

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di dalam era globalisasi sekarang ini dapat dipandang sebagai masalah apabila kita tidak tanggap dan terkesan mengabaikan perubahan. Perubahan yang terjadi sebagai dampak dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi cenderung menimbulkan pergeseran nilai dan melahirkan makna ganda dari kebenaran. Pergeseran pandangan dualistik menuju pandangan yang pluralistik, dari filosofi pluralistik menuju konsep yang holistik. Sementara jarak tidak lagi menjadi kendala utama mengalirnya arus informasi. Dalam keadaan demikian ini, sangat terasa pentingnya peranan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan komparatif, inovatif, kompetitif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mampu berkolaborasi. Sumber daya manusia yang terdidik ini, akan dapat lebih mudah menyerap informasi baru lebih efektif, sehingga mereka mempunyai kemampuan yang handal dalam beradaptasi dalam menghadapi perubahan zaman yang semakin cepat.

Banyak orang awam maupun ahli bersepakat, bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat fundamental dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia dan menjamin perkembangan sosial, teknologi, maupun ekonomi. Jalaluddin (2011:13) menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan pemikir-pemikir yang matang dan dapat menggunakan pengetahuan yang dimilikinya

dalam kehidupan nyata. Berarti, lulusan yang diharapkan adalah mereka yang mampu memecahkan masalah melalui pemanfaatan ilmu pengetahuan yang dimiliki, pemikir kritis, kreatif, dan diperlengkapi dengan spiritualitas. Pendidikan menjadi jalan utama dalam mewujudkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik.

Kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua orang (*education for all*), dimulai dari anak usia dini sebagai masa "*the golden age*" sampai ke jenjang pendidikan tinggi. Istilah "*the golden age*" dimaksudkan untuk usia anak pada masa-masa hidupnya di dunia, yakni usia antara 0 sampai dengan 5 tahun. Usia ini berada pada perkembangan terbaik untuk fisik dan otak anak. Tidak hanya soal makanan, saat usia anak berada di bawah lima tahun, stimulasi juga perlu di ransang. Anak paling penting dirangsang untuk melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga dan bermain sambil belajar. Rosidi (2012:2) mengemukakan bahwa *golden age* atau fase emas adalah fase saat otak anak mengalami perkembangan yang paling cepat dalam masa pertumbuhannya. Kurang lebih 80% otak anak mengalami perkembangan pada fase ini, sehingga sering disebut sebagai fase emas tumbuh kembangnya anak. Pada masa ini, setiap informasi akan diserap anak baik berupa informasi yang baik maupun informasi yang buruk. Fase ini juga menjadi fase dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak begitu pula dengan kemampuan motorik, sosio emosional, bahasa, agama, dan juga moralnya.

Begitu pentingnya fase perkembangan ini, maka pendidikan anak pada usia dini (PAUD) harus menjadi perhatian para *stakeholder* pendidikan. Dalam UU

Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 dinyatakan bahwa: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Lebih lanjut Iskandar (2004:13) mengungkapkan bahwa: “pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak, tetapi lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Berdasarkan perspektif hakikat belajar dan perkembangan, pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses yang berkesinambungan antara belajar dan perkembangan. Artinya, pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya. Anak yang pada masa usia dininya mendapat rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya (otak kanan dan otak kiri) akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh dengan sukses untuk belajar motorik.

Pendidikan untuk anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain karena bermain merupakan dunia bagi anak yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan serta dapat mengembangkan sebagian besar potensi dalam dirinya. Pertumbuhan dan perkembangan sel syaraf pada anak akan mempengaruhi kinerja otaknya yang akan berfungsi untuk pemenuhan kebutuhan anak, misalnya pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motorik halus anak. Perkembangan motorik pada anak usia dini akan berkembang secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang tepat. Christianti (2007:5) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kegiatan

bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain perkembangan aspek fisik motorik halus anak akan berkembang seperti kemampuan mengontrol koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya.

Bermain merupakan wahana belajar bagi anak, karena selain merupakan kegiatan yang menyenangkan, melalui kegiatan bermain anak juga dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungannya dengan lingkungan. Kegiatan bermain dapat memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan pada sistem motorik halusnya, serta kesempatan dalam merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu hal dengan cara-cara baru, namun untuk mencapai tujuan tersebut (melatih motorik halus), dibutuhkan intensitas permainan yang baik dan berkualitas. Hal senada juga diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004:32) yang mengatakan bahwa melalui permainan, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik. Dengan berbagai macam bentuk permainan anak dirangsang untuk berkembang secara baik. Melalui kegiatan bermain, otak anak akan dirangsang melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan seperti melihat, mendengar, meraba dan merasakan semuanya.

Tahapan perkembangan anak juga dapat menjadi ciri dalam kegiatan bermain anak, sehingga kegiatan bermain dapat diprediksi dan dijadikan acuan dalam perkembangan anak. Ketika pentingnya bermain dapat dipahami oleh pendidik maka pendidik dapat mengupayakan kegiatan bermain menjadi lebih utama dalam kegiatan belajar untuk anak. Menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak sangatlah penting dan perlu dilakukan

sebagai upaya untuk melatih motorik halus anak di PAUD. Kegiatan bermain memberi peluang pada anak-anak untuk menyerap sejumlah materi. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan bermain yang menarik berguna untuk membangun suasana senang serta dapat membantu anak memahami materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan bermain yang menarik akan menciptakan suasana belajar untuk melatih kemampuan motorik anak.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 1978:150). Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, dan lain sebagainya, sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus seperti menulis, melipat, menggunting, mengaduk, mencampur, dan lain sebagainya (Suyanto, 2005:51).

