

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Bermain

Menurut A. Martuti (2012;14) Bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan dan paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga para ahli berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain. Bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan anak, dan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya pengalaman bersosialisasi dengan teman, menambah pembendaharaan kata, menyalurkan perasaan dalam kegiatan permainan.

2. Manfaat bermain menurut Meyke S.T. dalam A. Martuti (2012;6) antara lain :

1. Manfaat bermain untuk perkembangan fisik

Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan gerak-gerak tubuh, maka anak dibuat menjadi sehat, otot-otot tubuh menjadi kuat.

2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik

Pada usia sekitar 1 tahun memainkan pensil untuk membuat coret-coretan yang secara tidak langsung belajar melakukan gerak-gerakan motorik halus untuk menulis. Pada usia 2 tahun sudah dapat membuat coretan benang kusut. Usia sekitar 3 tahun berhasil membuat garis lengkung. Usia sekitar 4 atau 5 tahun anak mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk geometri semisal gambar rumah, hewan, orang, dan lain-lain.

3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Dengan teman sebayanya, anak akan belajar berbagai hal milik dengan menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan secara bersama, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman

mainnya. Misalnya membuat aturan bersama untuk menghindari pertengkaran.

4. Manfaat bermain untuk perkembangan kepribadian dan emosi

Secara alamiah, bermain adalah suatu yang di butuhkan anak dan kegiatan ini pasti disukai. Kegiatan bermain yang dilakukan bersama kelompok teman, menjadikan anak mampu menilai dirinya, tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki, menimbulkan rasa apercaya diri dan ia merasa memiliki harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu sehingga dapat membentuk konsep diri yang positif. Anak akan belajar bagaimana cara bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya. Pada perkembangannya hal tersebut akan menumbuhkan sikap jujur, kesatria, penyayang, tulus, dan sebagainya.

5. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Pengetahuan akan konsep-konsep tentang warna, ukuran, bentuk, arah, lebih mudah diperoleh dengan melalui kegiatan bermain. Konsep-konsep itu merupakan dasar bagi pembelajaran tentang bahasa, matematika, dan pengetahuan alam yang lain. Sebagaimana diketahui, anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas atau masih suka bermain dan sulit belajar. Akan berbeda bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan senang dan secara otomatis itu adalah sebuah bentuk pembelajaran.

Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Seorang anak akan mendapat kepuasan kalau dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, baik melauai gambar, coretan, cerita atau hasil karya yang lain.

6. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan

Pada anak usia pra sekolah, ketajam penglihatan dan pendengaran berperan penting untuk membantu anak agar lebih muda belajar mengenal dan mengingat bentuk – bentuk atau kata – kata tertentu. Hal tersebut akan memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis di kemudian hari.

Permainan edukatif yang berupa balok – kubus, sangat membantu anak prasekolah mengamati berbagai bentuk, ukuran, warna, besaran, bahkan peralatan rumah tangga dan aktivitas yang ada di rumah dapat dijadikan sarana melatih ketajaman panca indra anak.

7. Pemanfaatan bermain bagi guru

Kegiatan bermain dapat dijadikan alat bagi guru atau orang tua untuk mengamati, menilai, dan mengevaluasi anak. Pengamatan berkaitan dengan keragaman kegiatan bermain yang dilakukan anak, cara anak bermain, interaksi anak dalam bermain, sikap dan tanggapan teman-temannya terhadap seorang anak, cara berbagi dan bersosialisasi. Tingkat ketekunan dan keuletan dalam bermain, lamanya waktu yang dihabiskan untuk sebuah permainan, cara memecahkan permasalahan, dan sebagainya.

8. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas, dan secara alamiah bermain sudah merupakan dunianya seorang anak. Untuk melakukan terapi ini diperlukan pendidikan dan pelatihan khusus, tidak boleh dilakukan dengan sembarangan.

9. Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

Bermain dapat digunakan dapat melatih kemampuan-kemampuan tertentu seperti melatih konsep-konsep dasar seperti warna, ukuran. Bentuk, besaran, arah, keruangan, keterampilan motorik kasar, halus, dan sebagainya. Kegiatan melatih kemampuan kemampuan dasar ini terutama ditujukan anak usia prasekolah. Melatih kemampuan dasar juga dapat

diterapkan pada anak-anak yang mempunyai keterbelakangan mental, anak-anak yang mempunyai hambatan fisik motorik, cacat mata, cacat pendengaran, dan sebagainya. Tetapi untuk tujuan ini perlu dibuat persiapan dan rencana khusus.

