

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemberian stimulasi pada anak penting untuk dilakukan karena pada usia tersebut perkembangan otak anak sangat pesat, dan dapat menerima banyak rangsangan. Hal ini merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan karena penerimaan rangsangan atau dorongan yang anak dapatkan menjadi sebuah pondasi bagi dirinya dalam membentuk pribadi pada dirinya. Sehingga perlu adanya suatu stimulasi yang dilakukan secara konsisten, dan telaten untuk mencapai tahapan-tahapan pada setiap aspek perkembangannya.

Menurut Soetjiningsih (dalam Mahmud, 2018) stimulasi merupakan bagian dari proses tumbuh kembang pada anak, yang dapat mempercepat tumbuh kembang pada anak dengan baik secara terarah dan teratur. Dalam pemberian stimulasi penting untuk orang tua maupun guru dapat memberikan stimulasi sesuai dengan tahapan perkembangan pada usia anak agar sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh anak.

Pemberian stimulasi ini memerhatikan karakteristik anak terutama saat belajar, karena pada hakikatnya anak masih dalam tahap bermain sambil belajar, dimana pembelajaran yang diberikan kepadanya harus dilakukan sambil bermain. Dengan begitu ia dapat memeroses informasinya tidak dengan terpaksa dan tertekan melainkan menyenangkan untuk dilakukan. Baik guru maupun orang tua perlu untuk mencari stimulasi yang tepat untuk anak, stimulasi yang dapat mengarahkan minat belajarnya. Anak juga banyak melakukan gerakan-gerakan sambil bermain, baik gerak halus maupun gerak kasar. Gerakan juga dapat mendukung dalam memberikan atau menjelaskan suatu informasi.

Menurut Ariyanti (2016) dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini harus berorientasi pada kebutuhan anak. Dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan bermain, dan peran guru dalam menciptakan suasana atau lingkungan yang kondusif. Dengan memusatkan perhatian anak pada kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang dengan penggunaan media didalamnya.

Belajar bersama dengan anak perlu sesuatu yang konkret, untuk dapat menjelaskannya kepada anak usia dini, karena anak belum bisa belajar dengan sesuatu

yang abstrak di usianya. Perlu adanya sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam memberikan contoh konkret berupa visual. Guru dapat informasi berbagi stimulasi dari berbagai, salah satu diantara caranya adalah menggunakan Alat permainan edukatif atau alat peraga edukatif untuk memudahkan guru dalam ngajar serta memudahkan anak dalam menerima stimulasi yang berikan kepadanya. Media lainnya seperti alat peraga juga dapat digunakan, hanya saja alat peraga tidak dapat dimainkan, tetapi hanya memberikan jawaban atau contoh yang konkret.

Sejalan dengan Hamid, dkk, (2020) media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, peran media dalam pembelajaran sebagai perantara dalam mempermudah proses penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami. Selain itu Soetjiningsih (dalam Ariyanti, 2015) juga berpendapat alat permainan edukatif diciptakan dengan maksud mengoptimalkan perkembangan anak yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya juga berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak.

Berbagai macam jenis alat permainan edukatif ini memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing, seperti busy book. Didalam busy book terdapat berbagai aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak, saat melakukan aktivitas anak banyak melakukan gerak, dan gerak yang dilakukan dalam memainkan aktivitas pada busy book ini lebih banyak menggunakan gerakan halus atau motorik halus.

Disekolah setiap anak memiliki capaiannya masing, baik dalam hal kognitif, maupun fisik-motoriknya, ada beberapa anak yang kesulitan dalam memegang benda kecil, kemudian kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan-gerakannya dan menghambatnya saat melakukan aktivitas gerakan motorik halusnya. Beberapa anak di kelas tersebut banyak yang mengalami kesulitan melakukannya, dan hanya melakukan sebisanya saja. Anak juga mudah bosan jika hanya melakukan hal yang sama berulang-ulang, akhirnya anak juga tidak fokus dalam kegiatan belajarnya dan capaian pembelajaran yang diinginkan pun tidak optimal.

