

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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. Pendidikan anak usia dini diharapkan menjadi bekal dan kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Anak usia 4-5 tahun atau 6 tahun mendapatkan tempat untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam berbagai bentuk kegiatan belajar dalam bermain. Bentuk kegiatan ini diwujudkan dalam berbagai ekspresi diri secara kreatif.

Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas merumuskan secara umum pendidikan anak usia dini sebagai persiapan untuk hidup dan agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional. Anak usia 0-6 tahun biasa disebut dengan masa *golden age*. Terdapat peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi anak pada masa *golden age* karena masa ini anak peka sekali menerima stimulasi atau rangsangan dari lingkungan sekitar untuk perkembangan anak. Dalam memberikan stimulasi dan mengembangkan potensi yang ada pada diri anak maka diperlukan adanya bantuan dari orang tua, pendidik dan lingkungan sekitar untuk membantu mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

Berdasarkan uraian diatas bahwa pada masa *golden age*

anak membutuhkan banyak stimulasi terlebih dari orang tua atau dari para pendidik di Taman Kanak-Kanak. Salah satu usaha yang dapat dilakukan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu meningkatkan kemampuan motorik. Menurut Fikriyanti (2013:21) motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan spinal cord. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus yang keduanya memiliki fungsi yang berbeda.

Kemampuan motorik kasar berhubungan dengan kemampuan anak beraktivitas fisik seperti berlari, melompat, menendang bola dan aktivitas lainnya. Sementara kemampuan motorik halus berkaitan dengan gerakan otot kecil seperti menggantung, menulis, membentuk, mencoret-coret dan kegiatan lainnya. Pada masa *golden age* ini perkembangan keterampilan yang berkaitan dengan motorik halus anak sangat penting untuk dikembangkan. Perkembangan motorik berhubungan dengan perkembangan gerak anak. Gerak merupakan unsur utama dalam pengembangan motorik anak. Oleh sebab itu, perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat dilihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (Kadajah, 2020:25) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Menurut Kiram (2019:11) motorik adalah suatu peristiwa laten meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Pendidikan anak usia dini memiliki prinsip bermain sambil belajar dengan bermain anak dapat mengembangkan seluruh kemampuannya salah satunya kemampuan motorik halus.

Motorik halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot jari tangan, otot muka dan lain-lain. Gerakan motorik halus terutama yang melibatkan otot tangan dan jari biasanya membutuhkan kecermatan tinggi ketekunan dan koordinasi antara mata dan otot kecil.

Kemampuan motorik halus anak sangat penting untuk dikembangkan karena secara tidak langsung kemampuan motorik halus anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak.

Koordinasi gerak motorik halus anak sangat berkembang pada saat anak berusia 4 tahun. Demikian anak seusia ini masih mengalami kesulitan dalam membentuk suatu objek. Hal ini disebabkan energi yang dimiliki anak dalam jumlah yang besar tersebut membutuhkan penyaluran dari berbagai aktivitas fisik, salah satu kegiatan fisik yang berkaitan dengan gerakan motorik halus seperti permainan tanah liat membentuk huruf.

Menurut Sulistya (2013:21) tanah liat merupakan hasil pelapukan kulit bumi yang sebagian besar terdiri dari batuan *feldspatik* yaitu berupa batuan granit dan batuan beku. Tanah liat memiliki sifat yang mudah dibentuk (*workability*), plastisitas, lunak, porositas, slaking dan dapat digunakan untuk barang-barang kerajinan. Selain itu tanah liat tidak beracun, bisa diwarnai serta bentuk yang dihasilkan bisa tahan lama dan bisa didaur ulang kembali tanpa melalui proses pembakaran tetapi hanya melalui proses pengeringan. Melalui permainan tanah liat membentuk huruf ini anak dapat bermain bentuk, tekstur, kelenturan jari-jari tangan dan koordinasi antara mata dan tangan. Permainan tanah liat membentuk huruf dapat pula mengenal huruf dengan cara memilin tanah liat kemudian membentuk huruf. Permainan ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Fungsi tanah liat dalam pembelajaran berlangsung anak dapat membentuk huruf dari tanah liat yang disesuaikan dengan tema hari itu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian tentang pembelajaran anak usia dini dengan media tanah liat pernah dilakukan oleh Heni Primasari pada tahun 2013 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan Media Tanah Liat di Kelompok A TK Gita Insani Sleman” menunjukkan hasil bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya permainan membentuk dari bahan tanahliat. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Suci Rahayuningrum pada tahun

2017 yang berjudul “Penerapan Bermain Membentuk Tanah Liat untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina 2 Blimbing Malang” pada penelitian tersebut penerapan bermain membentuk tanah liat dapat meningkatkan motorik halus anak. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat mengalami peningkatan melalui permainan membentuk dengan media tanah liat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti melalui observasi dan wawancara pada tanggal 7 September 2020 di TK Dharma Wanita Persatuan Sawo Cangkring Wonoayu khususnya di kelompok TK A yang berjumlah 11 anak didik tahun ajaran 2020/2021 ditemukan fenomena bahwa dalam keterampilan motorik halus masih kurang berkembang dengan maksimal, hal tersebut dapat dilihat dari waktu anak berkegiatan mewarnai gambar ada 4 anak yang masih keluar garis, 1 anak memegang pensil belum benar, 3 anak melipat yang belum simetris dan 3 anak masih belum bisa menggunting serta 3 anak masih ada anak yang belum menguasai kemampuan membentuk dan masih perlu bimbingan dari guru.

