

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rentan usia 0-6 tahun, Masa Emas anak hanya terjadi sekali dalam seumur hidup dan tidak bisa diulang. Menurut asosiasi para pendidik yang berpusat di Amerika atau *NAEYC* menjelaskan bahwa anak usia dini pada umumnya memiliki usia lahir sampai 8 Tahun, atau setara anak pada tahapan pembelajaran di jenjang sekolah dasar.¹ Pada Undang-undang No. 20 tahun 2003 mengenai pendidikan anak usia dini tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pembelajaran, pendidikan, pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak agar memiliki kesiapan belajar menuju pendidikan lebih lanjut.²

Pendidikan merupakan usaha mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membantu mengembangkan kecerdasan berfikir, cara sikap atau berperilaku, dan keterampilan. Pendidikan merupakan aktifitas terencana yang diselenggarakan untuk masyarakat yang terjadi dalam lingkungan keluarga, lembaga agama, dan lingkup pendidikan formal atau di sekolah.

Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan melalui jenjang pendidikan :

Jalur Pendidikan Formal : TK dan RA, Pendidikan Non-Formal : KB, TPA

¹ Masganti, *Psikologi perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana 2017), hlm. 5

² *UU SISDIKNAS 2003 (UU RI No.20 Tahun 2003)* (Jakarta : SINAR GRAFIKA 2003), hlm. 4

Jalur Pendidikan Informal : pendidikan keluarga, atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Dalam masa perkembangan mencakup 6 aspek perkembangan anak usia dini antara lain: Perkembangan NAM, Kognitif, Bahasa, Sosem, Fismot, dan Seni.

Usia Dini merupakan masa yang paling penting memperoleh pembelajaran sejak dini. Dunia anak jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak cenderung memiliki dunia dan karakteristik tersendiri. Anak pada umumnya terlihat aktif, bersemangat, dan selalu ingin mengulang segala sesuatu yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tidak pernah berhenti mencoba.³

Anak melaksanakan pembelajaran pada di sekolah terlintas dalam pemikiran kita akan tertuju pada kegiatan bermain sambil belajar. Hal tersebut sangatlah wajar dilakukan dalam lembaga pendidikan, pada dasarnya usia dini masih termasuk masa masa untuk bermain. Pendidikan anak usia dini memiliki motto bermain dalam melakukan kegiatan belajar. Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir kreatif, logis, imajinatif. Anak usia dini pada umumnya berada dalam proses tumbuh, kembang yang beraneka ragam.

Perkembangan fisik motorik Anak usia dini pada umumnya bisa mempengaruhi perilaku dalam kegiatan sehari hari anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan Motorik anak dibedakan menjadi dua kategori, Perkembangan Motorik kasar adalah proses perubahan

³ Partini, *pengantar pendidikan anak usia dini*. (yogyakarta : Grafindo Litera Media. 2010), hlm. 2

yang melibatkan perkembangan Otot besar, cara menstimulus peningkatannya secara langsung bisa dilakukan dalam kegiatan sehari-hari seperti berlari-lari kecil dan berjalan. Sedangkan Perkembangan Motorik Halus adalah perubahan yang melibatkan jari-jari tangan dan koordinasi mata, menstimulus dengan melakukan koordinasi otot-otot jari tangan dan mata yang membutuhkan ketelitian dan ketrampilan yang peningkatannya.⁴

Peningkatan Motorik Halus pada anak perlu dikembangkan dengan memberikan stimulus secara tepat dan berulang-ulang. Cara yang tepat mempermudah agar guru memperoleh hasil yang maksimal, meningkatkan motorik halus anak perlu melakukan kegiatan bermain dan stimulus secara berulang-ulang. Dalam Peningkatan motorik Halus anak perlu dampingan, dukungan orang tua dan guru dalam membantu dalam menstimulus peningkatannya. Karena setiap anak memiliki kemampuan motorik halus yang berbeda. Tidak semua bisa bermain dengan menggunakan media pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan permainan dan media yang sangat mudah, dengan harapan anak bisa melakukan dengan cekatan dan perasaan senang gembira.

Bermain sambil belajar merupakan prinsip pembelajaran untuk anak usia dini, melalui belajar sambil bermain anak bisa menstimulasi dan merangsang kemampuan pada anak. Pendidik harus tetap mengarahkan dan membina saat melakukan permainan, pendidik memilih bahan yang bisa membantu berkembangnya kemampuan motorik halus anak. Melalui berbagai

⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Anak Edisi Kesebelasan jilid 1*, (Jakarta: Erlangga .2007), hlm. 37.

macam alat permainan dapat disesuaikan dari macam-macam warna dan bentuknya, permainan edukatif merupakan permainan yang bersifat mendidik anak.

