

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia 5-6 tahun merupakan fase dimana anak-anak selalu aktif bermain. Aktivitas yang dilakukan pada anak 5-6 tahun membutuhkan motorik halus dan motorik kasar. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 Tahun. Pendidikan anak usia dini sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional (pasal 1 butir 14) adalah upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengategorikan anak usia dini sebagai berikut: (1) kelompok bayi (infancy) berada pada usia 0-1 tahun, (2) kelompok awal berjalan (toddler) berada pada rentang usia 1-3 tahun, (3) kelompok pra-sekolah (preschool) berada pada rentang usia 3-4 tahun, (4) kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada rentang usia 5-6 tahun, (5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentang usia 7-8 tahun.

Pendidikan anak usia 5-6 tahun merupakan pendidikan yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia lahir sampai

dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan dan juga masa peka dalam tahapan pembelajaran pada manusia. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa tepat untuk meletakkan dasar nilai-nilai agama/moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional anak.

Dunia teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini mencakup semua bidang kehidupan manusia seperti kesehatan, pangan, industri, dll. Begitu pun dengan perkembangan teknologi dalam bidang permainan. Perkembangan teknologi dalam bidang permainan saat ini sudah sangat baik karena permainan mamacu kita menjadi kondisi nyata nya. Era Globalisasi anak usia dini rentan terhadap permainan yang mereka mainkan , karena dapat menumbuh-kembangkan Motorik halus pada usia dini awal, kita harus membuat permainan sederhana, media permainan menggunakan bahan bekas pakai ,yaitu triplek, kardus, kotak pasta gigi, botol bekas.

Media adalah alat, bahan, metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan intensitas interaksi yang komunikatif dan edukatif guru-peserta didik berlangsung secara berdayaguna dan tepat guna. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik adalah media puzzle. Menurut Situmorang (2012) bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan puzzle secara tepat dan cepat.

Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif dan manfaat bermain puzzle lainnya adalah berdampak pada perkembangan kognitif anak. Dalam bermain puzzle, anak dituntut bernalar sehingga otak anak akan terasah.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang di gunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan , mencari pandanya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan..

Tingkat intelegensi adalah tingkat kecerdasan yang berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Intelegensi mempengaruhi cara individu menyelesaikan permasalahan yang di hadapinya. Semakin cerdas seseorang, maka akan semakin mudah dan cepat menentukan jawaban dari permasalahan yang di hadapinya.

Permainan puzzle pertama kali di kembangkan oleh John Spilsbury. Ia adalah seorang pembuat peta, selain membuat peta ia juga sibuk mengajarkan anak-anak sekolah , khususnya mata pelajaran Geografi. Pertama kali ia membuat permainan Puzzle bernama “Jigsaw Puzzle” dengan menyusun kepingan-kepingan puzzle peta tersebut, murid akan belajar tentang lokasi , posisi, dan hubungan geografi antar masing-masing Negara.

Penelitian pada permainan puzzle selama ini lebih banyak dilakukan untuk membantu anak melatih kecerdasan visual. Tak cuma itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana yang dilakukan oleh Marlina. Menurut A. Satwikasari, pembaharuan puzzle dengan desain Puzzle rumah adat menjadi variasi pada permainan puzzle tersebut. buah adalah salah satu alat *puzzle* permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan sikap sosial anak. penelitian tentang pengembangan media puzzle pada materi pencemaran lingkungan yang dilakukan oleh N.Husna . Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan bahwa puzzle adalah kepingan-kepingan gambar berbentuk bongkar pasang, dan nantinya akan berbentuk bongkar pasang, dan nantinya akan disusun oleh anak menjadi bentuk utuh dengan disusun oleh anak menjadi bentuk utuh menggunakan pikirannya. Hariyanto berpendapat buah adalah bagian tumbuhan yang berasal dari bunga atau yang berbiji dan bias tunas jika di tanam ..

John menganggap bahwa kreatifitasnya ini menjadi sebuah peluang bisnis. Maka kemudian ia memproduksnya dan menjual puzzle peta tersebut. Model puzzle pun semakin berkembang , mengikuti perkembangan zaman. Hingga saat ini terdapat berbagai macam permainan puzzle dengan berbagai tema, bahan, pola, dan keunikan lainnya. Puzzle adalah salah satu permainan yang ramah anak, bahkan puzzle di percaya memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan puzzle juga bisa di modifikasi , menyesuaikan perkembangan psikologi dan kecerdasan anak (tentu saja sesuai dengan perkembangan usia anak)

Suatu opsi strategi pembelajaran yang di harapkan dapat meningkatkan motorik halus anak, yaitu penerapan *model permainan puzzle untuk anak (5-6 Tahun)* Penerapan pada anak usia 5-6 memacu pada perkembangan motorik anak usia dini. Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah salah satunya adalah bermain. Bermain adalah cara yang paling berharga, melalui bermain, anak akan menggunakan sensor motorik atau fungsionalnya.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan belum terdapat penelitian secara mendalam tentang keterbaruan permainan puzzle untuk Pembelajaran motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian maka penelitian ini memiliki keterbaruan mengenai “ **Pembelajaran Motorik Halus**” dalam hal ini bagaimana permainan puzzle ini di lakukan oleh anak usia dini. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pembelajaran Motorik Halus Menggunakan Permainan Puzzle Untuk Anak Usia 5-6 Tahun.

B. Fokus Penelitian

Peneliti menemukan permasalahan yang dapat di identifikasi..Permasalahan di tunjukan pada perkembangan motorik pada anak usia 5-6 tahun yang mulai terhambat perkembangannya di karenakan kebiasaan melakukan permainan yang mengandalkan visual dan teknologi , terutama menggunakan gadget yang membuat anak tersebut terganggu kesehatan matanya dan aktifitas berfikir-nya kurang efektif. Namun kali ini peneliti berinisiatif membuat permainan menggunakan bahan dasar limbah bahan bekas seperti :triplek, kardus dan kotak bekas yang dapat mengembangkan motorik halus pada anak usia dini. Aspek yang di tuntun berkembangnya motorik anak ialah (visual) menerima rangsangan indera

penglihatan yaitu melihat objek bentuk, warna pada potongan permainan puzzle,(Sentuhan) Menerima rangsangan indera peraba untuk menganalisis bentuk dan warna yang cocok untuk merakit puzzle.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana model permainan puzzle untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun ?

C. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Penelitian model permainan ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam mempersiapkan diri menjadi penggerak olahraga rekreasi dan dapat dijadikan landasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis.

2. Bagi Program Studi Olahraga Rekreasi

- a. Memberikan masukan untuk program studi olahraga rekreasi dalam menengani anak usia 5-6 tahun dalam edukasi permainan.
- b. Memberikan pilihan untuk penelitian selanjutnya

3. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga rekreasi terutama permainan sehingga melahirkan penelitian-penelitian yang lebih baik dari sebelumnya.

4. Bagi Sekolah

Hasil model permainan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dalam sebuah permainan yang kreatif untuk Anak usia 5-6 tahun .

5. Bagi Anak Usia 5-6 tahun

- a. Hasil pembuatan model permainan ini di harapkan dapat menjadi referensi serta pedoman dalam memberikan pembelajaran yang kreatif melalui permainan yang terbuat dari bahan bekas pakai untuk anak usia dini
- b. Hasil dari pembelajaran puzzle ini dapat menambahkan edukasi tentang macam macam olahraga