Fenomena tersebut menggambarkan perkembangan koordinasi motorik halus belum berkembang secara optimal. Selanjutnya, perkembangan motorik halus anak yang cenderung belum berkembang juga disebabkan oleh pembelajaran membentuk atau mencetak memakai media yang kurang bervariasi, media pembelajaran menggunakan bahan tanah liat belum pernah dilakukan dan guru hanya terpaku pada majalah/LKA diTK Dharma Wanita Sawo Cangkring Wonoayu. Media yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak cenderung monoton selain itu TK Darma Wanita Sawo Cangkring Wonoayu belum pernah menggunakan media pembelajaran dari tanah liat baik dalam membentuk. Berdasarkan temuan fenomena pada saat studi pendahuluan maka media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus yaitu membentuk huruf menggunakan bahan tanahliat.

Berdasarkan uraian diatas mendasari munculnya gagasan

peneliti untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan judul “Pengaruh Permainan Tanah Liat Membentuk Huruf terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Sawo Cangkring Wonoayu”. Penggunaan bahan tanah liat dipilih karena tanah liat mudah dikerjakan sehingga memungkinkan anak berkreasi membentuk apapun sesuai yang diinginkan.

Permainan dengan tanah liat ini merupakan kegiatan yang sesuai bagi anak-anak karena bersifat menyenangkan dan bahan yang digunakan cukup lembut, elastis, mudah dibentuk dan dapat digunakan untuk membentuk karya yang diinginkan. Selain itu bentuk yang dihasilkan bisa tahan lama, tidak beracun dan bisa didaur ulang. Permainan dengan tanah liat dapat menstimulus anak melakukan gerakan menggenggam, meremas, memilin dan membentuk bentuk huruf tanah liat. Sehingga aktivitas bermain tanah liat membentuk huruf tersebut dapat melatih otot-otot halus anak usia dini dan kemampuan motorik halusnya dapat berkembang dengan baik seperti memegang pensil dengan benar, mewarnai dengan rapi dan melipat dengansimetris.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini variabel bebas (*independent variabel*) (x) adalah permainan tanah liat membentuk huruf, sedangkan variabel terikat (*dependent variabel*) (y) adalah kemampuan motorik halus.

Pada penelitian ini permainan tanah liat sebagai variabel x, permainan tanah liat merupakan aktivitas keterampilan sosial yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi serta menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menggunakan media tanah liat dalam kegiatan membentuk untuk menciptakan suatu karya seni yang memiliki konsep dan lambang aksara.

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus merupakan suatu kesanggupan yang dimiliki seseorang dalam melakukan pekerjaan dengan latihan terus-menerus yang melibatkan gerakan bagian tubuh atau otot kecil serta

memerlukan koordinasi yang cermat antara mata dan tangan seperti menggunting, mengikuti garis, menulis, meremas, menggegam, memilin, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng, membentuk *playdough* atau tanah liat.

Agar pembatasan tidak keluar dari permasalahan maka perlu batasan penelitian sebagai berikut:

- a. Subyek penelitian terbatas pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Wonoayu yang berjumlah 9 anak yang memerlukan stimulasi pengembangan kemampuan motorik halus.
- b. Kemampuan motorik halus pada penelitian ini terbatas pada kemampuan

Permainan tanah liat membentuk huruf dalam penelitian ini terbatas pada kegiatan mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan anak.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh permainan tanah liat membentuk huruf terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sawo Cangkring Wonoayu”

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tanah liat membentuk huruf terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sawo Cangkring Wonoayu.

### **E. Variabel Penelitian**

#### **1. Identifikasi Variabel**

Menurut Sugiyono (2016:38) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian ini dikelompokkan sebagai berikut:

a. Variabel Independen(X)

Menurut Sugiyono (2016:39) variabel independent atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Yang menjadi variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan tanah liat membentuk huruf dengan kegiatan membuat huruf menggunakan media tanah liat.

b. Variabel Dependen(Y)

Menurut Sugiyono (2016:39) variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus dengan kegiatan meremas dan memilin tanah liat.

2. Definisi OprasionalVariabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tanah liat membentuk huruf (X) dan variabel terikat untuk penelitian ini adalah kemampuan motorik halus (Y). Definisi oprasional variabelnya dapat dituliskan sebagai berikut:

a. Permainan tanah liat membentukhuruf

Permainan tanah liat membentuk huruf merupakan aktivitas keterampilan sosial yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi serta menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menggunakan media tanah liatt dalam kegiatan membentuk untuk menciptakan suatu karya seni yang memiliki konsep dan lambang aksara.

b. Kemampuan motorikhalus

Kemampuan motorik halus merupakan suatu kesanggupan yang dimiliki seseorang dalam melakukan pekerjaan dengan latihan terus- menerus yang melibatkan gerakan bagian tubuh atau otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat antara mata dan tangan seperti menggunting, mengikuti garis, menulis, meremas, menggeggam, memilin, menggambar,

menyusun balok, memasukkan kelereng, membentuk *playdough* atau tanah liat.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang berjudul Pengaruh Permainan Tanah Liat Membentuk Huruf Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Di TK Dharma Wanita Sawo Cangkring Wonoayu antarlain:

### 1. Manfaat teoritis:

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian di bidang Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya permainan menggunakan tanah liat membentuk huruf dalam kegiatan bermain untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

### 2. Manfaat praktis:

#### a. Bagi anak

Meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui permainan tanah liat membentuk huruf serta memahami bentuk huruf.

#### b. Bagi guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran dan menambah wawasan guru tentang pembelajaran permainan tanah liat membentuk huruf untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

#### c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam membina dan mengembangkan motorik halus anak melalui kegiatan permainan membentuk huruf menggunakan tanah liat.

#### d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian serta dapat menjadi acuan untuk pengembangan kemampuan motorik halus anak melalui permainan tanah liat membentuk huruf.