Guru yang mengetahui kendala ini tidak banyak mencoba untuk memberikan tindakan. Hal ini karena pengetahuan dan kreativitas guru juga masih kurang terhadap pemanfaatan penggunaan media pembelajaran alat permainan edukatif. Dan kurang memiliki pengetahuan tentang pentingnya anak untuk mencapai tahapan

perkembangannya. Pada saat ada anak yang tidak bisa menggunting guru menggantikan anak dalam mengerjakan tugasnya, anak melewati tahap itu. Sehingga anak yang sedang diberikan stimulasi ini kehilangan pemberian stimulasi kegiatan menggunting, karena guru yang tidak sabar dalam menunggu anak untuk bisa melakukannya dengan kemampuannya sendiri.

Berdasarkan hasil lapangan awal yang telah dilakukan peneliti di TK X, ditemukan bahwa kemampuan motorik halus beberapa anak usia 5-6 tahun di TK tersebut memiliki keterlambatan dalam mempraktikkan gerakan-gerakan halus. Hal ini dapat diketahui ketika guru meminta anak untuk melakukan gerakan-gerakan motorik halus anak yang sesuai dengan tahapan perkembangan usianya, tetapi anak tersebut tidak bisa melakukannya dengan baik.

Keterlambatan perkembangan kemampuan motorik halus anak ini diakibatkan kurangnya stimulasi yang diberikan kepadanya. Dari pengamatan peneliti bahwa saat anak diberikan stimulasi terlihat jika anak mendapatkan banyak bantuan oleh gurunya, dan juga anak tidak dibiarkan mandiri untuk mengerjakan tugasnya. Kemudian kurangnya inovasi dalam media belajar membuat anak terlihat tidak begitu tertarik dengan aktivitas bermain yang dikerjakannya. Sehingga anak menjadi mudah jenuh dan bosan yang mengakibatkan ia menjadi tidak fokus saat mengerjakannya.

Mengingat bahwa kemampuan motorik halus ini sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Maka penting untuk memperhatikan tumbuh kembangnya, dan memberikan banyak stimulasi kepadanya sejak dini dengan memanfaatkan masa golden age anak. Alternatif dari permasalahan ini guru dapat menciptakan sebuah media belajar yang baru, yang belum pernah di coba oleh anak, dapat juga memodifikasi dari media belajar sebelumnya. Guru juga perlu mengubah cara mengajarnya dengan membuat anak untuk lebih mandiri dalam mengerjakan tugasnya, dengan tidak memberikan banyak bantuan kepada anak.

Oleh karenanya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif *Busy Book*. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memfokuskan kajian pada “Penerapan Media Pembelajaran *Busy Book* Untuk Mengembangkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana penerapan media pembelajaran *Busy Book* dapat mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun?”.

Adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebelum diterapkan media pembelajaran *Busy Book*?
- 2) Bagaimana proses penerapan *Busy Book* dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun ?
- 3) Bagaimana kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sesudah diterapkan media pembelajaran *Busy Book*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengidentifikasi kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebelum penerapan media pembelajaran *Busy Book*.
- 2) Untuk mendeskripsikan proses penerapan *Busy Book* dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun.
- 3) Untuk menganalisis kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sesudah diterapkan media pembelajaran *Busy Book*.

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu

- 1) Manfaat penelitian secara teoritis adalah dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membuat suatu inovasi pembelajaran sebuah media belajar yang dapat mengembangkan minat dan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui *Busy Book*.
- 2) Manfaat penelitian secara praktis adalah sebagai berikut :
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan suatu pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Selain itu, agar peneliti menemukan dan menerapkan teknik belajar yang inovatif pada proses pembelajaran.

- b. Bagi guru, penelitian ini menjadikan guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak yaitu media pembelajaran *Busy Book*.
- c. Bagi anak usia dini, penelitian ini membuat anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus sejak dini melalui media pembelajaran *Busy Book*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab yang rangkuman pembahasannya antara lain:

- 1) Bab I Pendahuluan, didalamnya membahas tentang latar belakang masalah mengenai kemampuan motorik halus dan media pembelajaran *Busy Book*, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
- 2) Bab II Kajian Pustaka, didalamnya membahas tentang kajian-kajian pustaka mengenai perkembangan kemampuan motorik halus anak dan konsep media pembelajaran *Busy Book*.
- 3) Bab III Metode Penelitian, didalamnya membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, yaitu metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari metode penelitian yang digunakan, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan analisis data.
- 4) Bab IV Temuan dan Pembahasan, didalamnya membahas tentang pembahasan temuan penelitian yang sudah dilakukan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dari penelitian.
- 5) Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, didalamnya membahas tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.