

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah seorang anak yang dalam rentang usia 0-6 tahun yang membutuhkan bimbingan dan arahan, pada masa ini anak membutuhkan banyak stimulasi agar anak lebih percaya diri, mau berpendapat, berfikir kreatif dan dapat memecahkan masalahnya sendiri. Anak mendapatkan stimulasi tidak hanya dari rumah tetapi juga dari guru, guru harus menjadi contoh yang baik untuk anak karena anak adalah peniru ulung, jika guru melakukan kesalahan anak akan meniru dan akan mengingat akan hal itu. Guru harus menstimulasi sesuai dengan usia anak guru menstimulasi anak mencakup dalam 6 aspek yaitu aspek Nilai agama moral, Sosial emosional, Bahasa, Fisik Motorik, Kognitif dan Seni.

Masa anak usia dini atau sering di sebut dengan *golden age* pada masa ini anak memiliki masa potensi belajar paling tinggi di masa kehidupan manusia, pada masa ini anak mudah untuk di beri stimulasi. Stimulasi yang positif sesuai dengan tahap dan usia anak, apa bila anak di beri stimulasi yang positif sesuai dengan tahap perkembangan dan usianya maka anak akan berkembang sesuai harapan dan akan menjadi bekal anak saat nanti anak memasuki usia yang lebih matang.

Menurut (Sujiono, 2016:6) Anak usia dini adalah seseorang manusia kecil yang memiliki potensi yang harus di stimulasi dan memiliki karekteristik yang unik seperti anak selalu aktif, antusias, selalu ingin tahu apa yang dia lihat, dengar dan di rasakan seolah anak tidak pernah berhenti bereksplorasi. Anak juga bersifat seperti egosentris, makhluk sosial, kaya dengan imajinasi, memiliki daya perhatian pendek, dan pada masa ini merupakan masa paling potensial untuk belajar.

Hakikat anak usia dini adalah bermain seraya belajar, anak bersifat unik, anak spontan, anak memiliki rasa ingin tau yang tinggi, anak egosentris, anak bersifat aktif, anak imajinasinya tinggi, anak memiliki daya perhatian pendek, anak peniru ulung. Oleh karena itu orang tua dan lingkungan anak harus memberikan fasilitas belajar sesuai dengan hakikat yang di miliki anak usia dini, jika orang tua merasa tidak mampu maka orang tua dapat memberikan anak fasilitas belajar dengan guru dan teman teman seusia anak.

Pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan menstimulasi semua aspek perkembangan yang dimiliki anak, guru akan bekerjasama dengan orang tua untuk mengembangkan semua potensi anak agar anak tumbuh sesuai dengan tahap usianya dan tidak kurang satu apapun, pada masa ini perkembangan fisik motorik berkembang sangat pesat akan tetapi perkembangan fisik motorik halus dapat berkembang sesuai dengan tingkat usia anak jika anak di stimulasi dengan tepat. Karena motorik halus akan berfungsi sesuai dengan usianya jika anak di stimulasi dan anak terus di latih untuk menggerakkan motorik halus.

Pendidikan anak usia dini juga berfungsi sebagai fasilitator yang baik bagi anak karena di dalam pendidikan akan di atur sedemikian rupa agar anak nyaman belajar, tidak terbebani, anak juga akan bertemu dengan teman sebayanya, anak juga akan menaati aturan yang sudah di buat, anak juga akan lebih bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang di milikinya, anak lebih dapat menerima pendapat orang lain, anak juga akan belajar untuk melatih gerak motorik kasar dan motorik halus.

Menurut (Fadillah, 2017:6-7) Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk bersenang senang.

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat mengeksplor semua aspek yang ada di dalam dirinya, anak akan mudah memecahkan masalah yang di hadapi, anak mudah bergaul dengan teman sebayanya, anak menjadi percaya diri. Bermain juga dapat menumbuhkan ilmu-ilmu yang baru bagi anak karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Melalui bermain anak mengalami kematangan dan perkembangan, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif anak, anak lebih menghargai teman, anak lebih mau berbagi, anak juga akan mudah beradaptasi dengan lingkungan yang baru, anak akan mudah memecahkan masalah, anak akan lebih kreatif, anak tidak malu untuk berpendapat, anak juga akan mengembangkan motorik kasarnya, anak juga akan mengembangkan motorik halusya. Karena bermain tidak hanya untuk bersenang senang tetapi juga untuk anak belajar dan mengembangkan apa yang anak miliki, anak memiliki kecerdasan masing masing di dalam dirinya dan saat bermain anak akan menonjolkan kecerdasannya sesuai dengan apa yang anak miliki.

