

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Anak dengan rentang usia tersebut dapat disebut juga dengan istilah *golden age* atau usia keemasan seseorang. Pada masa tersebut, kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal dengan bantuan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar anak yang serta merta dapat memberikan rangsangan yang menyeluruh pada setiap aspek perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. Terdapat enam (6) aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosi, Fisik-Motorik, dan Seni. Seluruh aspek perkembangan tersebut harus terstimulasi dengan baik demi optimalnya tumbuh dan kembang anak pada masa *golden age*, serta dapat bermanfaat bagi kehidupan anak di masa yang akan datang.

Perkembangan motorik anak usia dini terbagi menjadi dua bagian, yakni motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merujuk pada kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot besar dalam melakukan gerakan fisik yang lebih kompleks dan terkoordinasi. Kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu, dimana diperlukannya otot-otot kecil untuk melakukan setiap kegiatan dan memerlukan koordinasi antara mata dan tangan. Contoh kegiatan motorik halus seperti merobek, meronce, menulis, menggunting, mengikuti garis, menyusun balok, menggambar, membuka dan menutup objek,

serta kegiatan-kegiatan lain yang memerlukan koordinasi yang cermat. (Evivani & Oktaria, 2020).

Motorik halus merupakan gerakan-gerakan halus yang hanya melibatkan otot-otot kecil, yang mana kegiatan-kegiatan yang terdapat di dalamnya tidak memerlukan tenaga yang besar, melainkan memerlukan koordinasi, konsentrasi, serta keluwesan. Suryana dalam Wandu dan Mayar (2020) menyebutkan beberapa capaian perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang senantiasa akan berpengaruh pula terhadap kreativitas anak, capaian tersebut diantaranya 1) Menggambar sesuatu yang berarti bagi anak; 2) Menggunakan gerakan jari-jemari selama permainan jari; 3) Menjiplak gambar kotak; 4) Mewarnai dengan garis-garis; dan 5) Memotong bentuk-bentuk sederhana, seperti bentuk geometri.

Permasalahan yang akan terjadi apabila motorik halus anak tidak dikembangkan dan kurang dilatih adalah anak akan kesulitan dalam menggerakkan serta memfungsikan otot-otot kecil dalam menggerakkan jari-jemarinya, sehingga anak tidak bisa melakukan kegiatan secara maksimal. Maka dari itu, motorik halus anak harus dikembangkan dengan berbagai kegiatan yang tentunya akan menarik minat anak dan tidak membosankan.

Setelah melakukan observasi awal dan wawancara kepada guru di kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 pada tanggal 22 Juli 2024, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait kemampuan motorik halus anak. Menurut informasi dari salah satu guru kelompok A dan hasil dari pengamatan peneliti, bahwa perkembangan motorik halus kelompok A (Bintang) dapat dikatakan masih kurang berkembang. Terbukti ditemukannya sekitar 80% anak kelompok A (Bintang) yang masih kesulitan dalam melakukan gerakan dasar motorik halus, seperti memegang spidol/pensil warna, menggunting, merangkai manik-manik, merajut, dan lain sebagainya. Peneliti menyiapkan beberapa kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus, seperti menggenggam, meronce, dan menggunting. Terdapat sebanyak 9 dari 11 anak di kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 yang motorik halusnya masih belum berkembang, karena pada saat anak melakukan kegiatan-kegiatan motorik halus, 9 dari 11 anak tersebut

masih terlihat kesulitan dalam melakukannya. Hal tersebut dikarenakan kegiatan yang disediakan oleh guru kurang bervariasi.

Pada observasi kedua pada tanggal 29 Juli 2024, peneliti menemukan kembali permasalahan yang terjadi. Bahwa saat kegiatan menghubungkan titik-titik dan membangun piramid, Sebagian besar dari seluruh anak kelompok A (Bintang) dinyatakan kurang mampu mengikuti gerakan motorik halus yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Kemala Bhayangkari 18, diperoleh informasi bahwa guru di sana lebih sering melakukan kegiatan pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga, stimulus yang didapatkan oleh anak menjadi kurang optimal. Dari permasalahan yang ditemukan, dapat disimpulkan sementara bahwa kegiatan pembelajaran di TK Kemala Bhayangkari 18, belum berpusat kepada anak. yang mana, masih kurangnya guru dalam memilih variasi kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna melatih kemampuan motorik halus anak, yang tentunya berpengaruh terhadap kehidupan anak sehari-hari.

Anak usia dini hendaknya diberikan kegiatan yang menarik serta memenuhi karakteristik mereka. Sesuai yang diketahui, bahwa anak memiliki ketertarikan dan minat untuk memainkan permainan yang menyenangkan. Kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak, diharapkan dapat membuat proses berjalannya stimulasi akan semakin optimal. Kegiatan permainan yang menyenangkan serta menguji konsentrasi dan gerakan otot halus anak dirasa cocok untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Setyaningsih dan Wahyuni (2021) mengemukakan bahwa, “proses tumbuh kembang kemampuan motorik halus anak dapat terlihat melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat dilakukan”. Oleh karena itu, alat permainan edukatif dapat dijadikan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Banyak jenis alat permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk menjadi stimulasi terhadap kemampuan motorik halus anak seperti permainan Origami, dan permainan Pasir Kinetik. Dari berbagai alat permainan edukatif tersebut, peneliti bermaksud mencari jenis alat permainan edukatif lain yang memiliki peranan serupa, yaitu untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak

