

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang membutuhkan konsentrasi, koordinasi, ketepatan, dan kecepatan antara gerakan tangan dan mata, sehingga diperlukan pemberian stimulus yang tepat untuk meningkatkannya (Wahyuningrum dan Watini, 2022). Kemampuan motorik halus peserta didik sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Jika anak sering dilatih dalam melakukan gerakan, maka ototnya akan semakin kuat, lentur, dan lincah. Ketercapaian setiap aspek perkembangan ini berkesinambungan dengan perkembangan aspek lainnya (Sutapa, 2022). Motorik halus sangat penting untuk menunjang seluruh kegiatan anak baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

Perkembangan motorik halus anak mengarah pada kemampuan mengendalikan, ketangkasan, dan koordinasi mata dengan jari. Contoh dari kegiatan motorik halus adalah menggenggam, menggunting, menjimpit, merobek, dan lain sebagainya. Berbeda dengan motorik kasar anak motorik halus anak tidak dapat berkembang optimal dengan sendirinya, sehingga diperlukan rangsangan atau stimulus yang mampu mengoptimalkan motorik halus pada anak. Adapun kegiatan pada perkembangan motorik halus yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari contohnya menyikat gigi, memakai pakaian, menggunakan sendok dan garpu, mengikat tali sepatu, dan lain sebagainya. Seiring dengan banyaknya penguasaan keterampilan motorik halus yang dimiliki anak maka semakin baik prestasinya di sekolah, dengan demikian perkembangan motorik halus anak perlu diperhatikan (Astini dkk, 2017). Aktivitas pengembangan motorik halus anak usia dini sangat bermanfaat untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak yang diantaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain (Nurjani, 2019). Anak harus distimulasi motorik halusnya dengan cara yang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak yakni bermain (Paramitha dan Sutapa, 2019). Bermain pada anak sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk, seperti saat sedang menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar, dan lain sebagainya (Latif dkk, 2013). Piaget dalam Fadlillah (2017), berpendapat bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleks dan pada akhirnya dia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi. Selain itu dengan bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Bermain dapat menjadi sarana, saat bermain sebuah permainan anak mengenal dunia di sekitarnya dan permainan dapat merangsang anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangan. Kegiatan bermain menjadi sebuah tuntutan maupun kebutuhan anak usia dini sebab, perkembangan anak dengan bermain dalam berbagai kegiatan dan rasa ingin tahu seorang anak dapat terpenuhi. Kesempatan yang dimiliki anak dengan bermain dapat mengungkapkan gerakan-gerakan motorik halusnya dengan permainan yang berkualitas (Wahyuningrum dan Watini, 2022). Dan biasanya dimana ada anak yang sedang bermain disitulah ada permainan yang dimainkan.

Aktivitas bermain seringkali dihubungkan dengan permainan. Secara umum istilah permainan dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang digunakan oleh anak ketika melakukan suatu kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu sangat menarik serta berkesan bagi anak yang melakukan kegiatan bermain tersebut. Permainan merupakan penunjang untuk melakukan aktivitas interaktif antara satu anak dengan anak lainnya (Nafisah, 2022). Orangtua dan guru perlu melayani kegiatan anak dengan menyiapkan permainan yang mendukung tumbuh kembang anak terutama perkembangan motorik halus pada anak. Permainan dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya, mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dapat dimainkan secara bervariasi, sesuai kemampuan anak, mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak, menarik dari segi warna dan bentuk atau suara, alat permainan tahan lama, diterima oleh semua budaya, serta memiliki ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf

perkembangannya (Nurhayati dan Putro, 2021). Pendidik harus dapat menguasai berbagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang variatif akan menarik minat anak dalam gerak motorik (Sutapa, 2022). Penunjang kegiatan bermain dan permainan anak harus di dukung oleh orang tua maupun pendidik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada bulan September sampai bulan Oktober 2023 di TK Kembar Lestari Kota Jambi dengan berpatokan pada indikator dari permendikbud 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. Pada saat peneliti mengobservasi di 1 kelas yaitu kelas B2, peneliti menemukan saat ada kegiatan menirukan bentuk dari origami dan sebagian besar anak belum bisa, sebagian besar belum bisa bahkan tidak tau menuliskan namanya sendiri, ketika peneliti memberikan contoh nama anak di atasnya untuk ditirukan oleh anak namun anak menuliskan bentuk huruf namanya sendiri belum seperti huruf seharusnya dengan benar, pada kegiatan menggunting sesuai dengan pola hanya terdapat beberapa anak yang bisa melakukannya. Selain itu, pada saat jam istirahat ketika anak-anak makan bersama bekal yang mereka bawa masih banyak anak yang kesulitan dalam membuka wadah bekalnya, kesulitan menggunakan alat makannya (sendok/garpu), boleh makan menggunakan tangan dan merupakan gerakan melatih kemampuan motorik halus juga namun yang dilihat pada beberapa anak saat mereka makan dengan peralatan makan seperti sendok tapi tangan satunya lagi yang menaruh makanan tersebut ke atas sendok, dan anak sama sekali tidak bisa membuka bungkus atau kemasan cemilannya.

Peneliti menemukan setiap harinya pada proses pembelajaran akan selalu ada waktu senggang dan disaat itu anak-anak diberikan buku dongeng untuk anak-anak baca sendiri, dengan harapan guru kalau anak diberi buku bisa membuat anak jadi cepat bisa membaca. Dan ada sebagian juga anak yang diberikan mainan untuk dironce dan bermain balok. Namun kenyataannya hampir seluruh anak belum bisa membaca dengan cara tersebut, serta setiap hari permainan yang dilakukan oleh anak-anak cukup monoton sehingga anak-anak menjadi bosan jika bermain hal sama yang berulang-ulang. Alhasil banyak anak yang tidak mau. dikarenakan anak merasa bosan sehingga ada beberapa anak menciptakan suasana kelas yang tidak kondusif seperti anak lebih memilih berlari-larian dan bersenda gurau bersama

temannya dan bahkan sampai ada yang pergi lari keluar kelas untuk bermain perosotan, hal ini terjadi sepanjang peneliti mengobservasi.