Alat Permainan Edukatif dirancang secara khusus yang bisa digunakan sebagai media dalam proses kegiatan belajar mengajar.⁵ Salah satu alat permainan edukatif yaitu Congklak, Permainan congklak bisa membantu anak belajar berhitung dan menjumlah, melalui permainan ini anak bisa belajar sambil bermain, Permainan congklak tergolong sebagai permainan tradisional. Pemilihan permainan yang tepat, bisa membantu dalam peningkatan motorik halus anak usia dini. Salah satu permainan yang bisa digunakan dalam membantu dan menstimulus peningkatan motorik halus anak adalah menggunakan permainan congklak.

Permainan Congklak merupakan permainan tradisional yang berasal dari Indonesia, Permainan congklak di tiap-tiap daerah dikenal dengan sebutan yang berbeda-beda, Nama pada umumnya adalah Congklak. Di Jawa disebut Congklak atau Dakon, Sedangkan di Lampung permainan ini bernama dentuman lamban, di daerah Sulawesi permainan ini disebut dengan Aggalacang Mokaotan, Maggaleceng dan Nogarata.

Permainan congklak adalah permainan yang cara bermainnya hanya memindahkan biji-biji dari lubang yang satu ke lubang yang lainnya. Permainan ini cukup mudah dilakukan sehingga bisa membantu dalam peningkatan (motorik) salah satunya yaitu bisa melatih peningkatan motorik

⁵ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gunung Samudera : 2016) hlm 7

halus pada anak saat bermain dan anak-anak akan merasakan kesenangan bermain.⁶

Permainan ini dimainkan oleh dua orang, cara bermainnya dengan menggunakan sebuah papan congklak yang terbuat dari kayu yang memiliki 14 buah lubang kecil dan 2 buah lubang besar yang dijadikan sebagai induk lubang. Permainan ini bertujuan untuk memperoleh kesenangan semata, kemenangan dapat dilihat saat melakukan permainan apabila lubang induk congklak terisi penuh biji-biji. dengan mengikuti peraturan permainan congklak yang telah disepakati di awal permainan.

Kegiatan yang digunakan selain menggunakan permainan congklak dalam menstimulus dan membantu peningkatan motorik halus anak adalah melipat origami. Melipat origami merupakan kegiatan yang cocok dilakukan oleh anak karena kegiatan yang bisa melatih keterampilan tangan, berkreasi membuat bentuk-bentuk sesuai dengan keinginan mereka dan menciptakan inovasi baru. Melipat origami adalah kegiatan yang memutuhkan keterampilan koordinasi tangan, ketelitian dan kerapian. Apabila kegiatan ini dilakukan akan menumbuhkan kesenangan, kegembiraan, dan bisa memberikan kepuasan bagi anak.⁷

Origami merupakan kerajinan tangan dari kertas yang berbentuk persegi yang digunakan membuat sebuah bentuk lipatan yang kreatif, Origami adalah kegiatan seni melipat yang berasal dari Jepang, agar bisa

⁶ Prima Nataliya, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan (Universitas Muhamadiyah Malang, Vol. 03 No 02, 2015)* hlm.347

⁷ Soemartri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen pendidikan Nasional 2005), hlm 51

melipat origami kita cukup menyiapkan kertas kosong, kebanyakan origami di Jepang menggunakan kertas khusus untuk melipat origami

Kegiatan melipat kertas dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan motorik halus anak, melipat kertas adalah permainan yang menggunakan kertas yang dilipat menjadi suatu bentuk yang menarik. Dengan mengajak anak melipat kertas bisa melatih anak untuk mengkoordinasikan otot-otot mata, dan tangan. Kegiatan melipat kertas akan sangat menarik dan menyenangkan apabila dilakukan sambil bermain, dengan memilih bahan kertas warna-warni agar menarik minat dan lebih disukai anak. Jika anak saat melipat merasa senang maka anak akan termotivasi untuk meningkatkan seluruh kemampuannya. Melalui Melipat Kertas dengan menggunakan langkah langkah yang mudah dan latihan maka kemampuan anak akan semakin terasah dan berkembang lebih baik. Anak akan terlihat semakin terampil dan rapi serta mandiri dalam menyelesaikan kegiatannya Anak juga dapat berpetualang dengan imajinasinya.

Kegiatan belajar sambil bermain merupakan hal yang paling penting bagi anak. Melalui kegiatan bermain secara tidak langsung akan meningkatkan motorik halusnya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain mempunyai peranan penting sebagai pusat pendidikan anak usia dini. Peneliti memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak dan melipat origami. Kegiatan tersebut bisa membantu peningkatan motorik halus anak, sehingga dalam peningkatan aspek perkembangan bisa berjalan secara optimal.

Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) atau disebut dengan Covid-19 merupakan virus baru yang dikenalkan dengan sebutan virus penyakit menyebabkan kekhawatiran masyarakat yang meningkat. Virus ini berasal dari China, yang kemudian menyebar di berbagai belahan negara di dunia termasuk Indonesia. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar. Pemerintah mengeluarkan kebijakan yang diiringi perintah-perintah mengenai pembatasan kegiatan keagamaan, sekolah, tempat kerja, dan fasilitas umum. Bentuk pelaksanaan adalah dengan adanya peliburan sekolah diganti dengan proses belajar mengajar di sekolah dengan dilaksanakan di rumah menggunakan media yang paling efektif, dimana kegiatan belajar mengajar, ataupun bekerja dilakukan dengan sistem jarak jauh atau disebut dengan daring.⁸

Peneliti mengamati anak kelas B di RA Nurul Huda Semarang dan menemukan permasalahan mengenai motorik halus pada anak usia dini mengalami penurunan karena adanya pandemi Covid-19. Dengan adanya sistem pembelajaran secara daring, menyebabkan anak-anak jarang melakukan gerakan mengkoordinasikan tangan. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan permainan congklak dan melipat origami untuk membantu pendidik agar meningkatkan motorik halus anak terbantu.

Berdasarkan hasil penemuan masalah tersebut perlu upaya untuk membantu peningkatan motorik halus pada anak selama pandemi Covid-19. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti mengambil penelitian dengan

⁸ Azizah Nurul Fadilah, *Strategi menghidupkan motivasi belajar anak usia dini selama pandemi covid-19*, *Jurnal Universitas Islam Sunan Kalijaga*, vol 5, No. 2 2020, hlm, 374.

Judul “ Pengaruh Permainan Congklak dan Melipat Origami terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Kelas B Selama Pandemi covid-19 di RA Nurul Huda Semarang ”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan. Maka dapat dijelaskan pembatasan permasalahannya sebagai berikut :

1. Peningkatan motorik halus pada anak kelas B belum meningkat
2. Permainan congklak dan melipat origami bisa dilakukan di rumah maupun di sekolah.
3. Pembelajaran yang dilakukan disekolah karena adanya pandemi Covid-19 menjadikan anak tidak bisa melakukan kegiatan yang membantu dalam peningkatan motorik halusnya karena adanya pembatasan kegiatan bermain.

Berdasarkan identifikasi pembatasan masalah peneliti lebih memfokuskan pada “Pengaruh Permainan Congklak dan Melipat Origami Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Kelas B Selama Pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan temuan pada latar belakang permasalahan diatas diperoleh masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah permainan congklak berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang?
2. Apakah melipat origami berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang?
3. Apakah ada pengaruh bersama terhadap peningkatan motorik halus anak menggunakan permainan congklak dan melipat origami anak kelas B selama pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas didimpulkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui permainan congklak berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak Kelas B selama pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang?
2. Untuk mengetahui melipat origami berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang?
3. Untuk mengetahui pengaruh bersama terhadap peningkatan motorik halus menggunakan permainan congklak dan melipat origami anak kelas B selama pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan untuk menambah ilmu dan wawasan pendidik mengenai pengaruh permainan congklak dan melipat origami terhadap peningkatan motorik halus anak selama pandemi covid-19 di RA Nurul Huda Semarang dengan menggunakan permainan Congklak yang bisa membantu dalam Peningkatan Motorik Halus Anak.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Dengan melakukan permainan congklak diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus saat bermain bersama temanya dan bisa membantu pendidik terhadap peningkatan motorik halus anak dalam melatih koordinasi gerakan tangan dan mata.

b. Bagi Orang Tua

Dengan melakukan permainan congklak diharapkan orang tua selalu membantu anaknya dengan bermain menggunakan media permainan congklak dan melipat origami yang bisa menunjang peningkatan motorik halus anak.

c. Bagi Anak

Motorik Halus anak dapat membantu kelenturan otot-otot halus dan melatih kemandirian anak. Memberi pengalaman melalui kegiatan secara langsung yang bertujuan untuk membantu peningkatan

d. Bagi Lembaga

Mengetahui pentingnya menggunakan permainan congklak dan melipat origami yang digunakan sebagai media yang digunakan dalam peningkatan Motorik Halus anak selama pandemi covid-19 yang bisa melatih anak didik.

e. Bagi Peneliti

- 1) Menambah ilmu pengetahuan tentang peningkatan motorik halus anak usia dini.
- 2) Memudahkan belajar dengan metode kegiatan baru dan menyenangkan
- 3) Sebagai acuan penelitian yang akan dipakai untuk dikembangkan peneliti selanjutnya.

