

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **A. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

###### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Menurut Depdiknas (2002 : 5) Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif.

Menurut Semiawan (2008:19) Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk mewujudkan aktivitas dan rasa ingin tahu (curiosity) secara optimal.

Menurut Wiyani dan Barnawi (2012:89) Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak belajar melalui bermain, 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah “pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak”. Secara institusional, PAUD juga dapat diartikan sebagai “salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar),

kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, (multiple intelligences) maupun kecerdasan spritual”.

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Menurut Bredekamp dan Copple (1997) mengemukakan bahwa “PAUD mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, emosi, sosial, bahasa dan fisik anak”.

Pengertian ini diperkuat lagi oleh Dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004) yang menegaskan bahwa “pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak”.

## 2. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Menurut Undang-undang RI No.20/2003 BAB II Pasal 3 bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

## 3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi agar anak menjadi manusia beriman dan bertakwa serta memiliki prilaku/kebiasaan yang baik, selain itu anak dapat menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar serta motivasi dan sikap belajar yang positif. Solehuddin menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah “memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut”.

Melalui PAUD anak diharapkan dapat mengembangkan segudang potensi dalam diri mereka dan yang terpenting adalah memiliki rasa beragama sebagai akidah sesuai dengan kepercayaan mereka anak-anak mempunyai rasa empati dan peduli terhadap sesama dan lingkungan mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa secara praktis tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sebagai berikut:

- a. Kesiapan anak memasuki pendidikan lebih lanjut;

- b. Mengurangi angka mengulang kelas;
- c. Mengurangi angka putus sekolah;
- d. Mempercepat pencapaian wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun;
- e. Menyelamatkan anak dari kelalaian didikan wanita karier dan ibu berpendidikan rendah;
- f. Meningkatkan mutu pendidikan;
- g. Mengurangi angka buta huruf muda;
- h. Memperbaiki derajat kesehatan dan gizi anak usia dini;
- i. Meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM).

Terkait penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) begitu penting untuk kemajuan pendidikan anak dan memiliki segundang manfaat bagi tumbuh kembang anak baik dalam hal intelektual maupun spiritual khususnya dalam perkembangan motorik halus anak.

## **B. Motorik Halus**

### **1. Pengertian Motorik Halus Anak Usia Dini**

Menurut Santrock (1995: 225) Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat dan pada usia 5 tahun koordinasi motorik halus akan semakin meningkat. Saputra dan Rudyanto (2005: 118) mengatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menggenggam, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Sujiono (2009: 1.14) berpendapat, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental.

Menurut Sumantri (2005: 143) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan obyek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain.

Menurut kurikulum Depdiknas 2004 Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus akan mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari jemarinya secara fleksibel. Mengenai hal di atas dapat dikatakan indikator yang harus dicapai yaitu meliputi : menggunakan pensil antara ibu jari dan 2 jari dengan benar, meniru garis (tegak, datar, miring, lengkung, lingkaran) dan mewarnai bentuk gambar sederhana.

Sedangkan menurut Mudjito (2007:12) perkembangan motorik halus adalah “Kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil , memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.”

Karakter perkembangan motorik halus menurut Mudjito (2007:

20) keterampilan motorik halus yang paling utama adalah :

- a. Pada saat anak usia 3 tahun, kemampuan gerak halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi.
- b. Pada usia 4 tahun , koordinasi motorik halus anak secara substansi sudah mengalami kemajuan dan geraknya sudah lebih cepat, bahkan cenderung sempurna.
- c. Pada usia 5 tahun , koordinasi pada motorik anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata.
- d. Pada akhir masa anak-anak usia 6 tahun ia belajar bagaimana menggunakan jemari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil.

Menurut Martini (2011:78) Gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan yang cermat. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia PAUD, antara lain adalah anak mulai bisa menyikat giginya, menyisir, memakai sepatu sendiri, dan sebagainya. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau bagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus pada anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berekreasi, seperti menggunting kertas, menyatukan dua lembar kertas, menganyam kertas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama.

