

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Masa Kecil adalah masa dimana individu telah mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan sering dianggap sebagai masa emas (golden age), yaitu sebuah era yang bernilai dibandingkan dengan itu era-era selanjutnya. Dalam proses pendidikan prasekolah, pendidik memegang peranan penting sebagai pembimbing dan mengarahkan kegiatan belajar murid sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan. Kedudukan seorang guru PAUD mempunyai peran yang sangat penting bagi murid-muridnya. Oleh karena itu, dengan memberikan layanan pendidikan prasekolah, kami berupaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Anak dapat belajar sambil bermain karena bermain dapat membantu mereka mengekspresikan diri emosinya dan mendatangkan kegembiraan yang besar. Melalui permainan, belajar menjadi menarik dan itu diserap oleh anak secara paling banyak permainannya juga bisa ditingkatkan perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik halusnya. Aspek perkembangan jasmani motorik, khususnya perkembangan jasmani, motorik aktif, dan motorik halus. Pada usia 4 tahun, kemampuan motorik halus anak terus berkembang lebih baik. Permainan yang berkualitas dapat memberikan stimulasi yang maksimal pada anak. Beberapa permainan untuk anak dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan keterampilan motorik (motorik halus dan motorik kasar).

Pada masa anak usia dini sekolah atau PAUD, anak akan melakukan integrasi atas pola-pola yang didapatkannya. Pada anak usia dini terdapat beberapa aspek diantaranya, NAM (Nilai Moral Keagamaan), kognitif, motorik (motorik kasar dan motorik halus), sosial (sosial emosional), bahasa. Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu ditingkatkan atau distimulasi dalam kesehariannya adalah aspek motorik. Aspek motorik anak merupakan aspek yang sangat mendasar sehingga seorang pendidik memiliki tugas untuk memperhatikannya dengan serius.¹ Kekuatan luar biasa dari permainan, permainan dan mainan untuk anak-anak. Berapa banyak manfaat yang dapat diperoleh anak dari kegiatan bermain, baik dari segi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik motoriknya.² Salah satu permainan yang dapat mengasah motorik halus anak sekaligus kognitif anak adalah permainan puzzle. Dengan menggunakan media puzzle kemampuan motorik halus anak dapat tercapai misalkan anak dapat menggerakkan otot-otot tangan. Permainan puzzle dapat memberikan banyak kesempatan belajar bagi anak. Permainan puzzle juga dapat menarik minat dan semangat belajar pada diri anak. Media puzzle merupakan merupakan salah satu hal yang dapat dijadikan bahan acuan bagi guru sebagai variasi proses belajar mengajar. Penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran aktif, inovasi, kreatif, menyenangkan dan menantang. Media puzzle memiliki banyak manfaat salah satunya dapat menstimulus motorik halus anak, sosial emosional, kognitif, yaitu melatih otot tangan anak, konsentrasi dan koordinasi mata.

¹ Asef Umar Fakhruddin, *Sukses Menjadi Guru Paud*, (bandung: PT Rosdakarya, 2018), 63

² Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jakarta: Buku Kita, 2017), 18

Di usia yang masih dini, peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan. Pendidik selalu memberikan stimulus dalam perkembangan aspek-aspek pada anak. Melalui fasilitas dan permainan yang menjadi dukungan dalam pembelajaran dan perkembangan anak. Dalam menstimulus aspek motorik halus anak seringkali pendidik menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran. Dari permainan puzzle pendidik dapat mengajak anak belajar sambil bermain dalam satu waktu secara bersamaan. Tampaknya peserta didik sangat menyukai permainan puzzle, terlihat pada saat anak-anak susun potongan puzzle tersebut menjadi satu gambar utuh.

Maka dari fenomena diatas, peneliti tertarik lebih mengetahui bagaimana guru berusaha mengembangkan motorik halus anak dengan judul “Analisis Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan”. Hal ini tercantum berdasarkan fokus yang digunakan oleh peneliti untuk lebih mengetahui upaya pendidik dalam Menganalisis Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan melalui fokus di bawah ini.

C. Fokus Penelitian

Dari beberapa paparan yang sudah dikemukakan, maka peneliti dapat menentukan fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini dikelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan ?
2. Apa Manfaat Permainan Puzzle Pada Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan ?
3. Apa Saja Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Permainan Puzzle Di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan ?

