

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Motorik Halus**

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar seperti kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan lain-lain. Sedangkan perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang banyak dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, seperti memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menulis dan lain-lain. Perkembangan motorik secara umum bergantung pada kematangan otot-dan saraf. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik selain genetik, kondisi pralahir, gizi dan kecerdasan juga stimulasi (Yudha,dkk, 2005).

Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang banyak dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, seperti memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menulis dan lain-lain. Perkembangan motorik secara umum bergantung pada kematangan otot-dan saraf. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik selain genetik, kondisi pralahir, gizi dan kecerdasan juga stimulasi (Yudha,dkk, 2005).

Perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan

balok secara sempurna sehingga kadang-kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri (Anonim, 2008).

Pada usia 5 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat dilihat pada waktu anak menulis atau menggambar (Anonim 2008).

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecil khususnya tangan dan jari-jari tangan misalnya menyusun balok dan bermain puzzle. Dengan bermain puzzle atau menyusun balok tanpa disadari anak akan belajar aktif menggunakan jari-jari tangannya (Sri, 2010).

Jika tidak ada gangguan kepribadian yang menghambat, anak yang memiliki sifat yang sesuai dengan harapan masyarakat akan melakukan penyesuaian sosial dan pribadi yang baik. Sebaliknya dalam diri anak yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan harapan masyarakat, akan berkembang perasaan tidak mampu yang akan melemahkan semangat mereka untuk mencoba mempelajari apa yang telah dipelajari oleh teman sebaya mereka (Hidayat, 2012).

### **2.1.2 Pengaruh Perkembangan Motorik Halus**

Beberapa pengaruh perkembangan motorik halus terhadap konstelasi perkembangan individu dipaparkan oleh Hurlock (2008) sebagai berikut:

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, membedakan warna atau memainkan alat-alat mainan.
- b. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independent. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat

lainnya dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.

- c. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia dini atau usia kelas-kelas awal Sekolah Dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis, dan baris-berbaris.
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia akan terkucilkankan atau menjadi anak yang fringer (terpinggirkan)

Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self-concept atau kepribadian anak. Penyebab anak mengalami keterlambatan perkembangan motorik antara lain:

- a. Encephalopathy (gangguan sebelum atau mendekati kelahiran) statis termasuk kelahiran premature
- b. Kelainan otak
- c. Kelainan kromosom
- d. Infeksi
- e. Serta encephalopathy progresif termasuk penyakit metabolik, dan hydrocephalus.

Selain faktor kelainan di dalam tubuh si anak, keterlambatan perkembangan motorik anak juga bisa disebabkan oleh sedikitnya rangsangan yang diterima si kecil baik oleh pengasuh, orangtua atau melalui mainannya. Pola asuh dari orangtua juga berpengaruh, orangtua yang sangat berhati-hati atau protektif bisa berkontribusi terhadap keterlambatan motorik anak, seperti tidak membiarkan anak bermain dengan bebas (Detik, 2010).

Tidak ada atau kurangnya pengalaman yang dialami anak terutama usia dini bisa menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik baik yang ringan maupun yang signifikan. Jika keterlambatan motorik ini

tidak segera diatasi, cenderung akan diikuti oleh keterlambatan motorik visual, motorik halus atau komunikasi (Detik, 2010).

Namun jika penyebab keterlambatannya akibat kondisi penyakit tertentu, maka orangtua sebaiknya melakukan pemeriksaan ke dokter agar bisa di deteksi secara dini sehingga dapat dilakukan terapi untuk mengatasinya (Detik, 2010).

### **2.1.3 Pengertian Bermain**

Aktifitas bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, meskipun hal tersebut tidak menghasilkan komoditas tertentu misalnya keuntungan financial (uang). Anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira, atau, perasaan lainnya, sehingga dengan memberikan kebebasan bermain orang tua mengetahui suasana hati anak (Nursalam,2005).

Bermain merupakan bentuk infantile dari kemampuan orang dewasa untuk menghadapi berbagai macam pengalaman dengan cara menciptakan model situasi tertentu dan berusaha untuk menguasainya melalui eksperimen dan perencanaan. Dengan demikian, bermain pada anak dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa, karena keduanya sama-sama melakukan suatu aktifitas.. misalnya saja, ketika dalam bermain anak mendapat peran sebagai orang tua dan anak, maka akan ada pembagian tugas mengenai siapa yang memerankan ibu, bapak, dan anak (Nursalam,2005).

Bermain merupakan suatu aktivitas di mana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan efektif maka sepatutnya dipertunjukkan suatu bimbingan, mengingat bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya sebagai mana kebutuhan lainnya seperti kebutuhan makan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, dan lain-

lain (Alimul,A.H, 2008).