Menurut Olvista (2012:5) Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya. Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulai 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 Papierppoint (2012:15) Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti anda boleh memaksa si kecil. Tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha dilakukan si kecil.

Menurut Muhammad as`adi (2010) perkembangan motorik halus anak berdasarkan tahapan usianya

Anak usia 3 tahun :

- a. menggambar mengikuti bentuk
- b. menarik garis vertikal, menjiplak bentuk lingkaran
- c. membuka menutup kotak
- d. menggunting kertas mengikuti pola garis lurus

Anak usia 4 tahun :

- a. menggambar sesuatu yang diketahui, bukan yang dilihat
- b. mulai menulis sesuatu dan mampu mengontrol gerakan tangannya
- e. menggunting zig zag, melengkung, membentuk dengan lilin
- f. menyelesaikan pabel 4 keping

Anak usia 5 tahun :

- a. melipat
- b. menggunting sesuai pola
- c. menyusun mainan konstruksi bangunan
- d. mewarnai lebih rapi tidak keluar garis

e. meniru tulisan

Perkembangan motorik halus yang dimaksud di sini adalah perkembangan otot-otot pada tangan si kecil untuk melakukan beberapa gerakan yang membutuhkan koordinasi. Misalnya seperti memegang benda-benda tertentu, menulis atau memegang sendok makannya sendiri. Melatih perkembangan motorik halus si buah hati sangatlah penting karena gerakan motorik halus inilah yang nantinya akan mempermudah setiap aktivitas yang akan ia lakukan di sekolah. Jika ia belum bisa mengembangkan kemampuan motorik halusnya dengan baik, maka ia juga akan mengalami kesulitan untuk makan dan memakai pakaiannya sendiri.

Papierppoint (2012:17) Salah satu kunci untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah dengan melatihnya untuk melakukan sesuatu secara rutin dan terus menerus sejak ia masih kecil. Anda bisa melatih kemampuan motorik halus anak dengan aktivitas menggambar. Kegiatan seperti menggambar, menulis dan mewarnai sangat bagus untuk diberikan sesering mungkin kepada anak-anak sejak mereka duduk di bangku TK atau SD.

Aktivitas yang baik untuk melatih motorik halus anak-anak adalah menggambar dan menulis. Kalau ditanya mana aktivitas yang paling sulit, tentu semua akan menjawab menggambar. Hal ini dikarenakan saat menggambar, anak-anak harus menggunakan kemampuan mereka yang minimal melibatkan 4 jenis kekuatannya yaitu kemampuan anak menggunakan tubuhnya untuk mengekspresikan ide atau perasaannya (cerdas gerak), kemampuan berpikir yang dituangkan dalam gambar (cerdas gambar), pengetahuan mengenai diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak berdasarkan pengetahuannya tersebut (cerdas diri) dan kemampuan untuk menyampaikan maksudnya melalui gambar (cerdas bahasa).

Aktivitas menggambar akan memberikan ruang untuk anak-anak bisa mengekspresikan kecerdasan serta kreativitas yang mereka miliki sehingga mereka bisa bertumbuh menjadi anak-anak yang lebih cerdas ketimbang ketika kita menyuruh mereka untuk belajar menghafal dan menghitung. Menggambar bisa membuat anak-anak lebih mengingat akan sesuatu hal karena dengan aktivitas ini ia diminta untuk menggambar sesuatu dan menceritakan apa yang sudah ia gambar, bukan hanya sekedar membaca dan menghafal apa yang sudah ada secara berulang-ulang.

Aktivitas menggambar juga membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan. Ia akan belajar bagaimana menorehkan garis sederhana yang lama kelamaan pasti akan berkembang menjadi torehan garis yang lebih kompleks dan jelas. Selain

menggambar, anda juga bisa melatih gerakan motorik halus anak anda dengan mengajaknya bermain menyusun balok, melipat dan merobek kertas, memasukkan benda ke dalam lubang, mewarnai serta membuat garis.

