

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 14 (dalam Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 146, 2014) menyatakan bahwa suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut, pemberian stimulus atas semua aspek perkembangan anak yang meliputi kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik motorik. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Berdasarkan kedua teori di atas pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak serta pendidik harus memfasilitasi kebutuhan anak supaya perkembangan berjalan sesuai dengan tahapan perkembangan dan berkembang secara optimal. Aspek perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan motorik sangat penting untuk melatih koordinasi gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh anak.

Menurut Hurlock (2017) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Selanjutnya Edward (dalam Jannah, 2018) mengungkapkan akan terdapat dampak kepada perkembangan anak selanjutnya jika anak gagal mengembangkan keterampilan motorik dasar. Lebih lanjut Santrock (dalam Susilaningih, 2015) keterampilan yang dimiliki seorang anak dalam mengembangkan aspek perkembangan terdapat dua keterampilan motorik diantaranya keterampilan motorik halus dan motorik kasar. Senada dengan itu Jamaris (2013) motorik kasar adalah kemampuan menggerakkan sebagian dari tubuh pada saat berjalan, berlari, melompat, olahraga dan lain sebagainya. Hal yang sama di paparkan Papalia (2010) motorik halus adalah keterampilan fisik yang

melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Kemampuan motorik halus sangat penting untuk dikembangkan karena kegiatan sehari-hari anak banyak menggunakan gerakan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pendidikan, Kebudayaan, & Indonesia Nomor 137 (2014) menyatakan bahwa motorik halus meliputi kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan sebagai alat untuk mengeksplorasi serta mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak umur 3-4 tahun diantaranya anak dapat menuangkan air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk dan ember). Menurut Ipul (dalam Nakita, 2017) keterampilan motorik halus usia 3-5 tahun diantaranya mencuci dan melap tangan sendiri, makan dengan sendok dan garpu dan mampu menyendok cairan dari wadah, membawa wadah tanpa menumpahkan isinya, membuat menara dari 9 balok kecil, pandai meniru secara kasar gambar tanda silang dan pada usia 3 tahun perlu diberikan contoh terlebih dahulu, sementara pada usia 4 tahun umumnya sudah tidak diberi contoh dan menggambar bentuk badan manusia.

Namun kenyataannya masih banyak anak yang mengalami permasalahan mengenai motorik halus. Menurut Dini (dalam Nakita, 2016) Anak yang alami masalah pada kemampuan motorik halus akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kekuatan otot pada tangan serta pergelangan tangan mereka. Selanjutnya Aprianty dkk (2018) menunjukkan hasil penelitiannya pada usia 5-6 tahun masih banyak siswa yang motorik halusnya belum berkembang secara optimal memegang pensil anak masih menggunakan 5 jari sehingga pada saat menulis terlihat tidak luwes atau kaku, dalam hal meniru gambar salah satu contohnya yaitu anak disuruh untuk menggambar garis lurus tetapi yang di gambar atau disalin yaitu garis bergelombang, mewarnai masih ada yang keluar dari garis gambar, membolongkan kertas menggunakan paku anak memegang paku menggunakan 5 jari sehingga kertas tidak bolong seperti yang teman lainnya lakukan, dan kegiatan menempel kertas pada suatu gambar masih ada anak yang menempelnya tidak sesuai dengan bentuk gambar sehingga terlihat tidak rapih. Berdasarkan penelitian di atas, untuk mengembangkan perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun harus distimulus sedini mungkin dalam mengembangkan

Adella Puspa Sari, 2020

STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN SLIME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan motorik halus anak menggunakan media pembelajaran. Lebih lanjut Mahardika (2017) menyatakan kurangnya kesempatan anak untuk dapat melakukan aktivitas motorik halus dikarenakan kurangnya stimulasi orang tua, overprotektif, terlalu dimanja dan lain sebagainya. Senada dengan itu Elfiadi (2018) anak yang menghabiskan sebagian besar waktu bermainnya hanya dengan gadget, menyebabkan mereka menjadi anak-anak yang cenderung malas bergerak dan beraktivitas fisik. Sehingga jika anak terus-menerus menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dapat menghambat pada perkembangan motorik khususnya motorik halusnya. Anak yang seperti ini nantinya akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang obesitas/kegemukan karena kurangnya aktivitas fisik motorik dan kebiasaan menghabiskan makanan sambil menikmati gadget.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dilapangan banyak sekolah–sekolah PAUD yang masih menggunakan pembelajaran menggunakan *paperbased* serta masih banyak sekolah yang tidak menggunakan media pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak usia dini. Peran media pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan perkembangan anak usia dini, mengingat perkembangan anak pada usia 0-6 tahun berada pada masa berpikir kongkrit. Menurut Zaman (2010) mengatakan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita, artinya anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Pendidikan anak usia dini belajar dengan sesuatu yang kongkrit (Nyata) dimana disaat pembelajaran guru harus membawa benda aslinya. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan guru untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan pembelajaran kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadinya perubahan kemampuan pada anak. Adapun perubahan kemampuan anak dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Permasalahan ini jika tidak diatasi akan menghambat perkembangan anak pada umumnya. Peneliti melihat anak lebih senang kegiatan bermain diluar daripada menggerakkan jari–jari

tangan sehingga anak membutuhkan waktu lama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan serta kurangnya kegiatan yang menstimulasi kemampuan motorik halus anak dan media yang digunakan kurang bervariasi. Serta peneliti melihat masih banyak sekolah yang pembelajarannya masih menggunakan *paperbased*, serta pendidik kurang kreatif dalam menggunakan media sebagai pembelajaran sehingga belum banyak penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak di sekolah PAUD, serta masih banyak anak yang belum dapat mengoptimalkan kemampuan motorik halusnya dengan baik. Belum banyak penggunaan media *slime* dalam mengembangkan perkembangan motorik halus anak.