3. Pengertian Motorik

Motorik adalah terjemahan dari kata “motor” yang menurut Gallahue (1996:2) adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu pada gerak. Kata lain, gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasarkan oleh proses motorik. Motorik (*motor*) menyebabkan terjadinya suatu gerak (*movement*), maka setiap penggunaan kata motorik selalu dikaitkan dengan gerak dan didalam penggunaan sehari-hari sering tidak dibedakan antara motorik dengan gerak.

Namun yang harus selalu diperhatikan adalah bahwa gerak yang dimaksudkan disini bukan hanya semata-mata berhubungan dengan gerak seperti yang kita lihat sehari-hari, yakni geraknya anggota tubuh (tangan, lengan, kaki, dan tungkai) melalui alat gerak tubuh (otot dan rangka). Tetapi gerak yang didalamnya melibatkan fungsi motorik seperti otak, saraf, otot dan rangka.

Menurut Hurlock (1978:154) melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar bola atau memainkan mainan yang lainnya. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan pertama kehidupannya ke kondisi yang bebas dan tidak bergantung. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat yang lainnya, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi seperti ini akan menunjang perkembangan percaya diri anak. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.

Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apa pun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang

kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi, otak berfungsi sebagai bagian dari susunan syaraf mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental seseorang.

4. Perkembangan Motorik Halus Anak

Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun kecepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Menurut wiyani (2011:66) menyebutkan kemampuan motorik halus tangan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan telunjuk adalah:

a. Menggenggam (*Grasping*)

1. *Palmer grasping* (gerak reflek menggenggam)

Anak menggenggam dengan telapak tangan. Biasanya anak usia 1,5 tahun lebih yang melakukannya karena anak terasa lebih mudah dan sederhana dengan memegang benda menggunakan telapak tangan. Contohnya anak memungut manik-manik, kemudian diacak acak memakai telapak tangan. Hal ini dilakukan anak karena motorik halus belum berkembang dengan baik.

2. *Pincer grasping* (gerakan menjimpit)

Anak dapat mengambil benda dengan menggunakan jari-jarinya yaitu dengan cara menjimpit. Contohnya anak sudah bisa makan menggunakan sendok dan bisa memegang pensil dengan jarinya.

b. Memegang

Anak dapat memegang benda-benda besar maupun benda kecil, disebabkan semakin tinggi kemampuan motorik halus anak, ia akan mampu memegang benda-benda yang lebih kecil.

c. Merobek

Ketrampilan merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan sepenuhnya maupun menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk).

d. Menggunting

Motorik halus anak akan makin dengan banyak berlatih menggunting. Gerakan menggunting dari yang sederhana akan terus diikuti dengan guntingan yang makin kompleks ketika motorik halus anak semakin kuat.

5. Faktor - faktor yang mempengaruhi

Faktor - faktor yang mempengaruhi motorik halus menurut Hurlock (1999:45) ada bermacam-macam. Adapun faktor - faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan gerak motorik terutama motorik halus, antara lain:

1. Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik, karena sistem saraf merupakan sistem pengontrol gerak motorik pada tubuh manusia.

2. Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak

Karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kemampuan fisik seseorang akan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Anak normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan fisik.

3. Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak.

Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka akan termotivasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Hal tersebut dikarenakan semakin dilatih kemampuan motorik anak akan semakin meningkat dan berkembang dalam semua aspek.

4. Lingkungan yang mendukung

Perkembangan motorik anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan dari luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otak.

5. Aspek psikologis anak

Untuk menghasilkan kemampuan motorik yang baik pada anak diperlukan kondisi psikologis yang baik pula, agar mereka dapat mengembangkan gerakan motoriknya.

6. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja. Menurut Ernasetiyaningrum (2017:154) Karakteristik Anak menurut usia 0-8 Tahun sebagai berikut:

a. Karakteristik anak usia 0-1 Tahun

1. Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
2. Mempelajari keterampilan menggunakan panca indra, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda dalam mulutnya.
3. Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi

responsive dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

b. Usia 2-3 Tahun

1. Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.
2. Anak mulai mengembangkan kemampuan dalam aspek berbahasa. Diawali dengan bercelotoh, kemudian satu dua kata kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.
3. Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkemangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditemukan oleh bawaan namun lebih banyak lingkungan.

c. Usia 4-6 Tahun

1. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan dalam sistem motoriknya. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.
2. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
3. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar.

Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihatnya.

