

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu bentuk pembimbingan dan pengembangan potensi peserta didik supaya terarah dengan baik dan mampu tertanam menjadi kepridiannya dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk bimbingan dan pengembangan tersebut dilakukan secara sadar, terencana. Dan sistematis oleh orang dewasa kepada anak-anak, guna mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral atau spiritual), motorik halus, kognitif, sosial emosional dan seni yang tetap dan benar agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Dalam undang – undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan 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.

Salah satu aspek yang penting dikembangkan di PAUD adalah aspek motorik halus meskipun aspek-aspek yang lain juga sama pentingnya untuk

dikembangkan. Menurut pratiwi ( 2015 ) berpendapat bahwa Kemampuan motorik halus anak usia taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus, dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari-jari tangan.

Kemampuan Motorik halus juga dapat digunakan dengan kegiatan menjiplak dimana anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangannya untuk mengerjakan sesuai apa yang harus di jiplak anak. Harapan yang di lakukan adalah agar anak mampu mengembangkan motorik halusnya dengan baik.

Bedasarkan dari uraian diatas untuk menunjukan hal tersebut maka guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif menciptakan atau mengembangkan kegiatan belajar yang menarik agar dapat mempengaruhi motorik halus anak aspek aspek penalaran maupun kemampuan untuk merancang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Berkait dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini, maka cara untuk mempengaruhi kemampuan motori halus anak ialah dengan menggunakan kegiatan seperti menjiplak, mengunting, mengayam, kolase, dan lainnya. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan dalam kegiatan menjiplak untuk mengembangkan motorik halus anak.

Kegiatan yang dapat berhubungan dengan motorik halus adalah kegiatan menjiplak . Kegiatan menjiplak ini dapat mengembangkan motorik halus anak . Menjiplak adalah aktifitas perembangan motorik halus anak

dalam melatih kemampuan menebalkan, menulis, melukis, dan menggambar anak dengan meniru.

Ada pun alasan mengapa anak sangat menyukai kegiatan menjiplak tersebut karena anak usia dini memiliki rasa ingi tahu yang tinggi maka dari itu yang tadinya anak tidak tau bagaimana cara membuatnya menjadi tau dan terus-terusan diulang dirumah maka dari itu anak pun menjadi sangat suka dengan kegiatan menjiplak.

Namun kenyataannya, berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti motorik halus anak masih kurang berkembang anak yang belum dapat menebalkan gambar . Hal ini terlihat masih banyak anak yang belum mampu : 1. Anak masih mengalami kesulitan dalam menebalkan gambar, 2. Anak belum mampu mengerjakan secara mandiri, 3. Anak belum rapi saat menjiplak, 4. Guru kurang membuat kegiatan menjiplak sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengangkat judul “ pengaruh kegiatan menjiplak terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA AN-NISA T. A. 2017 / 2018.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pengaruh kegiatan menjiplak terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA AN-NISA adalah sebagai berikut :

1. Anak masih mengalami kesulitan dalam menebalkan gambar.
2. Anak belum mampu mengerjakan secara mandiri.

3. Anak belum rapi saat menjiplak.
4. Guru kurang membuat kegiatan menjiplak sebagai pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang akan dibahas, penulis membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Pengaruh kegiatan menjiplak terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA ANI – NISA 2017/2018.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka perumusan masalah yang diajukan adalah: “Apakah ada pengaruh kegiatan menjiplak terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA AN-NISA T.A 2017/2018?”

### **1.5 Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian yaitu “ untuk mengetahui pengaruh kegiatan menjiplak terhadap motorik halus anak di RA AN-NISA T.A 2017/2018”.



## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat peneliti terbagi dua diantaranya

### Manfaat secara teoritis

Sebagai pengembangan ilmu pendidikan khusus dalam program studi anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan motorik halus anak terutama usia 4-5 tahun.

### Manfaat secara Praktis

#### 1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan kegiatan menjiplak yang baik digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

#### 2. Bagi sekolah

Dapat menjadi panduan dan referensi tambahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan menjiplak bagi pengembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

#### 3. Bagi peneliti sendiri

Untuk menambah wawasan peneliti dan pengalaman dalam mengembangkan motorik halus anak dengan menggunakan kegiatan pembelajaran.

#### 4. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain untuk dapat mempertimbangkan kegiatan menjiplak yang baik digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

5. Bagi orang tua

Untuk menambah wawasan orang tua dan pengalaman dalam mengembangkan motorik halus anak dengan menggunakan kegiatan pembelajaran dirumah.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY