

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks (Rahardjo, 2007).

Bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. Bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman (Simatupang, 2005).

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan sering digunakan di negara-negara barat, maka perkembangan motorik pada anak di Indonesia tergolong sangat rendah. Di Amerika,

anak mulai berjalan pada umur 11-12 bulan, dan anak-anak di Eropa antara 12-13 bulan. Penelitian di Indonesia pada sampel yang diteliti adalah 14 bulan. Informasi yang cukup untuk menerangkan perbedaan tersebut belum ada dan lingkungan ikut berperan. Penjabaran tersebut di atas, menghasilkan suatu kesimpulan bahwa pemberian stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik merupakan hal yang urgen atau penting (Thompson, 2008).

Kreatifitas anak dapat berkembang dengan baik apabila anak diberikan kesempatan sebesar-besarnya untuk mengutarakan pikiran-pikirannya/pendapat-pendapatnya mengenai sebuah ide tertentu. Selain itu anak harus diberi kesempatan sebesar besarnya untuk menuangkan imajinasinya dalam kesempatan-kesempatan atau tindakan-tindakan tertentu (Martiningsih, 2008).

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan mengenai sesuatu dengan cara baru yang tidak biasa dan menampilkan cara pemecahan masalah yang unik. Kreativitas dan kecerdasan bukan hal yang sama. Kreatifitas dalam teori mengenai kecerdasan, mengatakan bahwa banyak individu-individu yang kecerdasannya tinggi yang menghasilkan karya-karya besar tetapi tidak selalu karya-karya baru. Dia juga percaya bahwa orang-orang yang kreatif menentang pendapat orang banyak, sedangkan orang-orang yang kecerdasannya tinggi tapi tidak kreatif seringkali berusaha untuk menyenangkan orang banyak (Martiningsih, 2008).

Timbulnya kreativitas anak tergantung pada keadaan lingkungannya, pola asuh ibu, serta permainan yang digunakan untuk bermain oleh anak. Permainan yang digunakan oleh anak memiliki peranan yang cukup tinggi, hal ini disebabkan karena konsentrasi dan imajinasi anak memiliki fokus yang lebih besar terhadap alat permainan. Oleh karena itu sebagai orang tua harus benar – benar memperhatikan alat permainan yang digunakan oleh anak supaya anak dapat memiliki kreativitas yang positif (Pito, 2012).

Permainan edukatif sangat diperlukan bagi anak-anak di masa sekarang, hal tersebut dikarenakan sekarang banyak orang tua yang hanya memberikan permainan di dalam gadget sehingga anak tidak dapat mengembangkan imajinasi mereka untuk membentuk suatu kreativitas. Permainan edukatif telah terbukti di berbagai negara barat sebagai salah satu metode permainan yang konstruktif bagi anak. Kreativitas anak dapat terlihat ketika mereka menggunakan permainan edukatif ketika anak sedang menyusun *puzzle geometri* dan juga mengurutkan angka, disitu akan terlihat kemampuan anak yang benar-benar nyata.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut (Mansur, 2005) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa keemasan atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% Slamet Suyanto (2005). Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14, upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan anak usia dini harus benar-benar diperhatikan di era modernisasi seperti sekarang ini. Orang tua pada era sekarang lebih banyak menyuguhkan permainan instan seperti video game, atau permainan yang ada di smartphone. Hal tersebut adalah jenis permainan yang sangat kurang untuk mengembangkan kreativitas berpikir, karena anaknya akan melakukan permainan dengan melihat gambar saja, tanpa menggunakan

pergerakan dan tanpa benda nyata yang dapat disentuh. Berangkat dari keperhatian tersebut maka peneliti bermaksud untuk lebih mengembangkan jenis permainan yang ada di lingkungan sekolah anak usia dini, hal tersebut bertujuan agar apabila anak berada di rumah meminta permainan video game atau yang ada di smartphone itu dapat diminimalisir di sekolah atau lembaga pendidikan anak usia dini, sehingga pada nantinya anak juga di rumah berkeinginan memiliki permainan yang ada di sekolahnya dan akan memanfaatkan permainan edukatif di rumah-rumah mereka. Peneliti juga bermaksud memberikan masukan kepada orang tua siswa akan pentingnya perkembangan di usia 3-4 tahun dan pentingnya alat permainan edukatif bagi perkembangan kreatifitas si anak.

Dari survey pendahuluan di PAUD As Syifa desa Winduaji, 2016 diperoleh data, populasi 53 anak dengan usia 2,5-4 tahun, dan terdapat 3 guru. Pada saat metode permainan dimulai, 3 guru tersebut akan membagi 53 anak itu menjadi 7 kelompok. Masing-masing kelompok biasanya akan diberikan 2-3 permainan puzzle geometri yang harus disusun secara bergantian. Permainan yang ada biasanya kurang diminati oleh siswa, kebanyakan siswa hanya bermain-main saja dengan teman kelompoknya dan menyusun *puzzle geometri* dengan tidak teratur. Berangkat dari fenomena tersebut peneliti sangat tertarik untuk mengetahui bagaimana efektifitas alat permainan edukatif ini di lembaga pendidikan anak usia dini tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas alat permainan sangat bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, sedangkan dalam kenyataannya masih banyak anak-anak yang belum menggunakan alat permainan yang edukatif, oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Metode Permainan Edukatif Berupa *Puzzle geometri* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia (3-4 Tahun) di PAUD As Syifa di desa Winduaji, tahun 2016”.

## B. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan uraian latar belakang diatas maka diidentifikasi bahwa kebutuhan informasi tentang pemanfaatan permainan edukatif yang diberikan kepada anak-anak usia dini akan meningkatkan kreativitas anak secara optimal, sedangkan dalam kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan penggunaan permainan edukatif masih sangat kurang di lingkungan keluarga, dan kebanyakan keluarga menggunakan permainan instan seperti gadget. Berangkat dari hal tersebut peneliti ingin lebih memanfaatkan permainan edukatif di lembaga pendidikan anak usia dini sehingga nantinya akan berdampak pada permainan yang ada di rumah. Berdasarkan fenomena tersebut dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: Apakah Ada Hubungan antara Metode Permainan Edukatif Berupa *Puzzle geometri* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia (3-4 Tahun) di PAUD As Syifa desa Winduaji, tahun 2016?"

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Antara Metode Permainan Edukatif Berupa *Puzzle geometri* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD As Syifa desa Winduaji, tahun 2016.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Memperoleh gambaran usia dan jenis kelamin anak PAUD As Syifa desa Winduaji, 2016
- b. Mengetahui perkembangan motorik halus anak umur 3-4 tahun di PAUD As Syifa desa Winduaji, 2016

- c. Menganalisa hubungan antara metode permainan edukatif berupa *puzzle geometri* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD As Syifa desa Winduaji, 2016.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Dunia Keperawatan

Sebagai bahan pembelajaran untuk dunia keperawatan khususnya di bidang keperawatan anak.

2. Bagi PAUD As ASyifa

Sebagai bahan informasi dan bahan ajar atau kepustakaan tentang metode permainan edukatif terhadap anak usia 3-4 tahun.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai bahan informasi dalam pendidikan anak dengan metode edukasi yang akan mendapatkan manfaat nyata bagi perkembangan anak.

4. Bagi Anak

Sebagai alat permainan yang dapat bermanfaat bagi perkembangan anak dan dapat menjadi permainan favorit anak.

5. Bagi Penulis

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman tentang metode permainan edukatif Berupa Puzzle geometri terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia (3-4 Tahun) di PAUD As Syifa, 2016.

#### **E. Penelitian Terkait**

Penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rakhmati Ellya (2011) tentang Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini TK Tunas Rimba Semarang, penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, kuisisioner dan wawancara. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap. Kesimpulan yang ditemukan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat lima jenis permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba I Semarang. Jenis permainan tradisional tersebut merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas, metode penelitian, populasi, dan juga waktu dan tempat penelitian. Persamaan penelitian ini adalah meneliti tentang perkembangan kreativitas anak pada usia dini.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kustiani (2012) tentang Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok Di RA Suryawiyah Semarang. penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, kuisisioner dan wawancara. Kesimpulan : (1) Permainan kartu sangat efektif dalam mengembangkan daya pikir anak. Hal ini ditunjukkan dengan prosentase keberhasilan siswa sebesar 85%. (2) Adanya peningkatan antara metode permainan balok terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal ini data terlihat dengan adanya selisih ketuntasan belajar siswa setelah dilakukan PTK sebesar 51%. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas, metode penelitian, populasi, dan juga waktu dan tempat penelitian. Persamaan penelitian ini adalah meneliti tentang perkembangan kreativitas anak pada usia dini.