F. Penegasan Istilah

Penulis menjelaskan istilah-istilah untuk menghindari kesalahan pemahaman pembaca, sebagai berikut:

1. Penegasan konseptual

a. Permainan Congklak

Permainan Congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan biji congklak, pada zaman dahulu permainan congklak terbuat dari kayu atau biasanya dari plastik berbentuk oval dan memanjang yang lubang berjumlah 16 lubang dengan 7 anak lubang disisi kanan dan

disisi kirinya, dan 2 lubang yang ukurannya lebih besar yang disebut dengan lubang induk.⁹

b. Melipat Origami

Melipat origami merupakan kegiatan melipat kertas yang bisa menstimulus perkembangan motorik halus pada anak, dijelaskan bahwa origami adalah kegiatan melipat kertas dengan menggunakan keterampilan tangan, melipat merupakan teknik ketelitian melipat kertas tanpa menggunakan gunting, lem perekat. Hanya menggunakan selembar kertas segi empat yang dilipat lipit dan diciptakan keanekaragaman hasil karya lipit berwarna.¹⁰

c. Motorik Halus

Motorik halus adalah kemampuan gerakan-gerakan otot-otot tangan menggunakan jari jemari, ketangkasan, dan kecermatan tangan.

¹¹ Motorik halus merupakan aktifitas menggunakan otot-otot halus seperti menulis, menggengam, meremas, menggambar, menyusun, memasukan kelereng, memindahkan sesuatu dari lubang satu ke lainnya, kegiatan yang diberikan kepada anak untuk mengasah keterampilan menggunakan otot-otot jari tangan pada tangan.¹²

⁹ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Sleman, Jogjakarta : 2012) hlm, 64.

¹⁰ Sudjianto, *Kamus Istilah Masyarakat dan Kebudayaan Jepang* (Jakarta Reneka Cipta, 2003), hlm, 82

¹¹ Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung : Refika Aditama, 2001), hlm, 34.

¹² Yudha M. Saputra dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan keterampilan Anak*, (Jakarta : Depdiknas, 2005), hlm, 51.

d. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Setiap anak mengalami proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan. Anak usia dini memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang disebut dengan Golden-Age, masa usia dini merupakan masa yang sangat pesat bagi pengoptimalisasian usia dini.

e. Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 merupakan adanya sebuah virus yang dikenalkan dengan sebutan COVID-19. Virus tersebut menyebabkan kekhawatiran masyarakat yang meningkat, Virus tersebut masih belum ditemukan vaksinya, virus tersebut berasal dari negara China yang kemudian menyebar di berbagai negara-negara di dunia termasuk Indonesia. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020, Pemerintah mengeluarkan kebijakan tertulis tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam yang memberikan pembatasan kegiatan keagamaan, sekolah, tempat kerja, dan fasilitas umum. Bentuk pelaksanaan kegiatan sekolah diganti dengan proses belajar mengajar di dilaksanakan dari rumah, dengan menggunakan media yang paling efektif media internet dan wa grub kelas, adataupun pelaksanaan kegiatan kerja dilakukan dengan sistem jarak jauh.¹³

¹³ Azizah Nurul Fadilah, *Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Universitas Islam Sunan Kalijaga, Vol. 5 No. 2, 2020 , hlm, 374.

2. Penegasan Operasional

Permainan congklak merupakan kegiatan yang dapat digunakan dalam meningkatkan motorik halus anak. Selain permainan congklak, melipat origami juga merupakan kegiatan yang bisa membantu dalam peningkatan motorik halus agar anak lebih terampil lagi dalam menggunakan otot-otot halusnya saat bermain di rumah atau di sekolah.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini digunakan peneliti untuk memudahkan pembaca dalam mengetahui urutan-urutan dapat dipahami secara sistematis, untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam skripsi ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN, berisi uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI, berisi uraian tentang teori yang digunakan peneliti sebagai referensi yang dirujuk dari hasil penelitian sebelumnya, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN, menguraikan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari : rancangan penelitian , pendekatan penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, subjek penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN, bab ini menguraikan paparan data yang dibahas sesuai dengan pertanyaan dalam rumusan masalah dan hasil analisis data yang diperoleh dari proses observasi, penilaian menggunakan ceklist, dokumentasi, dan berdasarkan informasi lainya yang didapat dan dikumpulkan oleh peneliti.

BAB V : PEMBAHASAN, berisi tentang temua saat penelitian dan teori hasil temuan yang digunakan pada saat penelitian yang berisi paparan pembahasan penelitian.

BAB VI : PENUTUP, kesimpulan dan saran dari peneliti yang sudah dirumuskandan dijelaskan dari awal yang dijelaskan secara singkat.