Oleh karena itu diperlukan salah satu solusi menggunakan media pembelajaran sesuai dengan usianya. Salah satu solusinya peneliti menggunakan media pembelajaran *slime* dimana *playdough* sebagai tahap pengenalan tekstur tidak terlalu kenyal serta mengukur kemampuan awal anak sebelum peneliti mengenalkan tekstur kenyal pada *slime* pada tahap intervensi dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Menurut Jannah (2018) *Slime* adalah permainan yang bahan dasarnya terbuat dari lem fox serta beberapa bahan campuran lainnya yang membuat tekstur *slime* menjadi lebih lembut dan mudah dibentuk. *Slime* ini dapat diletakan di dalam wadah kemudian anak memainkannya dengan meremas remas dan membuat berbagai bentuk menggunakan media *slime*. Selanjutnya Levingston, Adebisi, & Hadley (dalam Windasari dan Hasan, 2019) Media *slime* adalah jenis mainan yang bentuknya mirip dengan lumpur, lengket, terasa agak dingin dan bertekstur kenyal, *slime* juga dapat di bentuk dengan beranekaragam bentuk karena teksturnya kenyal *slime* dapat diremas, dilipat, di gulung sehingga membentuk suatu karya seni.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Windasari dan Hasan pada tahun 2019 tentang “*Penggunaan Media Slime untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy di SLB 1 Panti*” menyatakan masih banyak yang belum dapat menggunakan motorik halusnya dengan baik misalnya memegang pensil, hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus anak terlihat dari kemampuan anak saat memegang pensil yang semakin bagus.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Aprianty dkk pada tahun 2018 tentang “*Pengaruh Bermain Slime Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Siswa TK B Di TK As-Syiraj Kota Bandung*” menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh bermain *slime* terhadap keterampilan motorik halus.

Sudah banyak penelitian yang menjelaskan tentang keterampilan motorik halus anak usia dini menggunakan *slime*. Maka peneliti akan memfokuskan kajian meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada usia 3-4 tahun karena masih belum banyak penelitian yang belum mengkaji mengenai kegiatan bermain *slime*. Bermain *slime* ini dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang berbeda untuk anak belajar serta pembelajaran pun lebih menarik dan menyenangkan untuk anak usia 3-4 tahun. Penulis rumuskan dalam judul penelitian “Stimulasi kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain *slime*.” (penelitian *single subject research*).

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian masalah, maka peneliti mengungkapkan beberapa masalah yang terjadi, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Kemampuan Motorik Halus Anak Sebelum Diterapkan Media *Slime*?
2. Bagaimana Kemampuan Motorik Halus Anak Setelah Diterapkan Media *Slime*?
3. Bagaimana Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Sesudah Diterapkan Media *Slime*?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui keterampilan motorik halus anak sebelum diberikannya kegiatan bermain *slime*.
2. Untuk mengetahui keterampilan motorik halus anak setelah diberikannya kegiatan bermain *slime*.
3. Untuk mengetahui seberapa peningkatan keterampilan motorik halus anak sesudah diterapkan kegiatan bermain *slime*.

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diungkapkan, diharapkan hasil dari penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi anak dan peneliti, khususnya

pada motorik halus anak melalui implementasi media *slime*, sehingga hasilnya dapat menjadikan kualitas pembelajaran untuk anak usia dini yang baik.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berguna sebagai acuan terhadap perkembangan keilmuan, khususnya terkait tentang keterampilan motorik halus usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain *slime*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia 3-4 Tahun

Penelitian ini diharapkan berguna bagi anak usia dini agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan perkembangan motorik halus dengan baik.

b. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti agar dapat mengetahui perkembangan motorik halus anak yang diterapkan melalui media *slime* agar menambah keterampilan dalam aplikasinya

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian ini agar lebih diketahui pokok-pokok isinya, maka perlu dikemukakan dengan jelas susunan sistematika pembahasannya, adapun sistematika pembahasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

BAB I: pendahuluan yang merupakan gambaran secara umum, meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian

BAB II: kajian teori yang meliputi pengertian motorik halus, tujuan motorik halus, fungsi motorik halus, tahap perkembangan motorik halus, hal-hal yang menghambat perkembangan motorik halus anak, pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, prinsip pembuatan media pembelajaran, penyimpanan dan pemeliharaan media pembelajaran, pengertian bermain, fungsi bermain, macam macam bermain, pengertian *slime*, jenis-jenis *slime* dan manfaat bermain *slime*.

BAB III: berisi tentang laporan hasil penelitian yang berisi metode penelitian, teknik pengumpulan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV: berisi tentang temuan dan pembahasan

BAB V: berisi kesimpulan dan rekomendasi yang disampaikan oleh peneliti sebagai hasil penelitian

DAFTAR PUSTAKA