

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan untuk AUD (anak usia dini) adalah suatu kesenangan yang di milikinya bagi mereka bermain tidak terlepas dengan alat permainan , karena dengan bermain dapat menjadi sarana dan berkembangnya anak mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaannya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya serta dapat melakukan gerakan yang bermanfaat untuk pertumbuhan. Bermain bagi anak usia dini bukan untuk mengisi waktu saja, tetapi media bagi mereka untuk belajar. Pada setiap bentuk bermain bagi anak usia dini mempunyai nilai positif pada perkembangan kepribadian mereka masing-masing

Dalam (“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003) dinyatakan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah mampu berkembang dalam bentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa indonesia ,yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman ,bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Menurut Rahmatunnisa & Halimah, (2018) bermain adalah bentuk kegiatan yang dilakukan dengan dan tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kebahagiaan serta mengembangkan ide-ide pada anak . Pada AUD (anak usia dini) bermain

mereka lakukan atas kehendak nya sendiri bukan karena perintah orang lain maka tidak heran jika mereka menghabiskan semua waktunya untuk bermain.

Hal ini terlihat bahwa pada kegiatan bermain bagi anak usia dini terlihat sangat bahagia dan begitu menyenangkan bagi mereka dan mereka selalu bersemangat dalam bermain tanpa mengenal lelah dan letih.

AUD (Anak usia dini) yaitu anak yang berusia 0-8 tahun. Sedangkan kenyataan nya anak usia dini itu adalah sebagai pribadi yang unik, di mana mereka mempunyai pola perkembangan serta pertumbuhan dalam berbagai aspek fisik, kreativitas, sosial-emosional, kognitif,serta bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Tatminingsih, 2016).

Lembaga pendidikan anak usia dini merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain anak yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksanannya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas. Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak di lembaga pendidikan anak usia dini adalah alat permainan edukatif yang lebih dikenal dengan APE salah satunya yaitu Building Block (Rita, 2021).

Alat permainan edukatif yaitu sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat atau sarana bermain yang mengandung pada nilai pendidikan serta dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak. Building block yaitu suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang , di mana setiap sisi persegi panjang berimpit dengan tepat satu sisi persegi panjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap.

Motorik halus adalah suatu kegiatan dengan menggunakan otot-otot halus

pada jari dan tangan yang melibatkan keterampilan bergerak (Gitleman, 2014). Dalam penyelenggaraan pengembangan keterampilan motorik baik itu motorik kasar maupun motorik halus memungkinkan kegiatannya menggunakan alat bantu permainan atau tanpa alat, tetapi semua kegiatan bermain ini menggunakan alat permainan, hal tersebut disesuaikan dengan tujuan pengembangan yang akan dicapai atau dikembangkan.

Mayke Sugianto. T (Zaman, dkk 2007: 6.3) memaparkan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah suatu permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan anak usia dini . Dalam penelitian ini peneliti menfokuskan pencapaian anak pada perkembangannya di usia 4-5 tahun, pada tahap ini anak mampu melakukan gerakan manipulatif untuk mendapatkan pada bentuk dengan menggunakan macam-macam alat permainan, mampu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, mampu berekspresi yaitu berkarya seni menggunakan berbagai media dan membuat garis vertical.

Alat Permainan Edukatif adalah suatu benda yang sengaja dirancang sehingga mengandung unsur pendidikan ketika dimainkan oleh anak. Alat permainan edukatif juga disebut sebagai suatu alat permainan dengan rancangan khusus yang mengandung unsur-unsur pendidikan dengan tujuan meningkatkan aspek perkembangan anak (Al-Kasyaf & Lukman, 2023).

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan Building Block terhadap kemampuan motorik anak usia 4 - 5 tahun. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti menemukan permasalahan mengenai penggunaan APE, menunjukkan bahwa Di TKIT Miftahul Huda terdapat beraneka APE untuk membantu proses stimulasi motorik halus anak tetapi APE

yang digunakan tersebut kurang memadai hal ini disebabkan karena sedikitnya APE dalam peningkatan motorik halus anak di sekolah tersebut beberapa anak terlihat tidak tertarik dengan permainan lain nya oleh karena itu anak kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. kegiatan motorik halus misal nya menempel, menggunting, kolase dll akibatnya pada usia 4-5 tahun anak belum bisa memegang pensil yang benar seharusnya pada usia 4-5 tahun anak sudah mampu mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata.

Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan Building Block untuk meningkatkan motorik halus peserta didik. Dari permasalahan tersebut peneliti berupaya mengembangkan APE agar dapat menarik minat dan semangat anak dalam pembelajaran. Dengan adanya Building Block maka dapat mengoptimalkan serta membangun motorik halus anak pada usia 4-5 tahun.

Permainan menggunakan Building Block / balok-balok yang memiliki beragam ukuran, bentuk, warna dan tekstur. Ketika anak memiliki waktu untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dengan sumber - sumber pembelajaran ini, mereka jadi punya kesempatan untuk mengembangkan fondasi bagi konsep-konsep matematika yang berkaitan dengan aljabar dasar, geometri dasar dan pengukuran dasar.