Dengan cara ini, anda bisa melatih gerakan motorik halusnya sekaligus mengeksplorasi kreatifitas serta fungsi kerja otak si kecil.

## **C. Faktor Bermain dalam Perkembangan Motorik Halus Anak**

### **1. Pengertian Bermain**

Menurut Alimul (2011) Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Menurut Mayke (2001:1) Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas berekspresi.

Menurut Alimul (2011) bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktekkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa.

Menurut Martini (2011: 22) bermain merupakan dunia anak yang paling mereka senangi. Dengan bermain anak seakan menemukan dunianya sendiri dan melupakan dunia lain yang tidak dialaminya. Bermain adalah hak anak ketika mereka masih kecil.

Menurut Hurlock (1996:2) bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri.

Bermain merupakan salah satu pengalaman belajar yang sangat berharga dalam semua aspek kecakapan dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk membangun relasi dengan orang lain, melatih ketrampilan motorik serta memanfaatkan kapasitas visualnya.

Hurlock (1996:4) menyatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.

Dari penjelasan di atas bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar.

## **2. Manfaat Bermain**

Beberapa manfaat bermain dalam mengembangkan aspek- aspek perkembangan anak:

### **a. Kognitif**

Melalui bermain anak akan mengembangkan fungsi panca inderanya dengan baik. Mereka bisa bereksplorasi dan menemukan sendiri suatu konsep atau sebuah pengertian dari kegiatan yang dilakukannya atau melalui alat-alat permainan yang dimanipulasikannya. Mereka tidak hanya sekedar menerima informasi tetapi juga menuangkannya saat bermain dengan beragam imajinasinya.

### **b. Sosial-emosional**

Bermain bisa dilakukan sendiri atau dengan berkelompok. Anak- anak yang sering bermain berkelompok tentunya akan lebih mudah dalam beradaptasi dan bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungannya. Mereka akan belajar tentang sebuah aturan, konsekuensi, apa yang boleh dan yang tidak boleh, belajar untuk berbagi peran dan tugas, serta masih banyak lagi, dan penerimaan sosial pun akan lebih terbuka.

Dalam keadaan seperti ini anak-anak akan lebih mudah untuk melupakan beban-beban yang mereka alami. Mereka bisa meluapkan emosinya secara positif sehingga tidak menjadi penghambat mereka dalam berinteraksi baik dengan teman atau orang dewasa.



c. Konsep Diri

Pada saat anak bermain sendiri ada kegiatan yang berhubungan dengan penyelesaian tugas atau yang sejenisnya. Ketika ia bisa menyelesaikannya dengan baik akan muncul kepuasan atau kepercayaan diri bahwa ia sudah dapat menguasai permainan tersebut. Begitu pula ketika beberapa anak bermain bersama kemudian mengajak beberapa anak yang lain untuk bergabung ikut terlibat dalam permainan tersebut. Tentunya anak-anak yang diikuti sertakan lebih merasa dihargai, diakui keberadaannya dan berkembang pula konsep diri positif yang ada dalam diri mereka.

d. Fisik-Motorik

Anak-anak yang aktif dan menyenangi kegiatan bermain akan terbiasa melatih otot-otot fisiknya. Dengan bermain seluruh tubuh anak lebih banyak bergerak dari pada mereka yang hanya menghabiskan waktunya untuk mengerjakan hal-hal membosankan yang biasanya berkaitan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh orang dewasa baik orang tua ataupun guru. Banyaknya gerak yang dilakukan anak tidak hanya sekedar melatih kekuatan dan ketangkasan fisik tetapi juga akan lebih menyehatkan bagi tubuh mereka.

e. Bahasa

Kemampuan bahasa bukanlah kemampuan yang hanya bisa dikembangkan melalui proses pembelajaran formal, melainkan diawali dengan suatu pola atau kebiasaan yang diberikan pada anak. Semakin banyak bahasa yang diterima oleh anak maka akan semakin banyak pula perbendaharaan bentuk bahasa yang bisa mereka dapat dan gunakan. Ini dapat diperoleh jika anak banyak dan terbiasa berinteraksi dengan lingkungannya. Bermain sebagai salah satu media bagi anak dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Karena dalam bermain ada komunikasi yang mereka bangun, ada kebebasan berekspresi dan berapresiasi, ada saatnya untuk menyimak dan mengungkapkan pendapat.

