

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan keterampilan yang merupakan pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan sepanjang hayat. Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, moral, dan nilai-nilai agama, serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motorik (Musfiroh, 2008:4).

Perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa. Pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia anak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa datang.

Salah satu pendekatan pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain sehingga anak akan belajar secara menyenangkan. Menurut Docket dan Fler (dalam Yuliani, 2009:87) berpendapat bahwa “Bermain merupakan kebutuhan anak karena anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Sedangkan, pendapat Hurlock (1978:2) tentang bermain yaitu “kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Tedjasaputra (2001:52-71) “kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas dua macam yaitu bermain aktif dan bermain pasif”. Bermain aktif dapat juga diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, misalnya bermain peran, bereksplorasi, melamun, menari, atau menggambar, mencipta bentuk tertentu dari lilin mainan, menggunting dan menempel kertas atau kain, merakit kepingan kayu atau plastik menjadi bentuk tertentu. Sedangkan, bermain pasif diartikan juga sebagai kegiatan yang sedikit melibatkan aktivitas fisik. Beberapa jenis bermain pasif antara lain yaitu membaca, melihat komik, menonton film, mendengarkan radio, atau mendengarkan musik.

Kegiatan pembelajaran melalui bermain dapat mendukung untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang mempunyai pengaruh dalam anak belajar yaitu aspek fisik motorik. Menurut Hurlock (dalam Lismadiana, 2013:105) “perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi”. Aspek perkembangan motorik terdapat dua unsur yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus (Santrock, 2007: 210-219). Menurut Sumantri (2005: 99-100) dalam belajar keterampilan motorik, anak-anak memerlukan pengalaman keterampilan dasar yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Keterampilan motorik anak usia 5-6 tahun lebih banyak berkembang pada motorik kasar, setelah usia 5 tahun baru terjadi perkembangan motorik halus.

Keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya menyetik, menjahit dan lain-lain (Sumantri, 2005:143).

Pengembangan motorik halus di TK menurut Sumantri (2005:151-152) “meliputi meronce, melipat, menggunting, mengikat, membentuk, menulis awal, dan menyusun”. Selain itu, pengembangan keterampilan motorik halus akan dipakai dalam kehidupan sehari-hari anak seperti: merekatkan tas atau sepatu, meresleting tas, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, dan lain-lain.

Menurut penjelasan dalam jurnal Pesona PAUD tentang motorik halus anak disebutkan bahwa :

Motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, Kemampuan motorik halus banyak menggunakan keterampilan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat.

Aktivitas keterampilan motorik halus anak Taman Kanak-kanak bertujuan untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak diantaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain (Sumantri, 2005:145). Proses perkembangan sensorik motorik pada Pendidikan Taman Kanak-kanak seyogyanya mendapat perhatian pendidik dengan benar. Guru sebagai salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di Taman Kanak-kanak seyogyanya selalu mengupayakan agar pembelajaran berlangsung sesuai kaidah-kaidah pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika guru

mampu memerankan perannya sebagai pembaharu, motivator, innovator dalam setiap langkah menjalankan tugasnya sebagai guru.

Berdasarkan hasil pengamatan, terutama dalam hal keterampilan motorik halus anak kelompok B TK Anggrek masih rendah, berdasarkan data bahwa dari jumlah siswa seluruhnya 20 orang, masih terdapat 80% atau 16 orang yang belum terampil dan motorik halus belum berkembang misalnya anak belum mampu memegang *slime*, menggulung, menekan, membentuk, meremas, meleburkan dan melinting. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam meningkatkan motorik halus, guru hanya menggunakan alat pensil untuk menulis huruf-huruf dalam pembelajaran sehari-hari sehingga anak mudah bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran sehingga dapat menyebabkan motorik halus anak menjadi rendah, dan anak sering kali merasa bosan dan jenuh. Oleh karena itu, peneliti bermaksud akan meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui bermain *slime*.

