

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-6 tahun merupakan masa yang sangat penting (*golden age*) pada usia ini merupakan masa yang peka bagi anak, masa mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak (Sujiono, 2005). Menurut (Rohman 2011), penegasan stimulasi tugas perkembangan diperlukan guna memberikan perangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan berikutnya.

Keterampilan motorik halus memiliki arti penting bagi proses perkembangan keseluruhan, dan pencapaian berbagai tonggak dalam sosialisasi anak (Heidrun, Albert, Philipp, 2008). Tujuan pengembangan motorik halus anak usia dini adalah untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Pengembangan motorik halus akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis, kegiatan melatih koordinasi antara tangan dengan mata yang dianjurkan dalam jumlah waktu yang cukup meskipun penggunaan tangan secara utuh belum mungkin tercapai. Pengembangan motorik halus di usia 4-6 tahun adalah anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda, mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan serta mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. (Sumantri, 2005)

Berdasarkan *Survey Bavarian Pre-school Morbidity Survey* (BPMS) pada anak prasekolah dari tahun 1997-2009 menunjukkan peningkatan keterlambatan motorik halus yang signifikan dari 4,07% menjadi 22,05% antara tahun 1997-2009 (Caniato, 2011). Penelitian yang dilakukan di Ekuador, pada anak usia 48-61 bulan tahun 2003-2004, tercatat 28,1% anak mengalami keterlambatan motorik halus (Handal, 2007), sedangkan dari jurnal penelitian Indonesia yang diambil dari dua rumah sakit di Jakarta menyebutkan bahwa 11,3% anak mengalami keterlambatan motorik halus (Widyastuti, 2005).

Keterlambatan motorik akan mempengaruhi kondisi kesehatan anak, emosional, kemandirian, sosialisasi dan konsep diri anak (Rohman, 2011). Menurut Sulistyaningsih (2010), (konsep diri) rasa rendah diri, kecemburuan terhadap anak lain, dan malu akan menyebabkan anak kesulitan memasuki bangku sekolah, sebab keterampilan motorik sangat diperlukan dalam bersosialisasi dengan teman sebaya dalam hal bermain, keterampilan menulis dan membaca, sedangkan kekecewaan terhadap orang dewasa, ketergantungan dan rasa malu akan menyebabkan prestasi anak jauh di bawah kemampuannya.

Terapi bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang utama pada masa anak-anak. Menurut Hetherington & Parke (1979) dalam Desmita (2005:141) permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk menyenangkan aktivitas itu sendiri, bukan ingin memperoleh suatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Adanya dorongan atau rangsangan untuk menggerakkan jari-jari tangan akan mempercepat perkembangan motorik anak (Delphie,

2006). Aktivitas kegiatan dasar yang dilakukan untuk melatih motorik bisa dilakukan melalui permainan, melenturkan otot-otot tangan agar mampu memainkan gerakan rumit.

Beberapa penelitian menunjukkan berbagai kegiatan yang mampu menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Diantaranya adalah (Nurhajiyah, 2012) melakukan penelitian tentang “Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok B2 Di Tk Aba Bogoran Trirenggobantul”. (Sudarsih, 2014) melakukan penelitian tentang “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Media Bermain Menggambar Dekoratif Pada Kelompok B3 Tk Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong”. (Nuryani Dkk, 2012) melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Menggunakan Bahan Alam”. Dalam hal ini, untuk menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak, selama ini kegiatan yang paling umum digunakan adalah kegiatan menggambar, menulis, dan mewarnai. Yusuf (2002) menyatakan jenis permainan yang cocok untuk anak usia prasekolah (3-6 tahun) diantaranya permainan membentuk (konstruksi) itu mengapa dalam penelitian ini akan dilakukan perbandingan antara dua permainan membentuk (konstruksi) yaitu dengan menggunakan *media Clay* dan *Origami*.

