

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak Usia Dini merupakan masa dimana suatu proses pertumbuhan dan perkembangan berjalan sangat pesat disepanjang umur manusia. Anak usia dini mempunyai rentang usia 0-6 tahun atau bisa disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak akan berkembang sangat pesat baik itu secara fisik maupun mental. Anak usia dini memerlukan kegiatan pendidikan mengingat potensi kecerdasan anak usia dini memerlukan rangsangan agar berkembang.¹

UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut . Pendidikan anak usia dini juga sangat penting dilakukan untuk membina, memberi stimulus agar perkembangan anak berjalan secara optimal. Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan mengembangkan segala aspek perkembangan anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Aspek perkembangan anak yang

¹ Suyadi, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset), 23 Ibid., 18

harus dikembangkan terdiri atas enam aspek yaitu bahasa, moral dan agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.¹

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dan sangat penting bagi anak yaitu aspek perkembangan fisik motorik. Perkembangan fisik motorik merupakan kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi yang dilalui oleh perkembangan jasmani.²

Fisik motorik dianggap sebagai salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan karena dengan fisik motorik anak yang dikembangkan serta dilatih nantinya anak akan mempunyai pribadi yang energik, cekatan, dan kuat tidak mudah capek. Selain itu, aspek perkembangan motorik akan berpengaruh terhadap perilaku anak secara langsung dan tidak langsung, secara langsung seperti cara anak bergerak dan secara tidak langsung seperti cara anak memandang dirinya sendiri.³ Jika perkembangan fisisk motoriknya tidak dikembangkan sejak dini maka nantinya ketika dewasa anak akan menjadi pribadi yang kasar dan kaku, tidak rapi, acak-acakan.⁴

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّن بَطُونٍ أُمَّهَاتِكُمْ لَاتَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

UNUGIRI

¹ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta:Pedagogia), 65

² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung:PT Rosdakarya), 67

³ Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta:Universitas Terbuka), 1.5

⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta:Pedagogia), 66

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (QS. An-Nahl:78)¹

Aspek perkembangan fisik motorik menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar merupakan gerak badan manusia yang dilakukan dengan menggunakan otot-otot besar yang berada didalam tubuh serta dipengaruhi oleh kematangan diri. Perkembangan motorik halus merupakan gerak fisik yang menggunakan otot-otot kecil serta koordinasi mata tangan.

Motorik halus merupakan gerakan otot-otot kecil pada bagian tubuh manusia tertentu seperti jari jemari tangan, lengan tangan karena motorik halus tidak membutuhkan gerakan yang memerlukan tenaga yang besar. Selain itu motorik halus juga membutuhkan koordinasi mata dan tangan.² Untuk membuat aspek perkembangan motorik halus bisa berkembang sesuai tahap perkembangannya ada beberapa kegiatan yang bisa dilakukan seperti menggunting kertas, menggambar, dan mewarnai, melipat kertas, menggunakan klip untuk menyatukan kertas, menjahit dan menganyam.

Groos dalam Fitri Wahyuni³ telah memunculkan hipotesis bahwa salah satu fungsi penting dari permainan adalah berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk menyelesaikan berbagai masalah yang

¹Al-Qur'an, 16:78

² Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta:Universitas Terbuka), 1.11

³ Fitri Wahyuni and Suci Midsyahri Azizah, 'Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini', *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15.01 (2020), 159-76.

ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain dianggap sebagai orientasi yang memberi individu kemampuan untuk menerapkan sebagian besar dari dirinya dimana pengalaman main-main dengan objek dan prosedur untuk masalah kehidupan nyata yang tidak muncul dalam situasi permainan asli. Hal ini sesuai dengan pandangan para ahli konstruktivisme mengenai belajar pada anak yang memunculkan kemampuan untuk membangun pengetahuannya dengan bermain melalui eksplorasi yang dilakukan terhadap objek yang ditemui dan interaksi yang dilakukannya.

Menggambar merupakan media yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan anak-anak dengan menggunakan garis, bentuk, dan warna. Setiap garis yang dibuat menggambarkan berbagai perasaan yang dialami anak.⁹ Ada beberapa bahan yang bisa untuk kegiatan menggambar yaitu kertas, kalkir, Hvs, koran. Menggambar dengan menggunakan kertas sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia dini karena bahan mudah dicari, tidak berbahaya dan kertas yang digunakan harus tebal agar tidak mudah robek.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Juni 2023 pada anak kelompok B yang berjumlah 33 anak ada 7 anak di TK Al-Barokah Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang seluruhnya, sebagian 7 anak kelompok B mengalami kesulitan dalam mengembangkan motorik halusnya seperti anak mengungkapkan perasaan melalui kegiatan menggambar seperti yang dicontohkan guru, anak kurang bisa

mengekspresikan perasannya sendiri, anak mudah mengeluh ketika diberi kegiatan oleh guru, dan pada saat diberi pertanyaan anak kesulitan menjawab sehingga anak selalu minta bantuan kepada guru, merengek ketika disuruh menggambar, mengganggu temannya disaat KBM, cara memegang pensil yang kurang benar.