Menurut penjelasan dalam Mega jurnal tentang bermain slime disebutkan bahwa :

*Slime* bukanlah hal baru lagi dalam dunia anak-anak. Cairan berlendir yang memiliki aneka warna ini selalu memberikan keseruan. Dengan slime, anak-anak bisa bersosialisasi dengan temannya. Cara membuat slime pun ada banyak cara. Untuk itu perlu membuat sendiri dengan bahan sendiri jadi aman.

Saat bermain *slime*, tubuh anak otomatis akan basah. Baju, celana, hingga rambut dan kulit mereka akan terkena lendir warna-warni ini. Namun di zaman yang serba canggih ini slime mulai dijadikan mainan edukasi untuk anak-anak. Bentuk slime dapat diubah-ubah dan di eksplorasi sesuai keinginan anak.

Kegiatan bermain *slime* ini dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang berbeda untuk anak belajar. Penggunaan media yang berbeda yaitu media *slime* dapat menjadi pengetahuan baru bagi anak. Anak dapat mengetahui proses pembuatan *slime* sebelum digunakan untuk bermain. Pendidik juga dapat melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran seperti mengenalkan bahan dan alat yang akan digunakan. Anak akan lebih tertarik dan antusias karena menggunakan media pembelajaran yang berbeda. *slime* mempunyai kelebihan yaitu dengan tekstur yang lembut, maka akan memudahkan anak untuk meremas, mencubit serta membentuk berbagai bentuk yang dikehendaki sehingga akan dapat membantu menstimulasi kelenturan dan kekuatan otot-otot halus pada pergelangan tangan dan jari-jemari anak. Maka dari itu kegiatan tersebut dapat membantu individu melaksanakan tugas perkembangan motorik halus dengan baik, karena kegiatan tersebut melatih anak untuk mengkoordinasikan otot-otot halus yaitu jari-jemari dan pergelangan tangan.

Dengan demikian, penulis dalam penelitian tindakan kelas ini akan mengangkat judul "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain *Slime* Pada Anak Kelompok B di TK Anggrek Desa Dumati Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas peneliti mengidentifikasi masalah yaitu :

1. Dari 20 jumlah siswa seluruhnya, ada 16 orang atau 80% yang belum terampil dan motorik halus belum berkembang dengan baik

2. Keterampilan motorik halus anak kelompok B TK Anggrek masih rendah dan belum terampil dalam melakukan aktifitas pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar.
4. Guru hanya menggunakan alat pensil untuk menulis huruf-huruf dalam pembelajaran sehari-hari
5. Anak kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran
6. Anak mudah bosan dan jenuh.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah kegiatan bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok B TK Anggrek Desa Dumati Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo?.

### **1.4 Pemecahan Masalah**

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain slime dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Sebaiknya belajar *slime* dilakukan di lantai dari pada di bangku/ meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman dan dapat menikmati bermain slime sesuai khayalan anak.
- b. Untuk mengatasi kotornya *slime* anak menggunakan clemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.

- c. Sebagai permulaan guru menunjukkan cara bermain *slime* yaitu dengan menekan atau memencetnya sehingga dapat berubah ke berbagai bentuk dan bisa menimbulkan bunyi yang unik ketika sedang dimainkan,
- d. Kemudian anak diajarkan untuk bermain yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuka anak.
- e. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain *slime* pada anak kelompok B TK Angrek Desa Dumati Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, diantaranya:

#### **a. Bagi Anak**

Kegiatan bermain dalam pembelajaran, akan memudahkan anak dalam mengembangkan motorik halus anak. Selain itu, siswa diharapkan akan lebih aktif dan termotivasi selama pembelajaran.

#### **b. Bagi Guru**

Memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pelaksanaan proses belajar mengajar sekaligus mengevaluasi kegiatan belajar khususnya dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

c. Bagi Sekolah

Kegiatan bermain *slime* ini perlu digunakan dalam pembelajaran karena memberikan sumbangan dalam perbaikan proses pembelajaran di sekolah khususnya mengembangkan keterampilan motorik halus anak serta dapat menjadikan acuan dalam upaya memberikan inovasi pembelajaran tidak hanya pada peneliti tetapi juga bagi guru-guru lain.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadi bahan pembandingan atau rujukan bagi peneliti lain dalam meningkatkan mutu pendidikan di TK serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif dan inovatif.