4. Bentuk permainan anak bersifat individu, bukan permainan social. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.

d. Usia 7-8 Tahun

1. Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya anak sudah mampu berpikir analisis dan sinteasis, deduktif dan induktif.
2. Perkembangan social anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orangtuanya. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak selalu bernian diluar rumah bergaul dengan teman sebayanya.
3. Anak mulai menyukai permainan social. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
4. Perkembangan emosi anak sudah mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak sebenarnya telah menampakkan hasil.

7. Jenis Kelamin

Setelah melewati pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat daripada anak perempuan. Saat anak perempuan tertekan, dia akan menyelesaikannya dengan menjalin hubungan pertemanan, sementara anak laki-laki lebih cenderung segera mencari jalan keluar. Sementara untuk ekspresi emosi, anak perempuan lebih ekspresif menunjukkan emosi sedih atau kecewa, misalnya dengan menangis, sementara anak laki-laki lebih ekspresif dalam mengungkapkan kemarahannya, misalnya dengan menendang mainannya. Kepribadiannya, anak laki-laki lebih ke karakter yang difficult (sulit) sementara anak perempuan lebih banyak lahir dengan karakter yang easy going (mudah).

Meski secara teori ada perbedaan pertumbuhan tertentu antara anak laki-laki dan perempuan, tetap saja tumbuh kembang anak dibentuk oleh lingkungan terdekat, yaitu keluarga. Jadi, sangat mungkin terjadi di tengah keluarga seniman, anak laki-laki justru mengembangkan bakat seni nya terlebih dahulu daripada keterampilan fisik yang lain, atau anak perempuan yang berada di tengah keluarga olahragawan akan lebih dulu tertarik pada aktivitas fisik daripada seni. Tak masalah yang mana yang lebih dulu berkembang, yang penting anak-anak tetap sehat dan tumbuh kembang secara optimal.

8. Genetik

Genetik adalah bawaan anak, yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya, antara lain bentuk tubuh (cact fisik) dan kecerdasan. Kelainan genetik akan mempengaruhi proses tumbuh kembang pada anak.

9. Kelainan Kromosom

Pada umumnya kelainan kromosom akan disertai dengan kegagalan pertumbuhan.

6. Pendekatan pengembangan motorik halus yang dilakukan oleh guru

Guru juga bertanggung jawab dalam membantu mengembangkan keterampilan motoric anak dengan cara merencanakan dan mengatur secara baik, lingkungan belajar dan proses belajar anak untuk mencapai tujuan pengembangan motorik anak. Selanjutnya, untuk membantu meningkatkan gerakan motorik anak maka yang dapat di lakukan guru adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak untuk melatih keterampilan motoriknya. Tempat dan alat berlatih keterampilan motorik harus aman sehingga memungkinkan anak dapat berlari-lari atau berguling-guling.
2. Memperlakukan anak dengan sama. Jangan membandingkan kemampuan satu anak dengan anak yang lain karena setiap anak adalah unik. Penguasaan kemampuan motorik seorang anak tidak akan sama antara

satu anak dengan anak lainnya. Semua ini tergantung pada banyak hal, misalnya latihan, rasa percaya diri, kematangan anak dalam tubuh, dan lain-lain.

3. Memperkenalkan sebagai berbagai jenis keterampilan motorik misalnyaberbagai jenis olahraga pada anak. Semakin banyak anak berlatih beberapa jenis olahraga atau keterampilan motoriknya akan semakin baik pula.
4. Meningkatkan kesabaran guru karena setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai suatu keterampilan. Oleh sebab itu, guru diharapkan tidak memaksa anak untuk menguasai suatu keterampilan motorik melebihi batas kemampuannya.
5. Aktivitas fisik yang diberikan ke anak harus bervariasi , yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan badan.
6. Berilah anak-anak aktivitas fisik yang memungkinkan anak menikmati dan dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai perkembangannya. Keberhasilan anak dalam melakukan sesuatu kegiatan akan menjadikannya lebih percaya akan kemampuan dirinya.
7. Saat melakukan aktivitas fisik yang menempatkan anak bersama beberapa anak lain, maka anak sebaiknya diberi arahan untuk dapat menerima kehadiran dan bekerjasama dengan anak lain.

7. Meremas

Meremas berasal dari kata dasar remas. Meremas adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi berbeda maknanya. Meremas memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja sehingga meremas dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya.

Kemampuan permainan meremas pada anak usia dini ini berguna untuk menguatkan otot-otot telapak tangan dan jari tangan, dan mengajarkan pada anak mandiri dalam kegiatan belajar berlangsung dengan cara merapikan alat tulis setelah kegiatan pembelajaran selesai dan membuang sampah pada tempatnya.

