

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini proses pembelajaran di Indonesia menggunakan proses pembelajaran daring dan menghentikan proses pembelajaran tatap muka, karena pandemi virus corona. Dengan di terapkannya pembelajaran secara daring terdapat banyak perubahan dalam proses pembelajaran. Dengan banyaknya perubahan dalam melaksanakan pembelajaran, tentu saja banyak kendala yang dihadapi anak, guru maupun orang tua saat melakukan pembelajaran berupa daring online karena harus beradaptasi dengan keadaan saat ini. Seperti halnya pada TK Negeri Desa Tukadmungga dampak yang dirasakan antara lain pembelajaran dari rumah membuat anak ketergantungan dengan smartphone, sehingga guru dituntut agar lebih memperhatikan media pembelajaran yang diberikan untuk membuat anak tertarik dan menjadikan proses pembelajaran semakin menyenangkan bagi anak.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelompok A TK Negeri Desa Tukadmungga pada Selasa, 20 Oktober 2020 dijelaskan bahwa saat ini anak sedang mengalami kesulitan saat, menggerakkan gunting, memegang gunting serta menggunting sesuai dengan pola. Jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan menggunting anak yang masih kurang. Dalam hal ini, pengertian kemampuan menggunting menurut Widayati, dkk (2019:52) menyatakan bahwa kemampuan menggunting pada seseorang akan berkembang secara bertahap. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggunting merupakan kesanggupan anak dalam menguasai teknik memotong berbagai macam kertas atau bahan lain untuk membuat kerajinan tangan dengan bantuan alat pemotong. Sehingga dalam meningkatkan kemampuan menggunting diperlukan adanya media pembelajaran. Pengertian media Menurut Mukhtar, dkk (2013:151) menyatakan bahwa media merupakan alat peraga dalam proses pembelajaran. Lalu menurut Khadijah (2016:124) mengatakan media merupakan semua hal yang dapat menyalurkan informasi kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, media pembelajaran anak usia dini yaitu segala hal yang dapat digunakan sebagai alat dan bahan pembelajaran di mana hal tersebut membuat anak mendapatkan pengetahuan dari media tersebut. Maka dari itu, salah satu alternatif media saat ini yaitu media *papercraft*. Sehubungan dengan hal tersebut, dijelaskan menurut Saputra (2013) menyatakan bahwa *papercraft* merupakan seni menyusun kertas menjadi sebuah karya dengan teknik menempel, menggunting dan melipat. Media *papercraft* sebagai salah satu alternatif media untuk menstimulasi kemampuan menggunting anak. Sementara itu, Menurut Wiyani (2013: 68) mengemukakan bahwa dengan seringnya anak melatih kemampuan menggunting, maka aspek perkembangan motorik halus anak juga akan berkembang. Kemampuan menggunting anak akan berkembang secara bertahap.

Adapun penelitian yang mendukung dalam permasalahan ini adalah penelitian Nurjannah (2018) dengan judul Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain *Papercraft*, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dimana pada setiap siklus, aspek perkembangan fisik motorik halus meningkat. Sehingga dari hasil uji coba tersebut diperoleh hasil media *papercraft* ini layak dan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran penyampaian materi.

Sesuai latar belakang di atas, maka peneliti melaksanakan penelitian pengembangan menggunakan judul “**Pengembangan Media Papercraft Dalam Meningkatkan Kemampuan Menggunting Pada Kelompok A**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang masalah yang telah dipaparkan, bisa diidentifikasi masalah menjadi berikut :

- 1.2.1 Media pembelajaran yang terbatas dan sulitnya memilih media baru yang sesuai menggunakan tema pembelajaran
- 1.2.2 Media kurang variatif
- 1.2.3 Anak kesulitan pada saat memegang gunting, mengerakkan gunting serta menggunting sesuai dengan pola
- 1.2.4 Guru cenderung hanya memberikan tugas-tugas kepada siswa dalam proses pembelajaran

1.2.5 Penggunaan media ataupun alat peraga yang kurang maksimal dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan yang diidentifikasi pada penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah meliputi masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Maka batasan masalah dalam penelitian ini ialah “Pengembangan Media Papercraft Dalam Meningkatkan Kemampuan Menggunting pada kelompok A”.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini Bagaimana Pengembangan Media Papercraft Dalam Meningkatkan Kemampuan Menggunting pada kelompok A ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan yg ingin dicapai pada penelitian ini ialah untuk mengetahui Bagaimana Pengembangan Media Papercraft Dalam Meningkatkan Kemampuan Menggunting pada kelompok A

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis di penelitian ini, diharapkan bisa memberikan manfaat pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada pengembangan media papercraft untuk meningkatkan kemampuan menggunting pada anak..

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan serta pengalaman mengenai pengembangan media papercraft kepada peneliti lain.

b. Bagi lembaga Universitas Pendidikan Ganesha

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menambah referensi dan kepustakaan untuk mahasiswa menjadi panduan serta bisa dipergunakan menjadi bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya.

c. Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan berguna menjadi bahan informasi tentang pengembangan media papercraft dalam meningkatkan kemampuan menggunting.