Dari penjelasan di atas mengenai manfaat bermain maka peneliti menyimpulkan manfaat bermain adalah dapat mengembangkan aspek- aspek kognitif, sosial emosional, konsep diri, fisik motorik, dan bahasa.

### **3. Ciri-ciri Bermain**

Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong seorang tokoh psikologi dan filsafat terkenal Johan Huizinga untuk ikut merumuskan teori bermain. Ia mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia

dengan hewan. Melalui kegiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa. Namun beberapa orang tidak dapat membedakan kegiatan bermain dengan kegiatan tidak bermain. Pendidikan prasekolah yang menerapkan prinsip pendidikan anak dengan belajar yang bermain, mengalami kerancuan dalam makna. Untuk itu perlu diklasifikasikan antara kegiatan bermain dengan kegiatan yang bukan bermain.

Menurut Mayke (dalam Suyadi, 2010: 284) mengemukakan ciri-ciri kegiatan bermain, berikut ini adalah ciri-ciri bermain tersebut:

- a) Dilakukan atas pilihan sendiri, motivasi pribadi dan untuk kepentingan sendiri.
- b) Anak yang melakukan aktivitas bermain mengalami emosi-emosi yang positif.
- c) Adanya unsur fleksibilitas, yaitu mudah ditinggalkan untuk beralih ke aktivitas yang lain tanpa beban.
- d) Tidak ada tekanan tertentu atas permintaan tersebut, sehingga tidak ada target yang harus dicapai.
- e) Bebas memilih. Ciri ini mutlak bagi anak usia dini.
- f) Mempunyai kualitas pura-pura, seperti anak memegang kertas dilipat pura-pura menjadi pesawat dan sejenisnya.

Berdasarkan ciri-ciri bermain di atas bermain memiliki ciri-ciri sebagai berikut: anak memilih sendiri sesuai dengan apa yang disukainya, tanpa ada paksaan dari siapapun, melibatkan peran aktif anak.

#### **4. Tahapan Perkembangan Bermain**

Menurut Jean Piaget (dalam Mayke 2001: 24-28) pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

Adapun tahapan kegiatan bermain adalah sebagai berikut:

- a) Permainan Sensori Motorik ( $\pm$  3/4 bulan – 1/2 tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutankenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut reproductive assimilation.

- b) Permainan Simbolik ( $\pm$  2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya . Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

c) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan ( $\pm$  8-11 tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

d) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya. Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

Sedangkan menurut Hurlock (dalam Mayke 2001:27) tahapan perkembangan bermain adalah sebagai berikut:

a. Tahapan Penjelajahan (Exploratory stage)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

b. Tahapan Mainan (Toy stage)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c. Tahap Bermain (Play stage)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

d. Tahap Melamun (Daydream stage)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Sementara menurut pendapat Rubin, Fein, Vandenberg dan Smilansky (dalam Laura E. Berk 1994:35), dikemukakan bahwa tahapan perkembangan bermain kognitif anak adalah sebagai berikut:

a. Bermain Fungsional (Functional Play)

Bermain seperti ini biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahunan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya: berlari-lari sekeliling ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan, mengolah lilin atau tanah liat tanpa maksud untuk membuat bentuk tertentu dan yang semacamnya.

b. Bermain Bangun Membangun (Constructive Play)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak berusia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan yang semacamnya.

c. Bermain Pura-pura (Make-believe Play)

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Misalnya: main rumah-rumahan, polisi dan penjahat, jadi batman atau ksatria baja hitam.

d. Permainan dengan peraturan (Games with Rules)

Kegiatan jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya. Misalnya: main kasti, galah asin atau gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain tali dan sebagainya (Mursalin, 2011).

