

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan kepada anak agar jasmani dan rohaninya dapat tumbuh dan berkembang sehingga anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Supaya pendidikan di PAUD dapat berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan maka perlu adanya kurikulum sebagai nyawa berlangsungnya proses pendidikan tersebut (Permendikbud No. 146 Tahun 2014).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) melaksanakan kegiatan pendidikan pada anak usia 0-6 tahun, usia ini juga disebut dengan masa keemasan (*golden age*), karena pada usia ini anak dipandang memiliki tingkat perkembangan yang berbeda dengan anak usia di atasnya, masa ini merupakan masa kritis bagi anak yang apabila tumbuh kembangnya tidak terpenuhi dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap kemampuan perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Adriana, 2015:2).

PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan kepada anak agar jasmani dan rohaninya dapat tumbuh dan berkembang sehingga anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Supaya pendidikan di PAUD dapat berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan maka perlu adanya kurikulum sebagai nyawa berlangsungnya proses pendidikan tersebut (Permendikbud Nomor 146 Tahun

2014). Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, disebutkan bahwa aspek-aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak adalah perkembangan perkembangan motorik halus. Motorik halus selalu berhubungan dengan keterampilan menggunakan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Motorik halus adalah gerakan aktif yang melibatkan bagaimana tubuh tertentu dan membutuhkan koordinasi dengan mata (Fitriani, 2021).

Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Dalam hal ini Masitoh dkk (2012:13) menyatakan motorik halus adalah keterampilan tangan, koordinasi mata, kepekaan sentuhan, daya tahan dan daya reflek. Motorik halus yakni gerakan-gerakan yang merupakan koordinasi otot-otot yang menuntut adanya kemampuan mengontrol gerakan-gerakan halus. Syafaruddin (2012:53) menyatakan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh pada tanggal 22-26 April 2024, penulis melihat belum tercapainya perkembangan motorik halus anak dengan baik. Hal ini terlihat dari 14 anak yang tergabung dalam kelompok B sebanyak 8 atau 57,14% masih terlihat kaku dalam

kegiatan belajar. Misalnya anak masih kaku dalam bentuk gambar yang diberikan, belum bisa menggunting sesuai pola, dan kurang mampu dalam menempel gambar yang telah digunting dengan tepat dan benar.

Selain itu adanya tuntutan orang tua murid kelompok B TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh terhadap guru agar anaknya dapat cepat bisa menulis mengakibatkan guru terpaksa untuk memberikan kegiatan menulis, kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran menjadi pengaruh besar bagi anak, yang seharusnya dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya menjadi tidak terpenuhi.

Keadaan ini tentunya tidak boleh dibiarkan berjalan secara terus menerus, maka perlu dilakukan perbaikan. Salah satu perbaikan yang dapat ditempuh untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah dengan menggunakan permainan *Flower circuit*. Kata *Circuit* (putaran) adalah latihan yang harus dilakukan dengan berputar dalam lingkaran disetiap tempat dengan menggunakan alat yang dalam penelitian menggunakan bunga. Jadi disetiap pos itu memiliki beberapa unsur latihan yang akan diselesaikan oleh anak setelah mereka menyelesaikan pos pertama kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikan pos selanjutnya.

Permainan *Flower circuit* merupakan permainan yang menyenangkan, suka rela, menarik, tidak membosankan dengan dirancang secara melingkar dan memiliki pos-pos dimana setiap anak dapat menyelesaikannya satu persatu permainan *Flower circuit* bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Bermain adalah upaya yang harus dilakukan mengembangkan ekpresi

anak sehingga dia merasa senang dan nyaman.

Efektif atau tidaknya permainan *Flower circuit* terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B, maka perlu dilakukan pengujian dan pembuktian secara ilmiah. Oleh karenanya penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan *Flower Circuit* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh masih rendah.
2. Pembelajaran untuk peningkatan perkembangan motorik halus anak kelompok B lebih dominan dilakukan di dalam kelas.
3. Belum pernah dilakukan pembelajaran menggunakan permainan *Flower circuit* khususnya perkembangan motorik halus anak kelompok B.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian merupakan suatu penentuan konsentrasi sebagai pedoman arah suatu penelitian dalam upaya mengumpulkan dan mencari informasi serta sebagai pedoman dalam mengadakan pembahasan atau penganalisaan sehingga penelitian tersebut benar-benar mendapatkan hasil yang diinginkan. Adapun penelitian ini dibatasi pada efektif atau tidaknya permainan

flower circuit terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan *flower circuit* efektif terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan *flower circuit* terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan suatu yang bermanfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, menambah pengetahuan guru serta sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian ilmiah terutama pada bidang pendidikan anak usia dini mengenai efektifitas permainan *flower circuit* terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

- 1) Memberikan informasi tentang permainan *flower circuit* dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak.
- 2) Memperbaiki perkembangan motorik halus anak yang ada di sekolah melalui permainan *flower circuit*.

b. Bagi guru dan calon guru

- 1) Guru menjadi lebih terampil dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui permainan *flower circuit*.
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam memperbaiki dan meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

1.7 Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah salah satu cara yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui permainan *flower circuit*. Hipotesis penelitian ini yaitu diduga permainan *flower circuit* efektif terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh. Rumusan hipotesis sebagai berikut:

Ha: $\mu > \mu_0$ Permainan *flower circuit* efektif terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

Ho: $\mu = \mu_0$ Permainan *flower circuit* tidak efektif terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian, berikut didefinisikan istilah-istilah tersebut.

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, dayaguna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang maksimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan dari rencana pembelajaran, maupun ketepatan waktu dalam pembelajaran. Dengan demikian, disebut efektif apabila tercapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan.

2. Permainan

Menurut Santrock (2017: 216) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. *Games* adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Permainan merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Jadi definisi permainan adalah suatu yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang

dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Permainan yang dimaksud dalam permainan ini adalah permainan *flower circuit*.

3. *Flower circuit*

Permainan *flower circuit* merupakan permainan yang menyenangkan, suka rela, menarik, tidak membosankan dengan dirancang secara melingkar dan memiliki pos-pos dimana setiap anak dapat menyelesaikannya satu persatu permainan *flower circuit*. Permainan *flower circuit* dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

4. Motorik halus

Keterampilan motorik halus dalam penelitian ini merupakan keterampilan peserta didik untuk meningkatkan kelenturan jari jemari mereka dengan luwes/tidak kaku. Hal ini akan terlihat ketika anak membentuk dengan teknik yang sudah diajarkan. Aspek yang akan dicapai dalam upaya peningkatan keterampilan motorik halus adalah kelenturan jari jemari, kecermatan, dan antusias.