Fisik Motorik adalah gerakan yang di lakukan oleh tubuh yang menggunakan otot, fisik motorik di bagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar yang sering di kenal otot besar adalah otot yang di gunakan oleh manusia untuk berjalan, berlari, bersepeda, main bola, berenang, dan sebagainya. Sedangkan otot kecil yang sering di sebut motorik halus adalah kegiatan yang di lakukan oleh manusia misalnya menulis meremas, menggunting, menempel, menjumput, dan sebagainya. Motorik halus lebih sulit untuk di stimulasi dari pada motorik kasar karena motorik halus butuh kesabaran untuk menstimulasinya, butuh bertahap menstimulasinya.

Menurut(Walujo & Listiyowati, 2017:11-12) Tahap perkembangan kognitif menurut teori Piaget. Perkembangan kognitif anak terbagi kedalam berbagai tahap:

1. Tahap sensor motor (usia 0-2 tahun) pada tahap ini kemampuan anak hanya pada gerakan refleks yang biasa di gerakkan seperti memegang benda benda yang di taruh di tangannya, melalui kebiasaan itu anak mulai mereproduksi berbagai kejadian yang sering di stimulasi yang menurut anak menarik untuk mencapai tujuan yang di inginkan, anak juga sudah tidak takut untuk bereksperimen dan anak sudah mulai menemukan cara baru untuk satu masalah yang di hadapinya.
2. Tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun) pada tahap ini anak mulai menerima berbagai macam stimulasi yang masih terbatas untuk di terima oleh anak, kemampuan bahasa anak sudah mulai berkembang meskipun pola berfikir anak masih bersifat nyata dan belum bisa berfikir abstrak, dan pemahaman tentang waktu, tempat masih tetap terbatas.
3. Tahap konkret operasional (usia 7-11 tahun) pada tahap ini anak sudah mulai dapat mematuhi aturan yang di buat, stimulasi motorik pun sudah mulai banyak dan anak sudah mulai berfikir abstrak
4. Tahap formal operasional anak sudah mulai beranjak remaja sudah mulai berfikir secara secara hipotesis yang relevan agar anak dapat memecahkan masalah yang di hadapi.

Playdough adalah suatu permainan yang terbuat dari tanah liat atau tepung yang di berikan warna sehingga menarik bagi anak, anak dapat membuat *Playdough* dengan berbagai macam bentuk yang anak inginkan, anak juga dapat mencampurkan warna antara *Playdough* satu dengan *Playdough* lainnya.

Permainan kreatif sebenarnya hanya sebagai metode permainan kreatif, metode yang permainannya banyak macamnya guru bisa membuat permainan yang sudah ada tetapi di tambah atau di kurang sesuai dengan kemampuan anak dan sesuai dengan keadaan saat ini. Permainan kreatif tidak hanya menstimulasi fisik motorik halus tetapi masih banyak permainan yang mengembangkan aspek-aspek lainnya.

Kelebihan permainan kreatif adalah dengan menggunakan media *playdough* anak dapat meningkatkan kreatifitasnya, bahan mudah di dapat dan harganya terjangkau. Anak juga dapat memberi warna sendiri dalam adonan *playdough* yang anak buat dengan guru atau orang tua. Adapun kelemahan nya *playdough* tidak tahan lama masa simpan hanya 1-2 minggu saja.

Dewasa ini banyak anak yang di bawah umur terutama usia 1-6 tahun yang sudah di beri orang tuanya *gadget* pribadi, anak akan sulit untuk bermain dengan teman sebayanya karena anak sudah fokus ke *gadget* anak akan sulit di alihkan kepermainan yang lain oleh karena itu orang tua dan guru harus

mengetahui cara menstimulasi anak meskipun anak belajar di rumah tetapi aspek perkembangan yang seharusnya di lewati anak terlewati dengan baik dan sesuai harapan. Banyak juga orang tua yang membelikan anak mainan yang sebenarnya mainan itu tidak bermanfaat bagi perkembangan maupun kecerdasan anak, anak di berikan mainan yang tidak mengembangkan fisik motorik halus anak, perkembangan fisik motorik halus anak sangat penting di stimulasi sejak sedini mungkin karena perkembangan fisik motorik halus akan di butuhkan anak saat anak memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Menstimulasi kemampuan fisik motorik halus anak harus ada keterlibatan orang tua dan lingkungan di sekitarnya.