Hal itu turut dibenarkan melalui wawancara dengan guru pada tanggal 28 September 2023, peneliti menanyakan pertanyaan yang masih berdasarkan indikator perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Narasumber membenarkan bahwa memang masih banyak anak di kelas B2 yang kemampuan motorik halusnya belum berkembang secara optimal. Menurutnya anak-anak sudah diajarkan dan dilatih tetapi tetap saja masih banyak yang tidak bisa dan juga susah untuk memaksakannya. Narasumber berpendapat jika kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara optimal itu disebabkan oleh masing-masing pribadi anak. Narasumber juga menginformasikan bahwa dalam penerapan pembelajaran di TK Kembar Lestari lebih banyak menggunakan metode pemberian tugas melalui Lembar Kerja Anak (LKA) dan variasi akan diberikan paa saat jam kosong.

Kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan dengan permainan-permainan yang menyenangkan atau dengan permainan sirkuit. Sejalan dengan pendapat Paramitha dan Sutapa (2019), bahwa permainan yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak berupa permainan sirkuit. Permainan Sirkuit merupakan modifikasi dari *circuit training*. Pengertian dari permainan sirkuit tidak jauh berbeda dari latihan sirkuit, yakni kegiatannya terdiri dari serangkaian bentuk latihan yang dilakukan. Permainan sirkuit terdiri dari beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Setiap pos terdapat satu permainan yang menstimulus motorik halus anak. Setiap anak diharuskan menyelesaikan kegiatan yang ada pada setiap pos. Setiap kegiatan atau pos memunculkan kegiatan yang berisi unsur-unsur kegiatan yang disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Permainan sirkuit akan menjadikan perkembangan motorik anak lebih cepat terstimulus karena kegiatan pada setiap posnya dirancang untuk demikian, seperti yang dijelaskan oleh Westcott dalam Sucipto dkk (2019), sirkuit yakni pola pelatihan dimana pelatihannya dilakukan secara terus menerus serta berurutan selama satu putaran atau sirkuit yang menggunakan serangkaian latihan yang berbeda.

Peneliti telah melakukan observasi tentang model permainan sirkuit pada tanggal 11 Oktober 2023 di laman *google* dengan kata kunci “pengembangan permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun”. Hasil observasi dari kata kunci tersebut hanya ada dua penelitian yang membahas mengenai permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak yaitu dengan judul: 1. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”. 2. “Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Satu penelitian diantaranya adalah penelitian lanjutannya dan selebihnya ada tujuh penelitian lainnya membahas mengenai model permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan mengenai **“Pengembangan Permainan Sirkuit Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakkan permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi?
3. Bagaimana efektivitas permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui kelayakkan permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui efektivitas permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun dan buku panduan permainan.
2. Permainan sirkuit yang berlandaskan pada *loose part*.
3. Memiliki 4 pos permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
4. Kegiatan permainan dilaksanakan secara individu, namun ketika ke masing-masing pos pemain maju secara beramai-ramai.
5. Permainan dapat dilaksanakan secara *indoor* ataupun *outdoor*.
6. Masing-masing anak akan dibekali dengan satu nampan untuk dibawa ke setiap pos.
7. Pilihan permainan pada tiap 4 posnya yakni:
  - a. Pos 1 kegiatan meronce,
  - b. Pos 2 menggunting bentuk gambar sesuai dengan pola,
  - c. Pos 3 mengambil biji-bijian, batu kerikil, pompom, dan tutup botol dari wadah besar dengan menggunakan sendok yang kemudian dimasukkan kedalam wadah/nampan kecil masing-masing anak.

Disini anak dibebaskan mau mengambil semua jenis benda yang ada pada wadah besar ataupun satu jenis benda saja.

- d. Pos 4 membuat berbagai bentuk diatas kertas origami yang telah disediakan dengan bentuk sesuai tema hari itu dari berbagai macam benda yang telah dibawa dari pos 1 sampai pos 3.
8. Masing-masing anak diwajibkan menyelesaikan kegiatan pada satu pos agar bisa lanjut ke pos berikutnya
9. Pada kegiatan permainan sirkuit pada pos 2 dan pos 4 disesuaikan berdasarkan tema pembelajaran pada hari itu.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

1. Permainan sirkuit yang dikembangkan dapat menjadi alat permainan yang menarik, menyenangkan, serta dapat menjadi alat penunjang yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.
2. Permainan sirkuit yang dikembangkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
3. Permainan sirkuit yang diteliti ini memiliki potensi untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak terutama motorik halus pada anak.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi tolak ukur permainan sirkuit sebagai permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak antara lain:

1. Model permainan sirkuit yang memuat indikator kemampuan motorik halus pada anak dapat menjadi model permainan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.
2. Model permainan sirkuit yang dikembangkan dapat dijadikan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak oleh guru.

#### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan permainan sirkuit ini aktivitasnya hanya terfokus pada aspek motorik halus anak.
2. Pengembangan model permainan sirkuit terbatas hanya untuk anak usia 5-6 tahun.
3. Permainan hanya berdasarkan pada *loose part*.
4. Pemilihan permainan pada model permainan sirkuit berdasarkan permasalahan di sekolah yang diteliti saja.