

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini salah satu karakteristik yang dimilikinya bahwa semakin mengenal dunia luar maka semakin besar juga keingintahuannya. Keingintahuan yang besar ini perlu di stimulus dengan baik agar potensi dan aspek perkembangan dalam diri anak dapat optimal. Masyarakat saat ini sudah semakin peduli terhadap perkembangan anak agar menjadi generasi yang lebih baik. Sangat banyak lembaga-lembaga pendidikan yang mendirikan pendidikan anak usia dini untuk memfasilitasi stimulasi aspek-aspek perkembangan anak.

Pengertian PAUD Dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 dijelaskan 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.

Dalam Wikipedia (Tn, 2 Januari 2012) dijelaskan bahwa:

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Kondisi pembelajaran pendidikan anak usia dini dengan cara yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Suasana ini harus diciptakan sedemikian rupa oleh guru agar anak tidak bosan atau malas

dalam menerima kegiatan belajar, karena pada dasarnya guru sedang membentuk minat belajar pada anak.

Melalui bermain, gerakan motorik anak akan senantiasa terlatih dengan baik. “Bagi anak usia dini, gerakan-gerakan fisik tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, melainkan dapat berpengaruh positif terhadap pembentukan rasa percaya diri (*self esteem*) dan bahkan perkembangan kognisi” (Bredekamp, 1987 dalam Solehuddin 1997: 41).

Kemampuan motorik halus sangat penting karena untuk memenuhi kebutuhan diri secara mandiri dimasa dewasa seperti mampu makan sendiri, menulis, memakai pakaian, menggunting, menggunakan sepatu, dll. Hasil penelitian Mayke (2007) menyatakan bahwa “motorik halus penting karena ini nantinya akan dibutuhkan anak dari segi akademis. Kegiatan akademis tersebut seperti menulis, menggunting, menjiplak, mewarnai, melipat, menarik garis dan menggambar”. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Hurlock (1978) bahwa “penguasaan motorik halus penting bagi anak, karena seiring makin banyak keterampilan motorik yang dimiliki semakin baik pula penyesuaian sosial yang dapat dilakukan anak serta semakin baik prestasi di sekolah”.

Perkembangan fisik anak sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik halus anak. “Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*” (Endah, 3 Maret 2008).

Pada zaman modern ini sangat banyak metode dan kegiatan pembelajaran untuk stimulasi motorik halus anak. Namun tidak dipungkiri pesatnya ilmu

pengetahuan yang menghasilkan banyak ragam metode, teknik pembelajaran menstimulus perkembangan motorik halus anak masih terdapat *mindset* sebagian masyarakat bahwa belajar itu membaca, menulis, berhitung. Persoalan ini penulis saksikan setelah melakukan observasi di Kelompok Bermain Wijaya Kusumah. Kober Wijaya Kusumah pengajarannya berpusat pada guru. Data wawancara dengan Bu Hj. Een Chaedaroh selaku Ketua Kober Wijaya Kusumah menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan di lembaganya masih berpusat pada guru dan kegiatan secara klasikal karena keterbatasan ruang belajar, sarana dan prasarana yang tidak memungkinkan untuk dilakukan sistem area atau terpusat pada anak. Hal ini dapat dibuktikan dalam pembelajaran guru memberikan kegiatan setiap harinya kepada seluruh anak-anak pada waktu yang bersamaan. Setelah selesai satu kegiatan yang sama melakukan kegiatan lain secara bersamaan pula. Guru belum pernah mencoba kegiatan yang berpusat pada anak dengan sistem area atau sudut.