Building Block adalah suatu permainan pada anak yang membangun dan membuat sesuatu dari balok-balok. Banyak ruang kelas pendidikan kanak-kanak saat ini memiliki pusat atau area yang didedikasikan untuk bermain Building Block .

Para Peserta didik bisa mengenal beberapa macam warna dan bentuk dari Building Block tersebut sehingga apa yang mereka kerjakan akan mereka ingat

selalu karena karya yang mereka hasilkan berbeda dengan sebelumnya.

Alat Permainan Edukatif (APE) yang saat ini peneliti kembangkan yaitu APE yang berbentuk Building Block ini memiliki manfaat untuk melatih koordinasi tangan dan mata ,keterampilan motorik halus, memecahkan masalah mengembangkan imajinasi anak,membangun kreativitas anak

Bermain Building Block bisa mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini diantaranya: Melatih otot tangan dan mata , membuat Kreasi bentuk dari Building Block, mengexplorasi dengan building block tersebut.

Peserta didik sangat membutuhkan media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan Building Block akan membuat para peserta didik lebih tertarik serta dalam belajar bisa lebih bersemanga

Peneliti mendapatkan hasil pada pra siklus bahwa prosentasi tingkat keberhasilannya sangat kurang maka peneliti membuat siklus I dan siklus II Berdasarkan pemaparan di atas peneliti memilih judul yaitu **“Penggunaan Building Block Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun di TKIT Miftahul Huda.”**

B. Identifikasi Masalah

Pada latar belakang pada uraian di atas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Kurangnya APE di sekolah TKIT Miftahul Huda khususnya BuildingBlock
2. Masih terdapat siswa TKIT Miftahul Huda yang belum berkembang kecerdasan visual spasialnya.

3. Proses pembelajaran dan kegiatan permainan masih kurang menarik bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan visual spasialnya
4. Antusias belajar anak yang kurang terutama penggunaan APE
5. Kurangnya kemampuan kreativitas anak

C. Pembatasan Masalah

Pada Identifikasi masalah di atas yang di tetapkan pada penelitian ini, maka harus dilakukan pembatasan masalah supaya pada pengkajian yang di lakukan dapat lebih fokus pada masalah yang terjadi .Penelitian ini melibatkan pada pengembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

D. Rumusan Masalah

Pada uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan motorik halus anak dengan menggunakan Building Block di TKIT Miftahul Huda ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan peningkatan motorik halus anak dengan menggunakan Building Block di TKIT Miftahul Huda.

F. Manfaat Penelitian

Secara Teoritis

Sebagai referensi dalam melakukan kajian penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Building Block dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. Secara teoritis hasil pada penelitian ini mampu bermanfaat untuk bidang keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini yang bisa memberikan sumbangan ilmiah untuk mengetahui upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 4 – 5 tahun melalui permainan balok.

Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai salah satu bahan masukan pikiran dan pertimbangan bagi pihak lembaga tentang penerapan permainan balok dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.
- b. Bagi anak, meningkatkan imajinasi anak dan motivasi anak agar anak lebih aktif dan kreatif.
- c. Bagi guru, sebagai masukan, wawasan, serta wacana untuk menambah ilmu di dunia pendidikan

G. Definisi Operasional

Definisi Operasional dapat di bagi menjadi 2 yaitu

- a. Variabel terikat yaitu kemampuan anak dalam mengenal Alat Permainan Edukatif Building Block yang berkaitan dengan kemampuan imajinatif yang mampu mengembangkan keterampilan motorik halus anak

- b. Variabel bebas yaitu Menggunakan Alat Permainan Edukatif Building Block yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas serta gagasan-gagasan baru bagi anak

H. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian Tindakan Kelas telah banyak dilakukan, terdapat beberapa penelitian yang relevan yang mengkaji tentang motorik halus anak usia dini diantaranya:

1. Penelitian oleh Nurul Kusuma Dewi dengan judul Stimulasi Kemampuan Motorik Halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan seni rupa tahun 2019 menggunakan metode PTK dan hasil penelitian yang di peroleh adalah:
 - a. Indikator motorik halus pada anak usia dini yaitu meliputi koordinasi mata dan tangan, kekuatan jari tangan, kelenturan pergelangan tangan meningkat
 - b. Kegiatan pada seni rupa yang bisa di terapkan pada anak usia dini adalah mewarnai, menggambar, melukis, menjiplak, membentuk, menempel, meronce, finger painting. Kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat distimulasi melalui kegiatan seni rupa.
2. Penelitian Oleh Hartati Rismauli tahun 2022 dengan judul bukunya yaitu Analisis perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di Ra Al-Mosoem kabupaten tasikmalaya menggunakan metode PTK dan hasil penelitian yang di peroleh adalah kemampuan motorik halus anak rendah disebabkan oleh banyak faktor di antaranya pembelajaran yang jenuh, metode pembelajaran yang kurang begitu menarik bagi mereka serta kegiatan yang kurang

mendukung aspek-aspek perkembangan motorik halus anak.

Aspek perkembangan yang rendah berkaitan dengan ketangkasan serta penggunaan jari tangan, kelenturan pergelangan tangan serta mengkoordinasikan mata dan tangan. Anak masih memerlukan bimbingan dan latihan secara rutin baik dari guru maupun orang tua agar anak bisa mengembangkan motorik halus nya secara optimal.

