

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.<sup>1</sup>

Pada masa anak usia dini anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra-

---

<sup>1</sup> Maman Sutarman dan Asih, Manajemen Pendidikan Usia Dini, (Bandung: Pustaka Setia, 2016), hlm. 5

sekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman penitipan anak.<sup>2</sup>

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan. Di masa ini anak mengalami perkembangan, baik perkembangan fisik, perkembangan psikologis, perkembangan sosial maupun perkembangan emosional. Segala macam kemampuan juga mulai dikembangkan pada usia dini ini. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

Stimulasi yang dapat diberikan pada anak usia dini dalam mengembangkan perkembangan anak bisa dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran melalui bermain. Pembelajaran melalui bermain akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang lebih mengesankan dan menyenangkan. pada bidang bahasa, pikir, visual, kinestetik, musik.

---

<sup>2</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, Format PAUD (Konsep Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini), (Jogjakarta: Ar-Ruzz, 2014), hlm. 5

Bermain adalah dunia anak, karena bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain anak dapat belajar mencapai perkembangan baik perkembangan fisik, emosi, intelektualitas maupun jiwa sosialnya.<sup>3</sup> Bermain sebagai sarana paling tepat untuk menumbuhkan pola berpikir kritis dan kreatif. Untuk itulah, guru patut mengetahui strategi bermain sebagai pendekatan dan metode belajar termasuk belajar sains, matematika, dan lainnya.<sup>4</sup>

Kegiatan bermain yang melibatkan anak dalam merangkai dan memecahkan masalah secara langsung diantaranya adalah permainan konstruktif. Permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah yang merupakan hasil ciptaan sendiri.

---

<sup>3</sup> Mursid, Pengembangan Pembelajaran PAUD, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2017), hlm. 150

<sup>4</sup> Anita Yus, Model Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 61

Bentuk permainan yang sangat dikenal dari permainan konstruktif adalah permainan menggunakan balok-balok, lego, pasir, kertas, tanah. Melalui permainan konstruktif, anak bebas mengembangkan daya imajinasinya, mendorong anak untuk mampu memecahkan masalah secara kreatif dan memberi peluang bagi pencapaian untuk membangun rasa percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di Pendidikan Anak Usia Dini delima, pada tanggal 26 Juli 2024, peneliti melihat bahwa salah satu permainan yang diterapkan dalam pembelajarannya adalah permainan konstruktif seperti permainan balok dan plastisin. Berikut gejala-gejala yang menyebabkan penerapan permainan konstruktif ini belum optimal yaitu sebagai berikut:

1. Masih kurangnya kreativitas guru dalam penerapan permainan konstruktif.
2. Sebagian guru selalu kekurangan media atau alat peraga yang bisa digunakan dalam permainan konstruktif ini.
3. Masih ada anak yang meniru hasil karya temannya pada saat membentuk plastisin.

4. Masih ada anak yang hanya terfokus pada penjelasan atau contoh hasil dari permainan konstruktif oleh guru tanpa memunculkan sendiri kreativitas yang dimilikinya.

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Seperti: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan semacamnya menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, plastisin, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya kedalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Andi Yudha Aslandiyar, Kenapa Guru Harus Kreatif, (Bandung: Mizan Pustaka, 2009), hlm. 83

Jean Piaget menyatakan bermain pembangunan (konstruktif) bertujuan merangsang kemampuan anak dalam mewujudkan ide, pikiran, gagasannya menjadi karya yang nyata. Saat anak menghadirkan dunia mereka melalui main pembangunan, mereka berada di posisi tengah antara main dan kecerdasan menampilkan kembali ketika anak bermain pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus. Juga berkembangnya kognisi kepikiran operasional dan membangun keberhasilan sekolah dikemudian hari. Terdapat dua jenis permainan konstruktif yang paling umum dan populer yaitu membuat benda dan menggambar dikemudian hari. Terdapat dua jenis permainan konstruktif yang paling umum dan populer yaitu membuat benda dan menggambar.

Perkembangan gerak motorik halus meningkatnya koordinasi gerak tubuh yang melibatkan saraf dan otot yang mengatur pergerakan yang jauh lebih kecil dalam melakukan kegiatan. Kelompok otot dan saraf inilah yang nanti mampu

mengembangkan motorik halus, seperti: meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, dan lain sebagainya.

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan, gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupan kelak. Untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, berlari, berjinjit, berdiri diatas satu kaki, dan lain sebagainya. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Media permainan adalah media yang digunakan anak-anak sebagai sarana bermain yang nantinya mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimiliki oleh anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, balok, dan lain sebagainya.<sup>6</sup>

Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik di

---

<sup>6</sup> Permendikbud No 137. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia

dalam maupun di luar kelas. Permainan konstruktif merupakan salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan didalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas. Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Guntur Setiawan berpendapat, implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan

pelaksana, birokrasi yang efektif. E Mulyasa berpendapat, implementasi juga merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan sehingga bisa memberikan dampak berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan dan nilai sikap. Dalam pengertian lain implementasi adalah Proses bagaimana menstransformasikan input (tujuan dan isi) ke dalam bentuk rangkaian tindakan operasional guna mewujudkan hasil yang diinginkan oleh suatu kebijakan.

Berdasarkan observasi suatu kegiatan penguatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi ini dilakukan dengan mengamati instrumen-instrumen dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dapat menunjang kelengkapan penelitian ini.