Jika ada salah satu orang tua yang tidak bekerja maka orang tua anak dapat memberikan stimulasi sesering mungkin anak di ajak bermain misalnya menulis, meremas, merobek, menggunting, meronce, *playdough* dan lain sebagainya, tetapi jika orang tua anak bekerja dan merasa anak butuh di stimulasi agar tahap perkembangan anak sesuai dengan umurnya dan tidak terlewati satu stimulasi apapun maka orang tua dapat memasukkan anak pada instansi yang sifatnya lembaga seperti Taman Kanak-Kanak.

Lembaga Taman Kanak-Kanak atau Pendidikan Anak Usia Dini tersebut secara tidak langsung dituntut para orang tua untuk mengajarkan banyak hal pada anak yaitu calistung. Pada pendidikan anak usia dini di Indonesia orang tua selalu berfikir bahwa jika anak tidak bisa menulis, membaca dan berhitung maka anak itu tidak berkembang sesuai dengan tahap usianya, kenyataan di Sidoarjo anak usia dini di jejal banyak les seperti les calistung, les membaca, dan lain sebagainya di luar jam sekolah anak itu akan membuat anak semakin setres karena anak berfikirnya itu belajar bukan bermain dampaknya anak akan menjadi tidak suka belajar dan mudah sekali bosan.

Tetapi pada masa pandemi banyak orang tua yang acuh dan tidak mengawasi anak saat memegang *gadget* anak pun dengan leluasa melihat dan mencari konten yang tidak pantas di lihat anak usia dini seperti berkelahi, memarahi orang tua dan sebagainya, oleh karena itu peneliti ingin mengangkat tema ini agar anak dapat bermain dengan teman sebaya atau orang tuanya dan dapat lepas dari *gadget* nya. Dalam kaitannya dengan perkembangan fisik motorik halus anak usia dini pada kenyataannya di TK Roudhotul Anwar khususnya pada anak usia 5-6 tahun masih mengalami kesulitan bermain dengan permainan yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik halus, karena anak kurang minat dalam melakukan permainan motorik halus. Berikut ada beberapa ciri anak yang kurang minat dalam suatu permainan : anak tidak fokus, anak mudah bosan, anak mencari alasan agar tidak bermain fisik motorik halus, anak beranggapan permainan itu sulit, jika guru membagi kelompok anak akan menjadi usil kepada teman-temannya.

Peneliti, Guru dan orang tua harus bekerja sama agar mencapai tujuan yang di inginkan yaitu fisik motorik anak berkembang sesuai dengan tahap usianya dan tidak kurang, permainan kreatif *Playdough* ini dapat menjadi salah satu cara agar anak teralihkan dari *gadget* ajak anak membuat apa saja yang anak suka dari *playdough*, ajak anak membuat rumah, mobil, gedung atau ajak anak membuat namanya agar anak lebih suka bermain dengan orang lain dan tidak asik dengan dunia nya sendiri.

Berbagai upaya di lakukan oleh guru-guru di TK Roudhotul Anwar untuk meningkatkan minat anak dalam aspek perkembangan fisik motorik antara lain : *fingerpainting*, meronce, menstempel, menempel, mewarnai, menggambar, pasir ajaib, kolase, *playdough*. Salah satu metode alternatif yang peneliti lakukan yaitu melalui metode permainan kreatif yaitu membuat bentuk huruf sesuai nama anak masing-masing.

Melalui permainan kreatif *Playdough* peneliti yakin akan mampu meningkatkan perkembangan fisik motorik halus di TK Roudhotul Anwar anak usia 5-6 tahun. Karena permainan ini anak dapat memperkaya gerakannya, gerakan sensori motorik anak seperti membentuk koordinasi antara mata dan tangan anak, memberikan anak ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan jari dan tangan anak, anak juga akan belajar berbagi macam warna yang sudah di sediakan oleh guru.

Berdasarkan observasi pertama peneliti dan wawancara dengan pendidik di TK Roudhotul Anwar pendidikan Islam di desa Beciro Kecamatan Jumpat Rejo Kabupaten Sidoarjo khususnya pada kelas TK B3 (5-6 Tahun) yang berjumlah 15 anak didik tahun ajaran 2020/2021 dengan 2 anak yang perkembangan fisik motorik halus nya sesuai dengan tahap perkembangannya, 8 anak yang perkembangan fisik motorik halus nya cukup baik perkembangannya, sisanya sebanyak 5 anak yang fisik motorik halus nya perlu di stimulasi lebih lanjut. Terdiri dari 7 anak yang belum bisa membuat *playdough*

sesuai dengan imajinasinya, lalu 8 anak yang sudah mulai bisa untuk mengeluarkan imajinasinya dan 7 anak yang belum mampu untuk bercerita tentang apa yang anak buat, 8 anak sudah mampu menceritakan apa yang dibuatnya. Secara luas dapat di simpulkan bahwa perkembangan fisik motorik halus di TK Roudhotul Anwar pada kelompok B3 masih rendah.