#### **D. Gambar Dekoratif**

##### **1. Pengertian Gambar dekoratif**

Menurut Gunawan (2012) pengertian Dekoratif adalah menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah. Gambar Dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan. Untuk memperoleh objek gambar dekoratif, perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami. Bentuk- bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Misalnya bunga, hewan, tumbuhan yang digayakan. Kesan tentang bunga, hewan, tumbuhan harus masih ada pada motif itu. Dan masih banyak motif-motif hias lain.

Menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar. Gambar dekorasi merupakan gambar dekorasi hiasan (ornamen) pada kertas gambar atau pada benda benda tertentu gambar dekorasi perannya bisa meluas ke segala bidang, misalnya dipergunakan sebagai bagian dari perlengkapan hidup. Pengertian dekoratif adalah menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah. Gambar dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan. Untuk memperoleh objek gambar dekoratif, perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami. Bentuk- bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Misalnya bunga, hewan, tumbuhan yang digayakan. Kesan tentang bunga, hewan, tumbuhan harus masih ada pada motif itu. Dan masih banyak motif-motif hias lain.

Gambar dekorasi adalah proses menggambar untuk menghias gambar dan gambar dekorasi. Karena gambar dekorasi ini melibatkan unsur otot, syaraf, otak dan jari-jemari tangan maka kegiatan ini memungkinkan untuk mengembangkan motorik halus

anak terutama kelenturan dalam menggunakan jari- jemarinya. Menggambar adalah kegiatan – kegiatan membentuk imajinasi dengan menggunakan banyak pilihan tehnik dan alat, selain itu menggambar mempunyai arti membuat tanda – tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Menggambar sebagai salah satu bentuk seni yang diberikan pada anak usia dini sebagai aktivitas menggambar untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian anak agar kemampuan logika dan emosinya tumbuh berkembang dengan seimbang. Gambar dekorasi dapat dilakukan dengan menetapkan tema menggambar, misalkan buah-buahan. Karena bentuk buah-buahan dan warna yang cerah dapat memicu motorik halus anak dalam membuat pola dan gambar dekorasi menjadi lebih menyenangkan serta semakin membuka ide dan gagasan anak-anak dalam.

## **2. Tujuan dan Manfaat Gambar dekorasi**

Menggambar adalah bagian dari aspek seni yang bertujuan supaya anak mempunyai kemampuan dasar untuk mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media,. Gambar dekorasi juga bertujuan agar anak melatih otot-otot tangan mereka, imajinasi, gagasan, ide, kreatifitas serta daya penglihatan mereka dalam memilih warna untuk mereka tuangkan dalam media gambar agar terlihat lebih menarik. Secara garis besar fungsi dan manfaat gambar bagi anak dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Menggambar sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk)
- b. Menggambar sebagai media mencurahkan perasaan
- c. Menggambar sebagai alat bermain

Ketika anak menggambar terjadi peristiwa berfantasi. Jadi menggambar melatih anak berfantasi. Fantasi yang muncul adalah bentuk- bentuk yang kadangkala aneh dilihat orangtua atau bentuk sederhana seperti lingkungan sekitar anak.

- a. Menggambar melatih ingatan
- b. Menggambar melatih berpikir komprehensif (menyeluruh)
- c. Menggambar sebagai media sublimasi perasaan

Selain itu, menggambar dapat digunakan untuk mendidik anak melatih mengendurkan spontanitas dan mengarahkannya untuk mengajarkan cara berbicara, serta gambar dekorasi melatih keseimbangan karena pikiran dan perasaan anak kadang bertumpuk menjadi satu. Seperti bahwasanya kehidupan perasaan dan pikiran anak pada usia 3 sampai 5 tahun masih menyatu, sehingga apa yang dipikirkan sama dengan apa yang dia bayangkan. Gambar dekorasi juga dapat mengembangkan kecakapan emosional anak, dimana anak akan menuangkan imajinasi dalam gambarnya dengan

yang ada pada perasaan anak. Gambar dekorasi ini akan dapat menampung ide dan melatih menyeimbangkan perasaan secara spontan.