Permasalahan lainnya pada pembelajaran motorik halus di Kober Wijaya Kusumah seputar menebalkan gambar, huruf, angka, menggambar, menempel dari bentuk geometri yang telah disediakan guru. Hal ini penulis lihat dari dokumentasi hasil karya anak dan wawancara kepada guru kelas mawar. Hasil wawancara yang didapatkan dari Ibu Nuri selaku guru kelas mawar menyatakan bahwa kegiatan pengembangan motorik halus selama ini lebih sering kegiatan menebalkan gambar, huruf, angka, mewarnai yang telah disediakan sekolah. Ibu guru merasa bingung untuk mengembangkan kegiatan dengan menyesuaikan usia anak sehingga lebih mudah menggunakan media yang sudah disediakan untuk

anak yaitu buku aktivitas. Selain itu guru merasa dilema ketika ingin berkreasi memberikan kegiatan pembelajaran terutama yang berhubungan dengan motorik halus masih ada anggapan dari orang tua bahwa pembelajaran yang diberikan bukan belajar. Hal ini pun penulis berbincang dengan orang tua murid yang setiap hari mengantar jemput serta menunggu anaknya mengenai paradigma belajar dimata orang tua murid kelas mawar. Sebagian dari orang tua murid menginginkan anaknya belajar menulis, bisa berhitung, agar persiapan di TK matang dan saat SD bisa lancar. Masih ada kekhawatiran pada orang tua terhadap anaknya jika tidak bisa akan terlambat pekungannya. Sehingga stimulus untuk motorik halusnya bertumpu pada menulis, menggambar saja.

Menurut Holts (2000), kemampuan motorik anak akan dikatakan terlambat, bila di usianya yang seharusnya ia sudah dapat mengembangkan keterampilan baru, tetapi ia tidak menunjukkan kemajuan. Terlebih jika sampai memasuki usai sekolah sekitar 6 tahun, anak belum dapat menggunakan alat tulis dengan baik dan benar. Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus mengalami kesulitan untuk mengoordinasikan gerakan tangan jari-jemarinya secara fleksibel. (<http://www.IncreaseBrainPower.com>).

Saat konfirmasi pada ketua Kober Ibu Hj. Een, tidak dipungkiri ini menjadi dilema di wilayah Kober Wijaya Kusumah karena persaingan dengan lembaga PAUD disekitarnya yang memfokuskan calistung sehingga orang tua murid pun membandingkan pembelajarannya. Tidak salah lembaga pendidikan anak usia dini memberikan kegiatan membaca, menulis, dan berhitung jika sesuai dengan kemampuan dan masa perkembangan anak.

Melihat fakta yang terjadi di lapangan, khususnya di Kelompok Bermain Wijaya Kusumah berdasarkan pengamatan awal dan hasil diskusi dengan guru kelas menunjukkan bahwa anak didik Kelompok Bermain Wijaya Kusumah pada umumnya belum terstimulasi dengan optimal. fakta yang dijumpai adalah ada beberapa anak masih perlu bantuan memegang pensil dengan benar namun kegiatan yang selalu dipakai dalam pembelajarannya sering menitik beratkan pada aktivitas menulis, belum pernah melakukan kegiatan melipat kertas, menggunting belum rapi, bahkan masih terdapat anak yang belum benar memegang gunting sehingga dapat membahayakan keamanan anak, serta kegiatan lainnya yang masih memerlukan bimbingan dan latihan terhadap kemampuan motorik halus. Maka untuk masalah ini ada baiknya untuk segera mendapat perhatian dalam penyelesaiannya agar hambatan-hambatan dalam mengembangkan aspek kemampuan motorik halus anak dapat diminimalisir.

Orang tua dan pendidik memiliki rasa kepedulian tentang pentingnya mengembangkan motorik halus anak sejak usia dini, karena menginginkan yang terbaik untuk anak-anaknya. Hal yang harus diperhatikan adalah memilah pemberian rangsangan berupa metode, kegiatan yang disesuaikan dengan potensi dan masa perkembangan yang dilalui oleh peserta didik. Dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan kesulitan yang berkenaan dengan mengembangkan motorik halus pada anak usia dini.