Pada masa pandemi ini model pembelajaran yang dilakukan guru dengan lewat vidio belajar daring atau dengan *home visit* yang dilakukan oleh guru kelas masing-masing sesuai jadwal yang sudah si tetapkan oleh sekolah, setelah observasi dilakukan guru kurang menstimulasi anak dengan berbagi macam permainan, guru biasanya membawa lembar LKS yang sudah di gambar, atau penjumlahan yang sudah di siapkan sesuai dengan tema yang di bahas pada minggu itu, oleh karena itu anak kurang berminat untuk belajar karena yang di berikan hanya LKS tidak permainan yang menarik bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengangkat tema ini “Pengaruh permainan kreatif *Playdough* untuk perkembangan fisik motorik halus anak usia dini”. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah perkembangan fisik motorik halus anak usia dini.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang lingkup yang akan di bahas di permasalahan ini adalah permainan kreatif *Playdough* terhadap perkembangan fisik motorik halus pada anak usia dini di TK Roudhotul Anwar Usia 5-6 Tahun.
2. Pada permasalahan ini maka akan di buat batasan masalah agar tidak terjadi kesalahpahaman. Masalah dibatasi pada pengaruh permainan kreatif *Playdough* terhadap perkembangan fisik motorik halus pada anak usia dini di TK Roudhotul Anwar Usia 5-6 Tahun.

C. Rumusan Masalah

Apakah Ada Pengaruh Permainan Kreatif *Playdough* Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Di TK Roudhotul Anwar Usia 5-6 Tahun?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi tentang pengaruh permainan kreatif *Playdough* terhadap perkembangan fisik motorik halus pada anak usia dini di Roudhotul Anwar Usia 5-6 Tahun.

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

(Sugiyono, 2017:38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian di tarik kesimpulannya.

- a. Variabel Independen (X)

(Sugiyono, 2017:31) Variabel independen atau sering di sebut variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan variabel independen.

Variabel Independen atau variabel bebas di dalam penelitian ini adalah media kreatif *playdough*.

- b. Variabeln Dependen (Y)

(Sugiyono, 2017:31) Variabel dependen atau sering di sebut variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi karena adanya variabel bebas atau variabel independen.

Variabel dependen atau sering di sebut variabel terkait di dalam penelitian ini adalah kemampuan fisik motorik halus anak.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu : variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan kreatif *playdough* dan variabel terikat untuk penelitian ini adalah fisik motorik halus.

a. Permainan kreatif *Playdough*

Permainan kreatif *playdough* adalah salah satu alternatif permainan yang dapat di terapkan kepada anak usia dini untuk meningkatkan rasa kreatifnya dan rasa ingin tahu anak, dalam permainan ini anak juga dapat memahami tentang berbagi warna dan permainan ini pula dapat melatih fisik motorik halus anak.

Menurut (Sumardi & Dkk, 2017:195) *playdough* adalah permainan yang berbentuk adonan yang mudah di bentuk sesuai dengan imajinasinya anak yang mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak dan dapat memstimulasi semua aspek perkembangan anak.

b. Fisik Motorik Halus

Motorik halus adalah motorik yang di stimulasi agar setiap anak dapat melakukan kegiatan dengan otot-otot kecil nya sehingga anak mudah untuk melakukan kegiatan seperti menulis, mewarnai, menjumpit, merobek dan meremas.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian untuk anak usia dini
 - a. Meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan
 - b. Anak mampu mengeluarkan kreativitasnya
 - c. Anak mampu menceritakan apa yang anak buat dengan *Playdough*
2. Manfaat penelitian untuk guru
 - a. Guru lebih kreatif untuk membuat permainan agar anak-anak tidak bosan
 - b. Guru lebih berani mencoba hal-hal baru
 - c. Guru dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar anak
3. Manfaat penelitian untuk sekolah
 - a. Sekolah dapat menerapkan pembelajaran yang lebih beragam
 - b. Sekolah bisa memanfaatkan lingkungan untuk belajar anak