Kebiasaan pada anak yang sering terjadi adalah pada saat mereka mencoba mencari perhatian kepada teman atau gurunya, maka dari itu setiap anak akan berlomba-lomba membuat kreatifitas sehingga orang lain tertarik dengan apa yang dia lakukan, hal ini pun cukup baik untuk merangsang kreatifitas anak dalam gambar dekorasi.

Proses gambar dekorasi bagi anak sebenarnya merupakan hasil pengamatan terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal, seperti : meja, kursi, bunga, mobil, maupun benda yang bergerak lainnya. Oleh karenanya, pembelajaran pendidikan Gambar dekorasi dirasa sangat penting karena secara tidak langsung dengan meminta anak mengamati lingkungan sekitar merupakan salah satu cara melatih ketelitian pengamatan serta koordinasi mata dan tangan sesuai dengan indikator motorik halus.

Bagi anak normal, ketika melihat suatu gambar maka terjadi proses berpikir, dalam cita-rasa dan angan-angannya akan tumbuh terus. Pada saat ini gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Adapun manfaat gambar bagi anak adalah sebagai berikut:

- a. Alat untuk mengutarakan (bereksresi) isi hati, pendapat maupun gagasannya.
- b. Media bermain fantasi, imajinasi dan sekaligus sublimasi.
- c. Stimulasi bentuk ketika lupa, atau untuk menumbuhkan gagasan baru.
- d. Alat menjelaskan bentuk serta situasi.

Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Misalnya anak menggambar beberapa orang bermaksud menceritakan sahabat, saudara atau kenalannya. Anak perempuan akan menyebutkan satu persatu teman yang dia kenal, kadangkala juga menyebutkan kecantikannya atau menggambar boneka atau yang menjadi favoritnya sedangkan anak laki-laki mencoba menjelaskan keheroikannya atau bahkan kesenangannya berteman yang biasanya lebih cenderung menggambar robot atau mobil.

Seperti yang sudah dijelaskan menggambar memiliki sangat banyak manfaat, dengan menggambar anak bisa mengeluarkan ekspresi dan imajinasinya tanpa batas. Pada proses inilah anak dapat mengembangkan gagasan, menyalurkan emosinya, menumbuhkan minat seni dan kreativitasnya. Setiap anak gemar menggambar dan mewarnai, kegiatan tersebut bermanfaat untuk anak bukan hanya bagi pengembangan seni melainkan dengan kemampuan motorik halus anak, jika dilatih dengan sangat teliti akan berguna ketika anak mulai belajar menulis diusia sekolah.

Gambar dekorasi bisa dilatih dan diperkenalkan pada anak PAUD melalui menghias gambar dengan berbagai media seperti krayon atau cat air yang telah disediakan oleh guru sesuai dengan imajinasinya.

Bagi anak, gambar merupakan media komunikasi dan bentuk dari hasil pengalaman ekspresi dari imajinasinya yang kreatif. Anak-anak bercerita dengan gambar melalui bahasa rupa, maka dari itu gambar dekorasi sangat penting untuk mengembangkan dan membina kemampuan anak untuk berpikir dengan imajinasi yang akan memperlancar proses kreasi pada masa mendatang.

Perlu diketahui bahwa bagi anak yang lebih penting adalah proses gambar dekorasinya, bukan hasilnya. Hal ini didasari bahwa dalam proses menggambar kita dapat mengetahui sejauh mana imajinasi anak dan kerja keras anak dalam menggambar yang juga melatih motorik halus mereka. Karena dunia seni juga diartikan sebagai dunia imajinasi, maka sudah sepantasnya apabila anak menceritakan imajinasinya itu ke dalam bentuk suatu karya seni yaitu dengan menggambar.