Clay dalam arti sesungguhnya adalah tanah liat, namun selain terbuat dari tanah liat, *clay* juga terbuat dari bermacam-macam bahan tetapi adonannya memiliki sifat seperti *clay* (liat/dapat dibentuk). Bainbridge (1996) dalam Suryani (2011) menyatakan bahwa bermain *clay* bermanfaat untuk mengasah kemampuan otak kanan, meningkatkan kreativitas daya imajinasi

anak dan melatih kerja syaraf motorik anak. Landerth (2004) menyatakan *clay therapy* sebagai alat terapi terbukti efektif untuk anak-anak dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, peningkatan harga diri, menurunkan kecemasan, pengambilan keputusan dan pengendalian impuls dan kemarahan. Dalam penelitian ini, *clay* yang akan digunakan adalah *plasticine clay* atau lebih dikenal dengan Lilin Malam.

Menurut Prof. Kawashima (2001), bermain origami dapat mengaktifkan otak depan seperti halnya merajut dan pertunjukan musik, bermain origami adalah sebuah kegiatan yang menggerakkan tangan sambil berfikir untuk menghasilkan sesuatu. Selain menyenangkan, origami memiliki banyak manfaat lain, diantaranya dapat melatih kreativitas dan motorik halus anak. Membuat origami membutuhkan ketelitian dan imajinasi sehingga saraf otak akan bekerja dengan baik sehingga akan berdampak positif bagi perkembangan otak anak usia prasekolah (Kobayashi, 2008).

Adapun kesamaan dari *Plasticine Clay* dan *Origami* adalah dua permainan yang termasuk dalam permainan membentuk atau konstruksi, perbedaannya dalam bermain *Plasticine Clay* untuk membuat suatu bentuk yang diinginkan, permainan lebih bebas, tidak harus mengikuti suatu urutan tertentu. Sedangkan dalam bermain *Origami* untuk membuat suatu bentuk yang diinginkan, permainan lebih tertata dan membutuhkan ketelitian dengan mengikuti urutan-urutan tertentu.

Tetapi dalam hal ini penulis belum menemukan penelitian yang bisa menunjukkan mana yang lebih baik diterapkan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus walaupun sudah ada penelitian sebelumnya yang menggunakan media *Clay* dan *Origami*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa masih banyak orang tua siswa TK Negeri pembina Kabupaten Sumbawa dengan status ekonomi menengah ke bawah, dan letak sekolah berada pada bukan provinsi maju seperti pada provinsi Jawa, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat perkembangan motorik halus anak. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang bagaimana perbedaan antara bermain *plasticine clay* dan bermain *Origami* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah (4-5) Tahun di TK Negeri Pembina, Kabupaten Sumbawa, Sumbawa Besar.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada perbedaan antara bermain *plasticine clay* dan bermain *origami* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah (4-5) Tahun di TK Negeri Pembina, Kabupaten Sumbawa, Sumbawa Besar?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui perbedaan antara bermain *Plasticine Clay* dan bermain *Origami* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah (4-5) Tahun di TK Negeri Pembina, Kabupaten Sumbawa, Sumbawa Besar.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah (4-5) tahun dengan bermain *Plasticine Clay*.

- b. Mengidentifikasi kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah (4-5) tahun dengan bermain *Origami*.
- c. Menganalisa perbedaan antara bermain *Plasticine Clay* dan bermain *Origami* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah (4-5) tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Mengembangkan Ilmu dalam Asuhan Keperawatan Anak, dimana terapi bermain dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk membantu tumbuh kembang anak agar lebih optimal.

1.4.2 Praktis

1. Bagi profesi keperawatan

Memberikan sumbangsiah dalam peningkatan pengetahuan tentang manfaat bermain *Plasticine Clay* dan *Origami* dalam mempengaruhi kemampuan motorik halus pada anak usia pra sekolah dan menambah referensi bagi pendidikan.

2. Bagi guru TK

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk diterapkan dalam pembelajaran untuk mempengaruhi kemampuan motorik halus pada anak di sekolah.

3. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kemampuan motorik halus anak dan dapat memberikan informasi kepada orangtua tentang salah satu cara untuk mempengaruhi kemampuan motorik halus anak usia pra sekolah.

1.4.3 Manfaat Metodologi

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya jumlah penelitian dan menjadi dasar bagi penelitian berikutnya mengenai bermain dengan *Plasticine Clay* dan *Origami* serta penelitian mengenai kemampuan motorik halus pada anak usia pra sekolah.