usia dini yaitu dengan alat permainan edukatif *Wire Maze*. Alat permainan edukatif alur *wire maze* atau labirin kawat merupakan suatu alat permainan yang dapat bermanfaat untuk melatih konsentrasi, fokus, serta melatih koordinasi antara mata dan tangan anak. *Wire maze* berisikan labirin kawat yang dibentuk meliuk-liuk menyerupai labirin, serta cincin yang terdapat sensor bunyi dan melingkari kawat yang dibuat seperti gagang untuk memegang cincin tersebut. Cara bermain alat permainan edukatif *wire maze* yaitu anak harus melewati kawat yang telah dibentuk dengan memegang gagang cincin dan tidak boleh menyentuh kawat tersebut. Apabila gagang cincin menyentuh kawat, maka akan terdengar bunyi dari alat permainan tersebut karena di dalamnya terdapat sensor bunyi. (Purnawati & Ariyanto, 2022).

Alasan dipilihnya alat permainan edukatif *wire maze* atau labirin kawat sebagai stimulus dalam mengasah kemampuan motorik halus anak usia dini, dikarenakan peneliti melihat bahwa unsur permainan yang ada dalam alat permainan edukatif *wire maze* ini mencakup beberapa unsur gerak motorik halus yang diharapkan, seperti melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan menggenggam, dan melatih konsentrasi anak. Maka dari itu, alat permainan edukatif *wire maze* ini dirasa relevan dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak, sehingga dapat berkembang dengan optimal.

Penelitian mengenai kemampuan motorik halus anak usia dini melalui alat permainan edukatif, sebelumnya pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2024), Babang (2024), dan Suryawan & Kasriani (2023). Beberapa penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini. Pada penelitian Siregar (2024) pengembangan yang dilakukan yaitu melalui permainan origami, dengan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam skor rata-rata dari pretest (10,73) ke posttest (17,07), yang berarti permainan origami secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Selanjutnya pada penelitian Babang (2024) yang menggunakan permainan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Metode yang digunakan

adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu pada siklus I terdapat sebanyak 53% anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Lalu hasil dari siklus II terdapat 80% anak yang termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), yang berarti permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Selanjutnya, penelitian yang terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suryawan & Kasriani (2023) pengembangan yang dilakukan yaitu melalui permainan pasir kinetik, dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan motorik halus anak usia dini melalui permainan pasir kinetik memiliki dampak yang signifikan. Dengan cara meremas, memegang, menekan, dan membentuk pasir kinetik, otot-otot lengan anak dapat distimulasi dengan baik.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu serta permasalahan yang ditemukan di TK Kemala Bhayangkari 18, peneliti akan melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut mengenai permasalahan yang terfokus pada kemampuan motorik halus anak usia dini melalui alat permainan edukatif wire maze dan hendak mengaplikasikannya melalui penelitian tindakan kelas dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif Wire Maze”** yang akan diimplementasikan pada 11 orang siswa di kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak pada Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 Cicalengka yang belum berkembang. Maka dari itu rumusan masalah yang diajukan adalah “Bagaimana upaya peningkatan motorik halus anak usia dini dapat ditingkatkan dengan melalui alat permainan edukatif *wire maze* pada Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 Cicalengka?”

Maka dari rumusan masalah tersebut, peneliti dapat menyimpulkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana profil kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari sebelum diperkenalkan alat permainan edukatif *Wire Maze*?
- 1.2.2 Bagaimana proses penerapan alat permainan edukatif *Wire Maze* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18?
- 1.2.3 Bagaimana peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 setelah diterapkan alat permainan edukatif *Wire Maze*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.1.1 Untuk mengetahui profil kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 sebelum diterapkan alat permainan edukatif *Wire Maze*.
- 1.1.2 Untuk mengetahui proses penerapan alat permainan edukatif *Wire Maze* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18.
- 1.1.3 Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini di Kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 setelah diterapkan alat permainan edukatif *Wire Maze*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1.1.4 Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal bagi peneliti selanjutnya serta dapat menjadi bahan untuk menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan konseptual dalam memilih konten pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif *wire maze*.

1.1.5 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam menambah pengalaman bagi peneliti dan menjadi wawasan baru untuk pendidik anak usia dini agar mampu memberikan stimulasi motorik halus anak melalui alat permainan edukatif *wire maze* dengan harapan kemampuan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur penelitian skripsi ini, maka peneliti mengikuti pedoman yang berlaku di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah yang ditemukan, terdapat rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat dari penelitian ini.
- (2) BAB II Kajian Teori, yang berisi kajian seluruh teori berdasarkan judul serta rumusan masalah yang telah ditetapkan.
- (3) BAB III Metode Penelitian, yang berisikan metode yang digunakan pada penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen yang akan digunakan pada saat meneliti di lapangan, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
- (4) BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini, penulis membahas serta menjelaskan mengenai berbagai pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah yang telah diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan.
- (5) BAB V Simpulan dan Rekomendasi, pada bab ini peneliti membahas mengenai kesimpulan dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, serta pemberian rekomendasi yang membangun bagi peneliti selanjutnya.
- (6) Daftar Pustaka, pada bagian ini terdapat Kumpulan sumber yang pernah dikutip oleh peneliti dan dijadikan referensi pada saat menulis skripsi ini.
- (7) Lampiran, bagian ini berisikan lampiran dokumen yang digunakan selama penelitian dilaksanakan.