## **2.2 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

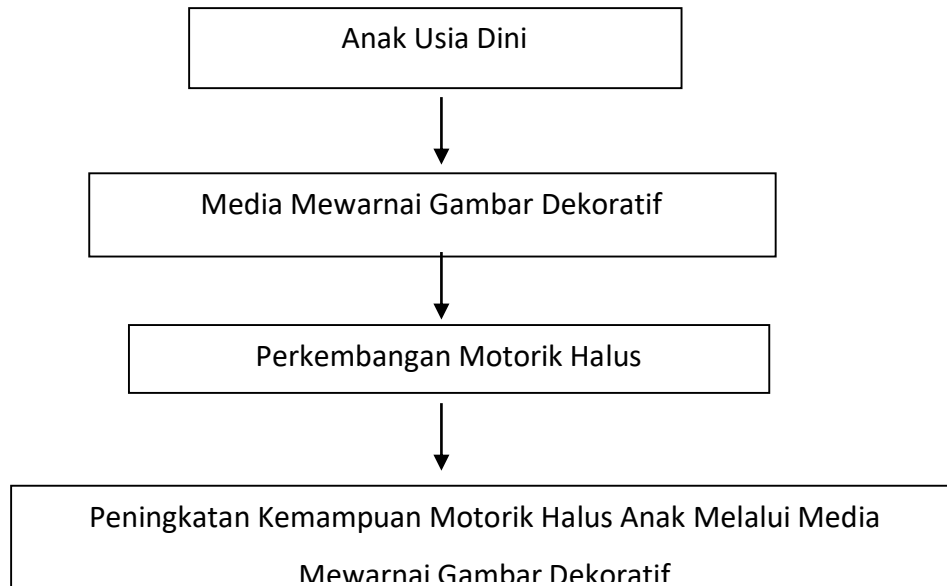
Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan adalah penelitian Susi Iriani pada tahun 2011 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus anak Melalui Kegiatan Menggantung Dengan Menggunakan Barang Bekas Pada Kelompok A TK KKDLMD Sedyo Rukun Bantul ”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran motorik halus melalui kegiatan menggantung pola meningkat. Menurut Martini (2011) Pembelajaran dilaksanakan dengan cara berkelompok melalui permainan yang menyenangkan pada anak-anak dengan pengenalan bentuk –bentuk pola untuk di bentuk oleh anak. Pembelajaran ini diterapkan pada anak untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak dan melatih pada anak dalam kreativitas berfikir sehingga anak dalam pembelajaran motorik halus melalui teknik menggantung pola dari barang bekas tidak cepat bosan karena media yang digunakan sangat bervariasi dan sesuai dengan karakteristik belajar anak yaitu pembelajaran harus menyenangkan.

Ninik Setyaningsih pada tahun 2012 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Dalam Kegiatan Menggambar menggunakan Metode Pemberian Tugas Pada Anak Didik TK Tunas Bangsa Bandung”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran motorik halus melalui teknik pemberian tugas menggambar. Pembelajaran dilaksanakan dengan cara individu melalui permainan yang menyenangkan pada anak-anak dengan pemberian tugas oleh anak. Pembelajaran ini



diterapkan pada anak dalam kreativitas berfikir sehingga anak dalam pembelajaran motorik halus melalui teknik pemberian tugas sangat menyenangkan dan dapat melatih motorik halus anak.

### 2.3 Kerangka Berfikir



Gambar 1. Bagan kerangka berpikir

Kegiatan mewarnai sangat tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak, karena melalui kegiatan mewarnai anak belajar tentang kemampuan awal menulis yaitu dari kemampuan memegang alat mewarnai, menggerakkan pergelangan tangan dan koordinasi mata tangan yang sangat berguna untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, menerapkan kegiatan mewarnai pada anak sangat tepat.