B. Kajian Relevan

Hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang ditulis oleh Siti Aesiyah (2017) dalam skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Pola Garis Lurus di Tk Ar-Rasyid. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil penelitian ini diperoleh dengan beberapa aspek yang dinilai yakni memegang gunting dengan benar, kelenturan tangan saat menggunting, ketepatan menggunting pada pola garis lurus. Meningkatnya hasil yang diperoleh terlihat dari siklus I dengan skor 87,78% dan siklus II dengan skor 95,9%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama mengkaji mengenai motorik halus pada anak Tk A dan lokasi penelitian dilakukan di kota Surabaya.

Perbedaanya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode penelitian dan media yang digunakan. Metode dari kajian yang relevan mengungkapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan kegiatan yang digunakan adalah Menggunting pola garis lurus. Sedangkan kegiatan penelitian yang akan dilakukan adalah metode kualitatif dan kegiatan yang digunakan adalah bermain memindah air dengan meremas gabus busa.

Hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang ditulis oleh Retno Sri Rahajuningsih (2016) dalam skripsi dengan judul Penggunaan Media *Playdough* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Kelompok A di Tk Aisyiyah 13 Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan selama proses pembelajaran menggunakan media *playdough* ada peningkatan kemampuan motorik halus anak pada tiap siklus. Meningkatnya hasil yang diperoleh terlihat dari siklus I rata-rata kemampuan motorik halus anak adalah 1,92%

naik menjadi 2,45%, dan siklus II naik menjadi 3,8%. Demikian pula untuk kemampuan motorik halus anak yang mampu pada siklus I dari 7,6% naik menjadi 30,7%, pada siklus II dari 61,5% naik menjadi 92,3%. Hasil aktivitas guru dalam mengajar mengalami peningkatan dari 30% naik menjadi 50% pada siklus I dan meningkat dari 70% menjadi 90% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan playdough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A Tk Aisyiyah 13 Surabaya.

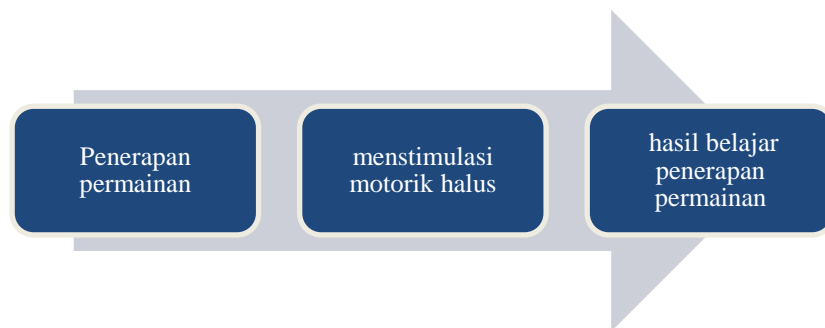
Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengkaji mengenai motorik halus pada anak Tk A dan lokasi penelitian dilakukan di kota Surabaya.

Perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada metode penelitian dan media yang digunakan. Metode penelitian dari kajian yang relevan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan kegiatan yang digunakan adalah penggunaan media *playdough*. Sedangkan kegiatan penelitian yang akan dilakukan adalah metode kualitatif dan kegiatan yang digunakan adalah bermain memidah air dengan meremas gabus busa.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan motorik halus merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan motorik pada anak usia dini. Keterampilan motorik halus anak akan turut mendukung aspek perkembangan lainnya, seperti aspek kognitif, seni, bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisah satu sama lain (Sumantri, 2005: 146). Keterampilan motorik halus yang optimal tidak terlepas dari peran pendidik, dalam hal ini pendidik harus memberikan stimulasi kepada anak agar keterampilan motorik halus anak berkembang dengan optimal. Stimulasi ini dapat diberikan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak dapat direncanakan melalui pemilihan media pembelajaran yang unik dan menarik.

Berdasarkan kerangka berpikir yang ditulis diatas didapatkan penjabaran bahwa penerapan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dalam penelitian ini menggunakan media spon busa untuk memindahkan air bermanfaat dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak melalui gerakan meremas dan memindahkannya dari satu tempat ke tempat yang lain sehingga akan menghasilkan gerakan yang terkoordinasi antara gerakan tangan dan mata serta otot-otot yang ada di sekitar pergelangan tangan sehingga akan merangsang perkembangan kemampuan motorik anak lebih baik lagi.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penerapan Permainan Memindah Air dengan Meremas Gabus Busa