Kesulitan atau hambatan yang dihadapi oleh orang tua dan pendidik mungkin berasal dari program yang seharusnya dikembangkan dan karakteristik mereka dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. Pesatnya

perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni saat ini mengakibatkan perubahan-perubahan di berbagai bidang kehidupan. Menurut Wing (2008) dalam skripsi Isnani (2010: 3) mengemukakan bahwa:

sebagian anak mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus dilatarbelakangi oleh pesatnya kemajuan teknologi zaman sekarang seperti *video games* dan komputer, anak-anak kurang menggunakan waktu mereka untuk permainan yang memakai motorik halus.

Hal ini bisa mengakibatkan kurang optimalnya perkembangan otot-otot halus pada tangan. Keterlambatan perkembangan otot pada tangan ini akan menyebabkan kesulitan menulis saat anak masuk sekolah. Beberapa anak menunjukkan keterlambatannya dalam kemampuan motorik halus karena keterlambatan tumbuh kembang atau diagnosa medis seperti *down syndrome* atau *cerebral palsy*.

Upaya peningkatan motorik halus anak usia dini melalui seni potong kertas yang kegiatan dasarnya melipat dan menggunting atau sering disebut kirigami sangat penting. Karena, koordinasi mata-tangan saat melipat dan menggunting dapat merangsang kerja otak anak. Sering orang tua melarang anaknya memegang gunting karena takut tangannya terluka. Anak pun jarang dianjurkan melakukan kegiatan melipat dengan alasan menjadi ruangan tidak rapi karena kertas banyak berserakan di lantai. Hal ini senada dengan ungkapan salah satu orangtua murid di Kober Wijaya Kusumah.

Kirigami merupakan variasi dari Origami. Dua kegiatan ini berasal dari Jepang. Origami berasal dari kata "*ori*" yang artinya melipat dan kata "*gami*" yang artinya kertas. Tokoh origami diantara lain Tomoko Fuse, Robert J.Lang,

Akira Yozhizawa, Kusho Uchiyama, Ihara Saikaku, dll. Ada sebuah thesis untuk gelar PhD yang meneliti tentang manfaat origami.

Sebagaimana dikemukakan oleh Mitarwan (2011: 6) bahwa:

“Kirigami adalah kata dari bahasa Jepang, yang berasal dari kata “*kiru*” yang artinya ‘memotong’, dan “*kami*” yang berarti ‘kertas’. Jadi kirigami adalah seni memotong kertas. Pada awalnya kirigami hanya seputar melipat kertas yang kemudian dipotong/digunting, untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan. Kemudian dalam perkembangannya meningkat menjadi bentuk-bentuk yang lebih kompleks, yaitu bentuk dua dan tiga dimensi”.

Ada sebuah thesis dalam Rendi (8 April 2011) tercatat ada sepuluh manfaat origami, yaitu: pembentukan kemampuan motorik yang lebih sempurna pada kedua tangan, peningkatan kemampuan intelektual, peningkatan kemampuan daya kreatif, merangsang kinerja seimbang antara bagian otak kiri dan kanan, peningkatan daya imajinasi, meningkatkan kemampuan memusatkan perhatian, meningkatkan kemampuan daya ingat (memori), melatih kesabaran, memberikan pengalaman emosional dan estetis, dan tentu saja membuat seseorang bisa lebih menghargai kenikmatan, kepuasan, dan kebanggaan akan hasil kerjanya. (<http://origamiadalahseni.blogspot.com/>).

Seperti dikatakan Sandra Talogo dari Spectrum Treatment and Education Centre, Bintaro, Banten (Nn, 2008) ada banyak manfaat yang akan didapat anak dari kegiatan menggunting, diantaranya adalah:

- 1. Melatih motorik halus,
- 2. Melatih koordinasi tangan-mata, dan konsentrasi,
- 3. Meningkatkan kepercayaan diri,
- 4. Lancar menulis,
- 5. Ungkapan ekspresi,

6. Mengasah kognitif.

Menstimulasi anak untuk menggunting bisa dimulai sejak usia 2-3 tahun. Tentunya anak masih akan mengalami kesulitan dalam memegangnya, anak bisa dilatih menempel saat usia batita. Latihan menggunting dan melipat yang lebih banyak bisa dilakukan saat anak berusia 4 tahun. Anak dapat dikenalkan tentang keterampilan motorik halus berupa menggunting dan melipat, serta orang tua dapat melatih anaknya untuk memegang gunting dan melipat kertas.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Kelompok Bermain Wijaya Kusumah, maka penelitian ini memfokuskan kajian pada "*Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kirigami*".