D. Tujuan Penelitian

Dari apa yang telah peneliti jabarkan dalam fokus penelitian di atas, maka dalam penelitian ini diharap mencapai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal.
2. Untuk Mengetahui Manfaat Permainan Puzzle Pada Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan.
3. Untuk Menemukan Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

E. Kegunaan Penelitian

Maka dari fenomena diatas, peneliti tertarik lebih mengetahui bagaimana guru berusaha mengembangkan motorik halus anak dengan judul “Analisis Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan”. Hal ini tercantum berdasarkan fokus yang digunakan oleh peneliti untuk lebih mengetahui upaya pendidik dalam Menganalisis Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan melalui fokus di bawah ini.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman ilmiah para peneliti, khususnya pembaca umum. Sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan visi yang lebih luas baik teoritis maupun praktis khususnya yang berkaitan dengan pengembangan motorik halus anak melalui aktivitas permainan puzzle.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Peneliti ini dapat di jadikan sumbangan pemikiran bagi pendidik dalam mengenalkan tahapan pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan permainan puzzle.

b. Bagi Anak

Dengan adanya penelitian ini anak akan lebih mengetahui serta memahami perkembangan motorik halus anak. Serta menambah wawasan tentang permainan puzzle.

c. Bagi Lembaga

Dengan mengetahui tahapan pengembangan motorik halus anak, maka diharap dapat berguna untuk bahan tambahan dan penyempurna terhadap pelaksanaan kegiatan di sekolah, khususnya dalam pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan permainan puzzle.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, akan menjadi salah satu pengalaman dan perubahan yang baik untuk masa depan serta menambah wawasan keilmuan. Khususnya dapat mengetahui tahapan pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan permainan puzzle.

e. Bagi Peneliti Berikutnya

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat dijadikan sebuah referensi atau bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.

F. Definisi Istilah

Judul dalam penelitian ini adalah “Analisis Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Keterampilan motorik halus pada kelompok usia anak usia dini B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Branta Pesisir Pamekasan” untuk dapat

memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah digunakan dalam penelitian dan pembaca memiliki persepsi serta pemahaman yang sejalan dengan penulis.

1. Kemampuan Motorik Halus.

Salah satu kemampuan apa yang telah dikembangkan anak sejak saat itu kecil mempunyai keterampilan motorik. Bagi sebagian anak, latihan tidak selalu membantu meningkatkan keterampilan motoriknya. Gerakan motorik halus terbaik membantu anak mengeluarkan kreativitasnya seperti memotong kertas garis lurus, menggambar dan mewarnai gambar sederhana, membuat kolase foto, dan bermain puzzle. Namun, tidak semua anak-anak cukup dewasa untuk menguasai keterampilan ini pada tahap yang sama.

2. Kegiatan Permainan Puzzle.

Pengenalan anak merupakan cara awal dalam melakukan suatu hal. Dengan kegiatan puzzle ini guru dapat merangsang motorik halus anak melalui kegiatan permainan puzzle, serta meningkatkan konsentrasi anak.

3. Anak Usia Dini.

Anak usia dini adalah anak berusia antara 4 sampai 6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa dan sedang melanjutkan pendidikannya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Agar menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi dan untuk menghindari kesamaan penulisan, maka peneliti perlu memaparkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Siti Sofiyah, Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Kolase Bagi Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Nurul Qarnain Baletbaru Sukowono Jember, tahun ajaran 2020. Skripsi yang disusun oleh Siti Sofiyah Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Kolase Bagi Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Nurul Qarnain Baletbaru Sukowono Jember.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan dan menstimulus kemampuan motorik anak. Persamaan yang dilakukan oleh peneliti kali ini diantaranya sama-sama melakukan penelitian strategi guru, hasil dari penelitian terdahulu adalah “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Kolase Bagi Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Nurul Qarnain Baletbaru Sukowono Jember, tahun ajaran 2020”. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan yang sekarang adalah penelitian terdahulu menggunakan permainan kolase, sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

2. Luluk Maulidah, Penerapan media pembelajaran puzzle untuk menambah konsentrasi belajar anak usia dini di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep, tahun ajaran 2020. Skripsi yang disusun oleh Luluk Maulidah Penerapan media pembelajaran puzzle untuk menambah konsentrasi belajar anak usia dini di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menambah konsentrasi belajar anak usia dini di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak. Persamaan yang dilakukan peneliti ini diantaranya sama-sama melakukan strategi guru, hasil dari penelitian ini adalah “Penerapan media pembelajaran puzzle untuk menambah konsentrasi belajar anak usia dini di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep”. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan yang sekarang adalah penelitian terdahulu permainan puzzle digunakan untuk menambah konsentrasi belajar bagi anak, sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

3. Mefi Wulandari, Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu, tahun ajaran 2019.

Skripsi yang disusun oleh Mefi Wulandari pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu. Persamaan yang dilakukan peneliti ini diantaranya sama-sama melakukan strategi guru, hasil dari penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan

Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu”.

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan yang sekarang adalah penelitian terdahulu permainan puzzle digunakan untuk perkembangan kognitif anak, sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan permainan puzzle dalam meningkatkan motorik halus anak.