Jelaskan media yang di gunakan tentang motorik halus dan motorik kasar:

1) **Plastisin atau Tanah Liat:**

Mengembangkan kekuatan otot tangan dan jari serta keterampilan membentuk.

2) **Mainan Konstruksi Kecil (Lego, Balok Kecil):**

Membantu dalam keterampilan menyusun dan menggabungkan bagian kecil.

3) **Bola:**

Digunakan untuk permainan menendang, melempar, atau menangkap bola yang mengembangkan koordinasi dan kekuatan.

Dengan demikian yang dimaksud dengan metode bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 3 yang berbunyi :

الَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِالْغَيْبِ وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ  
يُنْفِقُونَ ﴿٣١﴾

Yang artinya adalah : Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman : "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"<sup>7</sup>. ( QS. Al-Baqarah Ayat 31)

Baik, alasan saya kenapa pentingnya saya melakukan penelitian ini. Karena penelitian ini memberikan banyak manfaat langsung bagi perkembangan anak, membantu meningkatkan metode pendidikan yang digunakan, dan berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan bagi bidang pendidikan anak usia dini secara umum.

Alasan saya memilih sekolah ini untuk di jadikan sebagai lokasi penelitian, karena sekolah ini merupakan tempat saya melakuan tugas observasi penelitian

---

<sup>7</sup> Rosita Hadi. Menggenggam Jiwa Anak Mencetak Generasi Mulia.( Bandung: PT Citra Rasa Mulia, 2012), h. 61

sebelumnya sehingga saya sudah menganalisis terkait kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut terutama kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi ternyata masih banyak sekali siswa-siswi yang mengalami hambatan-hambatan pada saat belajar dalam jaringan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana implementasi permainan konstruktif dalam melatih motorik halus dan kasar anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Delima Kota Bengkulu?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan konstruktif dalam melatih motorik halus dan kasar anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Delima Kota Bengkulu.

## **D. Kegunaan Penelitian**

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam melakukan kegiatan bermain konstruktif untuk menstimulasi perkembangan anak.

b. Bagi siswa

Proses pembelajaran tidak membosankan sehingga pembelajaran menyenangkan, karena anak terlibat langsung dalam kegiatan dan anak mendapatkan pengalaman langsung.

c. Bagi peneliti

Sebagai sarana bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis karya ilmiah serta sebagai salah satu pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti sebagai bekal ketika menjadi guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

## **E. Definisi Istilah**

Implementasi permainan konstruktif dalam melatih motorik halus dan kasar pada anak usia dini merujuk pada penggunaan aktivitas permainan yang dirancang secara sengaja untuk mengembangkan keterampilan motorik pada

anak-anak. Motorik halus melibatkan koordinasi otot-otot kecil, seperti tangan dan jari, sementara motorik kasar melibatkan otot-otot besar, seperti lengan, kaki, dan tubuh. Berikut adalah beberapa istilah dan konsep terkait:

1. Permainan Konstruktif:

Permainan konstruktif adalah jenis permainan yang melibatkan penggunaan objek-objek fisik untuk membangun atau menciptakan sesuatu.

Ini bisa termasuk permainan dengan balok bangunan, pasir, plastisin, atau mainan yang bisa dirakit.

2. Motorik Halus:

Motorik halus mengacu pada kemampuan untuk membuka gerakan kecil dan presis, terutama yang melibatkan koordinasi tangan dan jari.

Aktivitas yang melatih motorik halus meliputi menyusun balok kecil. Menggunting kertas, plastisin, dan menggambar.

### 3. Motorik Kasar:

Motorik Kasar melibatkan gerakan besar yang memerlukan koordinasi otot besar, seperti berlari, melompat, memanjat, dan melempar bola. Aktivitas yang melibatkan motorik kasar bisa termasuk permainan di taman bermain, bersepeda, atau permainan bola.

### 4. Pembelajaran Berbasis Bermain:

Metode ini menggunakan permainan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, fisik, social, dan emosional.

### 5. Permainan Terstruktur vs. Tidak Terstruktur:

Permainan terstruktur adalah aktivitas yang dipandu dengan aturan dan tujuan yang jelas, seperti permainan papan atau olahraga terorganisir. Permainan tidak terstruktur adalah permainan bebas yang tidak memiliki aturan atau tujuan yang ditetapkan, memungkinkan anak untuk menggunakan imajinasi secara bebas.

#### 6. Aktivitas Sensorimotorik:

Aktivitas yang melibatkan panca indra dan keterampilan motorik, seperti merasakan tekstur berbeda, mencium berbagai aroma, atau memanipulasi objek dengan berbagai bentuk dan ukuran, membantu mengembangkan keterampilan sensorik motorik anak.

#### 7. Scaffolding:

Merupakan strategi pengajaran di mana orang dewasa atau lebih berpengalaman memberikan dukungan sementara yang membantu anak-anak melakukan tugas yang mereka belum mampu lakukan sendiri, tetapi bisa dilakukan dengan bantuan. Dalam konteks permainan, ini bisa berarti membantu anak memulai konstruksi sebelum mereka melanjutkan sendiri.

#### 8. Manipulatif:

Mainan atau objek yang dapat dimanipulasi oleh tangan, seperti balok, manik-manik, atau puzzle, yang membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik halus.