B. Rumusan Masalah

Secara umum penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut: "Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kirigami?"

Rumusan masalah di atas, secara khusus dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi kemampuan motorik halus anak di Kelompok Bermain Wijaya Kusumah sebelum dilakukan kegiatan kirigami?
2. Bagaimana proses kegiatan kirigami dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Kelompok Bermain Wijaya Kusumah?
3. Bagaimana kemampuan motorik halus anak di Kelompok Bermain Wijaya Kusumah setelah dilakukan kegiatan kirigami?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan kirigami dalam pembelajaran di Kelompok Bermain. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui gambaran kondisi kemampuan motorik halus anak di Kelompok bermain Wijaya Kusumah sebelum dilaksanakannya kegiatan kirigami.
2. Mengetahui proses kegiatan kirigami untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak di Kelompok Bermain Wijaya Kusumah.
3. Mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus setelah mengikuti kegiatan kirigami pada anak di kelompok Bermain Wijaya Kusumah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam memahami upaya peningkatan kemampuan motorik halus di Kelompok Bermain melalui kegiatan kirigami. Hasil penelitian ini secara khusus diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru, melalui kirigami dapat menambah referensi kegiatan pada proses pembelajaran agar lebih menerapkan prinsip bermain sambil belajar. Mempermudah pemberian pembelajaran melipat dan pengenalan menggunakan gunting serta cara menggunting dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu dapat menanamkan nilai karakter disiplin pada anak.

2. Bagi anak, memperoleh pembelajaran di bidang motorik halus yang lebih menarik, dan menyenangkan. Dengan kegiatan kirigami dapat merangsang melenturkan otot-otot kecil jari-jemari sehingga dapat menggunakan gunting dengan baik dan dapat melipat dengan rapih dan memungkinkan bagi dirinya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yang sangat berguna untuk masa dewasa kelak.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan program pembelajaran dalam upaya meningkatkan motorik halus untuk kecakapan hidup anak dengan terstimulusnya kelenturan otot-otot kecil serta dapat mengordinasikan mata-jari jemari melalui kegiatan kirigami.

E. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah yaitu suatu penjelasan dari variabel penelitian yang dapat menjadi arahan dalam pelaksanaan penelitian. Adapun penjelasan istilah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Motorik Halus

Motorik halus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menggunakan jari-jemarinya untuk kegiatan akademis maupun kebutuhan hidupnya misal dapat makan memakai sendok, menggunting dengan benar hingga mampu melakukan aktivitas secara mandiri. Indikator motorik halus para akademis yang diteliti meliputi menggunting, menarik garis, mampu lipat kertas sederhana (1-6 lipatan), mampu memegang benda dengan benar, mampu menggunting sesuai pola.

2. Kegiatan Kirigami

Kegiatan kirigami merupakan seni potong kertas yang kegiatan dasarnya seputar melipat kertas yang kemudian dipotong/digunting untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan. Kegiatan kirigami di kelompok bermain dalam penelitian ini merupakan kegiatan utamanya melipat dan menggunting kertas kemudian diratakan berbentuk 2 dimensi oleh anak didik untuk melatih motorik halus. Kegiatan kirigami dalam penelitian ini, guru mengajak anak untuk melakukan unjuk kerja sederhana.

Langkah-langkah kegiatan kirigami yang dilakukan, yaitu anak diberi kertas lipat ukuran 16 cm x 16 cm, guru mendemostrasikan cara melipat 1-6 lipatan (sesuai dengan bentuk yang telah dipilih untuk pembelajaran) dan diikuti oleh anak, lalu membentuk pola memakai pensil, selanjutnya pola tersebut digunting, terakhir dibuka dan diratakan oleh anak.