

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak usia dini merupakan aspek krusial dalam fase pertumbuhan mereka. Pada usia ini, anak-anak sedang dalam tahap eksplorasi dan pembelajaran yang intensif, di mana mereka mulai belajar mengoordinasikan gerakan tangan dan jari untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Keterampilan motorik halus, yang mencakup kemampuan seperti menggenggam, menulis, dan merangkai, sangat penting untuk mendukung kegiatan belajar yang lebih kompleks di kemudian hari. Selain itu, keterampilan ini juga berpengaruh pada kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan mereka, seperti saat menggunakan alat tulis, bermain dengan mainan, atau melakukan kegiatan seni.

Di sisi lain, kreativitas anak juga berkembang pesat pada usia ini. Anak-anak cenderung memiliki imajinasi yang kaya dan kemampuan untuk berpikir di luar kotak. Kegiatan yang merangsang kreativitas, seperti menggambar, melukis, atau bermain peran, memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan pemecahan masalah yang inovatif. Namun, perkembangan kedua keterampilan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan keluarga, pendidikan, dan akses terhadap alat dan bahan yang mendukung eksplorasi. Dan dalam beberapa tahun terakhir, telah terjadi penurunan signifikan dalam perkembangan motorik halus anak-anak usia dini, yang menimbulkan kekhawatiran di kalangan pendidik dan orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di TK Taruna Bakti ditemukan bahwa permasalahan utama yang dihadapi adalah guru belum dapat membangun stimulus anak secara optimal, sehingga belum dapat tersalurkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggambar. Selanjutnya kurangnya stimulasi yang tepat dalam lingkungan bermain dan belajar. Anak-anak pada usia ini sangat membutuhkan pengalaman eksplorasi yang kaya, baik melalui permainan fisik maupun kegiatan yang melibatkan kreativitas, seperti seni dan kerajinan tangan.

Namun, banyak anak yang tidak mendapatkan akses yang memadai terhadap aktivitas ini, baik karena keterbatasan sarana prasarana di rumah maupun di sekolah. Misalnya, anak-anak yang lebih banyak terpapar pada *gadget* atau layar digital mungkin mengalami pengurangan dalam aktivitas fisik yang penting untuk perkembangan motorik halus. Interaksi yang berkurang dengan bahan-bahan fisik seperti tanah liat, pensil, atau alat musik dapat menghambat kemampuan mereka dalam mengoordinasikan gerakan tangan dan jari. Banyak anak-anak menghabiskan waktu yang berlebihan dengan *gadget*, yang meskipun dapat meningkatkan keterampilan kognitif tertentu, cenderung menghambat perkembangan motorik halus anak (Annisa, dkk, 2022).

Anak-anak yang tidak didorong untuk bereksplorasi atau berkreasi cenderung lebih pasif dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka. Keterbatasan ini tidak hanya memengaruhi kemampuan motorik mereka, tetapi juga berimplikasi pada perkembangan kognitif dan sosial-emotional. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana anak-anak dapat bebas bermain, berkreasi, dan belajar secara aktif. Dengan memberikan stimulasi yang tepat, kita dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik halus dan kreativitas mereka secara optimal.

Akibatnya, keterampilan motorik halus yang kurang berkembang dapat berdampak negatif pada kemampuan menulis, yang merupakan keterampilan penting saat anak memasuki usia sekolah. Anak-anak dengan keterampilan motorik halus yang buruk sering mengalami frustrasi dan penurunan kepercayaan diri, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi motivasi belajar anak secara keseluruhan. Hal ini juga berdampak pada banyak anak yang memasuki sekolah dasar dengan keterampilan motorik halus yang belum optimal, yang dapat menghambat proses pembelajaran anak (sulaeman, dkk, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan yang komprehensif dan menyenangkan bagi anak-anak. Salah satu solusi yang efektif adalah melalui kegiatan menggambar. Pembelajaran yang tampak dan menarik bagi anak TK adalah menggambar (Suryana, 2016). Hal ini dibuktikan begitu senangnya anak menggambar dan menghabiskan lembaran-lembaran kertas gambar

edukasi yang menyenangkan (Dini, 2021). Menurut Hajar Paramadhi (2011), menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar.” Gambar (*drawing*) merupakan sebuah karya seni yang mempresentasikan suatu objek secara detail, dengan media pensil, pena dan sebagainya. Dalam arti menggambar adalah kegiatan mempresentasikan suatu objek secara detail, dengan media pensil, pena dan sebagainya. *Echoes that drawing was the first means of expression and representation invited by man and it is still extremely valid both as an artistic representation of reality and as a means of expressing pure imagination* (Eshun et al., 2018). Menggambar tidak hanya merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga memiliki banyak manfaat dalam pengembangan keterampilan motorik halus dan kreativitas.

Kelebihan dari kegiatan menggambar yaitu pertama dapat membantu mengembangkan kontrol otot-otot kecil pada tangan dan jari. Saat anak memegang pensil atau krayon dan membuat goresan di atas kertas, anak secara tidak langsung melatih koordinasi tangan-mata dan meningkatkan presisi gerakan anak. Hal ini sangat penting untuk pengembangan keterampilan motorik halus yang akan berguna dalam berbagai aspek kehidupan anak. Kedua, menggambar memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri secara visual. Ini membantu mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Anak-anak belajar untuk menerjemahkan ide-ide abstrak dalam pikiran anak menjadi bentuk konkret di atas kertas. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri. Dan ketiga, kegiatan menggambar dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan dan minat anak. Mulai dari mencoret-coret sederhana hingga menggambar bentuk yang lebih kompleks, setiap tahap memberikan tantangan yang sesuai untuk pengembangan keterampilan motorik halus anak. Hal ini memungkinkan pendidik dan orang tua untuk menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan individual setiap anak.

Pentingnya penelitian ini yaitu untuk dapat meningkatkan signifikan dalam keterampilan motorik halus anak usia dini. Selain itu, melalui kegiatan menggambar, anak-anak juga akan mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan

kepercayaan diri anak. Hal ini pada gilirannya akan mempersiapkan anak dengan lebih baik untuk tantangan pembelajaran di masa depan dan mendukung perkembangan anak. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mendalam mengenai analisis keterampilan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menggambar untuk melatih kreativitas anak.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan kegiatan menggambar?
2. Bagaimana peningkatan motorik halus setelah kegiatan belajar dengan kegiatan menggambar?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan kegiatan menggambar
2. Untuk mengetahui besar peningkatan motorik halus setelah kegiatan belajar dengan kegiatan menggambar

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat manfaat praktis dan manfaat teoritis yaitu:

A. Manfaat Praktis

1. Memberikan panduan bagi pendidik dalam merancang kegiatan menggambar yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.
2. Mendorong orang tua untuk berperan aktif dalam mendukung kegiatan menggambar di rumah, sebagai bagian dari pengembangan kreativitas anak.

B. Manfaat Teoritis

1. Menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang hubungan antara kegiatan seni dan perkembangan motorik serta kreativitas anak usia dini.
2. Memberikan dasar teori yang kuat untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh aktivitas seni terhadap perkembangan anak.