Pembelajaran di TK Al-Barokah Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro khususnya pembelajaran untuk mengenal perasaan anak terkesan monoton karena setiap hari anak lebih sering menulis, mewarnai, menggunting dan menempel sehingga anak merasa bosan dan cenderung anak lebih cepat capek dan belum bisa mencapai indikator keterampilannya.¹

Berdasarkan latar belakang diatas diharapkan melalui penelitian dengan judul "UPAYA MENGENAL PERASAAN ANAK MELALUI PERMAINAN MENGGAMBAR EMOTICON WAJAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-BAROKAH DESA GLAGAHWANGI KECAMATAN SUGIHWARAS KABUPATEN BOJONEGORO" dapat meningkatkan motorik halus anak sehingga dapat dengan mudah mengungkapkan perasaannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka penulis merumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut: "Upaya Mengenal Perasaan Anak Melalui Permainan Menggambar Emoticon Wajah Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK

¹ Observasi, Glagahwangi, 2023

Al-Barokah Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagaimana rumusan masalah di atas sebagai berikut: “Untuk mengetahui perasaan anak dengan permainan menggambar emoticon wajah pada anak usia dini di TK Al-Barokah Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro.”

D. Signifikasi Penelitian

Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini, nantinya dapat bermanfaat, khususnya bagi anak dan guru yang mengajar pendidikan Islam anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi anak

Untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar emoticon wajah, dan menjadikan anak lebih mudah dalam mengekspresikan perasannya.

2. Bagi Lembaga TK Al-Barokah

Sebagai pengembangan media pembelajaran serta memberikan masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui permainan menggambar emoticon wajah di Lembaga TK Al-Barokah Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro.

3. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang motorik halus anak, serta menambah pengalaman baru.

4. Bagi Orang tua

Menambah wawasan orang tua tentang teknik dan metode pembelajaran yang edukatif untuk mengetahui situasi perasaan anak.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang sama dan sebagai referensi untuk menambah ilmu pengetahuan, pengenalan, pengalaman, dan pemahaman terhadap suatu fakta atau informasi yang ada.

E. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ada dua macam jenis hipotesis yang dapat dipergunakan, yaitu:

1. Hipotesis kerja atau disebut hipotesis alternatif, disingkat H_a . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.
2. Hipotesis nol (*null hypotheses*) disingkat H_o . Hipotesis nol sering disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik.”

Dalam penelitian hipotesis kerja inilah yang akan diuji kebenarannya. Dalam pembuktian, hipotesis kerja diubah menjadi hipotesis nol (nihil),

dengan maksud agar tidak mempengaruhi terhadap pelaksanaan penelitian. Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y, atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan dari pertanyaan dasar dalam rumusan masalah, maka hipotesis yang dapat diajukan untuk dibuktikan kebenarannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Permainan Menggambar Emoticon Wajah berpengaruh Terhadap Ungkapan Perasaan Anak Usia 5 - 6 Tahun Di TK Al-Barokah Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro.
2. Kegiatan Permainan Menggambar Emoticon Wajah tidak berpengaruh Terhadap Ungkapan Perasaan Anak Usia 5 - 6 Tahun Di TK Al-Barokah Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang dipergunakan dalam skripsi ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan penjelasan seperlunya, yaitu:

1. **Bermain** adalah kegiatan berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati anak-anak.
2. **Menggambar** merupakan kegiatan yang membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan dalam teknik dan alat. Kegiatan menggambar ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan alat atau benda ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar.

3. **Emoticon** adalah sebuah simbol atau kombinasi dari simbol-simbol yang biasanya digunakan untuk menggambarkan ekspresi wajah manusia, baik itu mengandung emosi atau perasaan lainnya.

G. Orisinilitas Penelitian

Penelitian ini adalah orisinil karena bukan plagiat dari penelitian sebelumnya. Apabila ada kesamaan itu pun hanya pada kutipan para ahli atau pakar yang relevan. Untuk mengetahui lebih detail terkait penelitian sebelumnya, berikut penulis sajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1.1

Penelitian terdahulu

NO	Penelitian dan Judul	Kerangka Teori	Perbedaan	Persamaan	Hasil
1.	Siti Mariyan Motif Penggunaan Fitur Emoticon Di Media Sosial Whatsapp: Studi Terhadap Mahasiswa Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Iain Madura	untuk mengetahui fenomena yang dialami baik dalam kesadaran, pikiran, maupun tindakan.	Perbedaannya terletak pada tujuan dari penelitian hanya untuk mengetahui perasaan anak bukan untuk meningkatkan.	Persamaan adalah sama-sama membahas dan menggunakan emoticon	Menunjukkan Bahwa Motif Yang Mendasari Penggunaan Fitur Emoticon Dalam Media Sosial Whatsapp Adalah Untuk Mengurangi Mispersepsi, Implementasi Perasaan Atau Ekspresi, Serta Untuk Meningkatkan Keakraban.
2.	Dian Sari Utami "Ekspresi Menulis Dan Menggambar Sebagai Media Terapi"	Mengetahui ekspresi melalui menggambar sebagai terapi	Perbedaannya terletak pada tempat lokasi penelitian, waktu penelitian, dan subjek peneliti.	Persamaan adalah sama-sama membahas menggambar sebagai ekspresi	Hasil penelitian dapat di katakana cukup berhasil, hal ini dapat di lihat dari perubahan yang di alami anak tersebut, anak perlahan mampu merubah pola

					pikiran dan perasaan terhadap apa yang di ceritakan guru tersebut.
--	--	--	--	--	--

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan sebagai pedoman dan bertujuan untuk mempermudah penyajian serta memahami maksud dari isi penulisan ini. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Pada bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

Pada bagian inti, terdiri dari bab I pendahuluan, bab II kajian teori, bab III metode penelitian, bab IV laporan hasil penelitian, bab V penutup.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

UNUGIRI