Aktivitas bermain yang dilakukan anak sering didominasi oleh aktivitas-aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan aspek motorik kasar, misalnya: berlari, bermain sepeda, berkejar-kejaran, melompat-lompat, memanjat, bergelincir, dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena pada umumnya banyak aktivitas yang berkaitan dengan motorik kasar yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat ataupun media permainan. Sebagai contoh berjalan, berlari, dan melompat. Kegiatan ini sering dilakukan anak sewaktu bermain di rumah maupun di sekolah dengan teman-teman sebayanya. Sementara itu aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan aspek motorik halus anak umumnya harus menggunakan

alat ataupun media permainan. Misalnya, kegiatan menggunting hanya dapat dilakukan ketika ada gunting dan bahan untuk digunting, kegiatan mengaduk dapat dilakukan ketika ada alat mengaduk dan bahan untuk di aduk, dan lain sebagainya. Hal ini menjadi salah satu penyebab pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan aspek motorik halus anak cenderung dan sering terabaikan bahkan dapat dikatakan jarang dilakukan oleh anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada anak kelompok A di PAUD Bharlind Medan, ditemukan kegiatan pembelajaran yang kurang optimal untuk maksud meningkatkan kemampuan motorik halus, seperti kemampuan menggerakkan jari jemari dan pergelangan tangan. Anak-anak kurang antusias ketika mengikuti kegiatan bermain air yang sedang dilakukan. Ketika pelaksanaan observasi dilakukan terdapat 10 orang anak (63,5%) yang belum mencapai kriteria *belum* berkembang sangat baik dan hanya 6 orang anak (37,5%) yang termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB). Sesuai hasil observasi ini, maka diperlukan sebuah rancangan kegiatan bermain air agar kemampuan motorik halus anak berkembang secara maksimal dan mencapai kriteria berkembang sangat baik.

Berbagai persoalan ditemukan sewaktu pembelajaran dalam meningkatkan motorik halus anak berlangsung, seperti: stimulasi yang diberikan kepada anak kurang bervariasi sehingga anak kurang mengeksplorasi dalam menggunakan jari-jemari serta pergelangan tangannya. Stimulasi motorik halus yang kurang bervariasi terletak pada penggunaan air dan pewarna yang sering dilakukan, sehingga anak kurang antusias dalam melakukan kegiatan tersebut dan terkesan

anak jenuh dalam melakukan permainan tersebut. Faktor lain yang menjadikan permasalahan ini adalah pengelolaan kelas kurang memadai, penggunaan metode pembelajaran kurang dan kreativitas guru kurang dalam menumbuh kembangkan kreativitas anak dalam melatih motorik halus nya.

Berdasarkan beberapa latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka diyakini perlu untuk mengembangkan sebuah model kegiatan bermain air berbasis pengetahuan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Perlu dikemas beberapa kegiatan bermain air dengan alat dan bahan yang lebih bervariasi yang bertujuan untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam bermain, dan perlu dipersiapkan semenarik mungkin untuk menarik antusiasme dalam belajar dan memberikan stimulasi yang maksimal bagi anak. Oleh sebab itu, penelitian ini akan dilakukan dengan judul **“Pengembangan Model Kegiatan Bermain Air Berbasis Pengetahuan Untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, beberapa masalah diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kemampuan motorik halus kurang berkembang secara maksimal karena memperoleh stimulus yang sama yaitu terlalu sering melaksanakan kegiatan bermain air dengan air dan pewarna saja.
2. Strategi pembelajaran yang kurang bervariasi ketika kegiatan pembelajaran berdampak pada tujuan stimulasi yang diberikan kepada anak.
3. Kegiatan bermain air yang digunakan belum membantu anak mengembangkan motorik halus.
4. Anak usia 3-4 tahun belum mampu mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka masalah-masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Aspek perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD Bharlind Medan.
2. Model kegiatan bermain air berbasis pengetahuan di PAUD Bharlind Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah model kegiatan bermain air berbasis pengetahuan efektif untuk melatih motorik halus anak usia 3-4 tahun?
2. Apakah model kegiatan bermain air berbasis pengetahuan layak digunakan untuk melatih motorik halus anak usia 3-4 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keefektifan model kegiatan bermain air berbasis pengetahuan dalam melatih motorik halus anak usia 3-4 tahun.
2. Untuk mengukur kelayakan model kegiatan bermain air berbasis pengetahuan dalam melatih motorik halus anak usia 3-4 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi pemahaman terhadap pendidik dalam pengembangan kegiatan bermain air untuk melatih motorik halus berbasis pengetahuan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Anak menjadi lebih mudah menguasai materi dan menunjukkan kreatifitasnya dalam pembelajaran dengan melakukan berbagai aktivitas dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan bermain air untuk melatih motorik halus berbasis pengetahuan anak.

c. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru dalam mengembangkan kegiatan bermain air yang tepat untuk melatih motorik halus anak berbasis pengetahuan sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.