**BAB I**

 **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya merupakan aspek perkembangan dan peningkatan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, baik pendidikan formal, informal maupun non formal yang dilakukan secara sistematis, terprogram dan berjenjang akan dihasilkan manusia berkualitas seperti yang dikehendaki dalam tujuan Pendidikan Nasional di Indonesia, yaitu bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, sikap kreatif dan menjadi warga negara yang mandiri serta bertanggung jawab.

Proses-proses mental yang dikembangkan sejak usia dini akan menjadi bagian menetap dari individu dan akan memberikan dampak-dampak terhadap perkembangan intelektual selanjutnya. Bermain bagi anak merupakan seluruh aktivitas termasuk bekerja, kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak sebagaimana halnya makanan, perawatan, dan cinta kasih. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. Melalui bermain, anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan fisik, kematangan sosial dan juga intelektual si anak, tapi juga dapat menstimulasi perkembangan psikologisnya. Anak tidak sekedar melompat, melempar atau berlari, tetapi mereka bermain dengan seluruh emosinya, perasaannya dan pikirannya.

1

Pada masa usia prasekolah anak akan mulai menghabiskan waktunya dengan bermain, bermain bagi anak usia prasekolah (tiga hingga lima tahun) bukan hanya sekedar membuang-buang waktu saja tetapi bermain bagi mereka adalah hal yang menyenangkan dan dapat memperkaya hidup anak. Namun kesempatan bermain sedikit demi sedikit akan berkurang jika anak sudah mulai masuk sekolah, anak-anak akan lebih disibukkan dengan pelajaran atau hal-hal yang lebih bersifat akademis, tetapi bagaimanapun juga dimana ada anak di situ ada permainan, dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Hanya saja pada akhir masa kanak-kanak, baik anak laki-laki maupun anak perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan bersama dengan kelompok jenis kelaminnya. Di saat bermain anak berinteraksi dengan objek dan sadar atau tidak sadar ia belajar atribut dari objek tesebut. Melalui kegiatan bermain konstruktif, diharapkan anak dapat melatih keterampilan motorik halusnya, meningkatkan kemampuan berdaya imajinasi, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan memahami keberadaan lingkungan dan dunia (alam semesta) sesungguhnya, Semua ini dapat teraktualisasi pada anak dengn perasaan senang dan tanpa terbebani. Kegiatan bermain yang dilakukan anak hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan mencerminkan tingkat perkembangan kecerdasan mereka masing-masing beragam dan unik.

Bermain bagi anak bermanfaat bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Metode bermain konstruktif merupakan suatu cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan atau bermanfaat melainkan ditujukan untuk kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.

Bermain konstruktif bahwasanya anak-anak membuat bentuk dengan balok-balok hasil-lumpur, tanah liat, cat pasta, gunting dan kain. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya masa kanak-kanak, anak sering menambahkan kreatifitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut di atas, memperlihatkan bahwa pengembangan motorik halus anak pada taman kanak-kanak dengan melalui beberapa macam permainan diantaranya bermain balok, menyusun puzzel. Pengembangan kemampuan ini diberikan untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta, yang diperlukan oleh anak adalah menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Idealnya dalam permainan konstruktif diajarkan perlunya memahami bahwa permainan tersebut membuat kematangan syaraf untuk menyiapkan kerja otot yaitu otot kecil, mislanya bermain balok tentunya dibutuhkan keseimbangan tubuh seperti kekuatan otot-otot tangan dan jari. Selain memperlihatkan perkembangan motorik halus anak, guru perlu juga membuat pelatihan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan serta kegiatan yang dilaksanakan. Melatih otot perlu kegiatan yang banyak, menggunakan gerak seluruh tubuh, seperti senam, menari, berjalan, memanjat, dan sebagainya. Sedangkan untuk melatih otot halus guru juga menyiapakan permaianan puzzel, *play dough* dan *finger painting*.

Koordinasi mata dan tangan sangat berpengaruh terhadap permaianan konstruktif anak di dalam bermain konstruktif tangan dan jari berfungsi untuk membuat goresan yang dapat dilihat sedangkan visual motorik berfungsi sebagai alat untuk melihat dan memandu kerja tangan tersebut. Untuk mengetahui waktu yang tepat bagi anak untuk bermain, maka kita perlu memperhatikan setiap fase perkembangan anak pada semua dimensi perkembangannya, yang sesuai dengan ketentuan yang diterapkan oleh para ahli.

1. **Fokus Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penerapan metode bermain konstruktif untuk meningkatkan motorik halus anak pada Taman Kanak-Kanak Mattaro Deceng?
2. Bagaimana dengan penerapan metode bermain konstruktif dapat meningkatkan motorik halus anak pada Taman Kanak-Kanak Mattaro Deceng?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran penerapan metode bermain konstruktif untuk meningkatkan motorik halus anak pada Taman Kanak-Kanak Mattaro Deceng
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan matorik halus anak dengan melalui penerapan metode bermain konstruktif pada Taman Kanak-Kanak Mattaro Deceng
3. **Manfaat penelitian**

Dari hasil penelitian yang diperoleh, diharapkan dapat bermamfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat teoritis**

Upaya memberikan khazanah pengetahuan sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek).

1. **Manfaat praktis**
2. Bagi anak: diharapkan dapat mempercepat perkembangan motorik halus anak dengan melalui metode bermain konstruktif di Taman Kanak-Kanak.
3. Bagi guru: memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi guru untuk senantiasa memilih dan menetapkan metode bermain konstruktif yang mengembangkan motorik halus anak.
4. Bagi TK: memberikan informasi bagi pihak Taman Kanak-Kanak untuk dapat dijadikan bahan pertimbangan agar metode bermain konstruktif ini dapat diterapkan untuk mengembangkan motorik halus anak serta dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.
5. Bagi peneliti: diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dan menerapakan dan memberi dorongan kepada peneliti lain untuk melaksanakan penelitian sejenis.