Pada masa anak-anak, kebutuhan bermain tidak biasa dipisahkan dari dunianya dan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Selain itu, dengan aktifitas bermain anak juga akan memperoleh stimulasi mental yang merupakan cikal bakal dari proses belajar pada anak untuk pengembangan, kecerdasan, keterampilan, kemandirian, agama, kepribadian, moral, dan sebagainya (Alimul,A.H, 2008).

#### **2.1.4 Fungsi Bermain Pada Anak**

Telah disinggung di awal bahwa dunia anak tidak bisa dipisahkan dengan dunia bermain. Keduanya bersifat unifersal di semua bangsa dan budaya. Diharapkan bahwa dengan bermain, anak akan mendapatkan stimulasi yang mencukupi agar dapat berkembang secara optimal. Berkaitan dengan hal tersebut, Wong (2004) menjelaskan bahwa bermain pada anak hendaknya mempunyai fungsi-fungsi berikut:

a. Perkembangan sensori motor

Aktivitas sensori motor merupakan bagian yang berkembang paling dominan pada masa bayi. Perkembangan sensori motor ini didukung oleh stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan), dan stimulasi kinetic. Stimulus sensorik yang diberikan oleh lingkungan anak akan direspons dengan memperlihatkan aktivitas-aktivitas motoriknya.

b. Perkembangan intelektual

Anak belajar mengenal warna, bentuk / ukuran, tekstur dari berbagai macam objek, angka, dan benda. Anak belajar untuk merangkai kata, berpikir abstrak, dan memahami hubungan ruangan seperti naik, turun, di bawah, dan terbuka. Aktivitas bermain dapat membantu perkembangan keterampilan dan mengenal dunia nyata atau fantasi.

c. Sosialisasi

Sejak masa awal anak-anak, bayi telah menunjukkan ketertarikan dan kesenangan terhadap orang lain, terutama terhadap ibu. Dengan bermain, anak akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi, belajar untuk mengatasipersoalan yang timbul, mengenal nilai-nilai moral dan etika, belajar mengenal apa yang salah dan benar, serta bertanggung jawab terhadap sesuatu yang diperbuatnya.

d. Kreativitas

Tidak ada situasi yang lebih menguntungkan / menyenangkan untuk berkreasi daripada bermain. Anak-anak dapat bereksperimen dan mencoba ide-idenya. Sekali anak merasa puas untuk mencoba sesuatu yang baru dan berbeda, ia akan memindahkan kreasinya ke situasi yang lain.

e. Kesadaran diri

Dengan aktifitas bermain, anak akan menyadari bahwa dirinya berbeda dengan yang lain dan memahami dirinya sendiri. Anak belajar untuk memahami kelemahan dan kemampuannya dibandingkan dengan anak yang lain. Anak juga mulai melepaskan diri dari orang tuanya.

f. Nilai-nilai moral

Anak belajar mengenai perilaku yang benar dan yang salah dari lingkungan rumah maupun sekolah. Interaksi dengan kelompoknya memberikan makna pada latihan moral mereka. Jika masuk dalam suatu kelompok, anak harus mentaati aturan, misalnya, kejujuran.

g. Nilai terapeutik

Bermain dapat mengurangi tekanan atau stress dari lingkungan. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan emosi dan ketidakpuasan atas situasi sosial serta rasa takutnya yang tidak dapat diekspresikan di dunia nyata (Wong, 1995 dalam Anonim, 2012).

### 2.1.5 Bermain Aktif

Secara umum jenis permainan anak usia dini dapat dikategorikan ke dalam 2 kelompok yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan aktivitas bermain yang membuat anak memperoleh kesenangan dan yang dilakukan sendiri, misalnya dengan :

- a. Mengamati atau menyelidiki (exploratory play), misalnya memeriksa, memperhatikan, mencium, menekan, dan kadang berusaha membongkar alat permainan.
- b. Membangun (construction play), misalnya berusaha untuk menyusun balok-balok menjadi bentuk rumah, mobil, dan lain-lain.
- c. Bermain peran (dramatic play), misalnya bermain sandiwara, rumah-rumahan, dan boneka.
- d. Bermain bola voli, sepak bola, dan lain-lain (Nursalam.2005).

Adapun jenis-jenis dari permainan aktif ini adalah :

- a. Bermain Bebas dan Spontan

Hurlock dalam buku perkembangan anak menyebutkan bahwa permainan bebas dan spontan merupakan wadah anak-anak untuk melakukan apa, kapan dan bagaimana mereka ingin melakukan. Tidak ada kaidah dan peraturan.

- b. Permainan Drama

Permainan drama atau yang sering disebut dengan permainan pura- pura adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi, seolah-olah hal itu memiliki atribut yang lain daripada yang sebenarnya. Dalam kegiatan bermain drama ini, anak memiliki peran penting. Ia melakukan impersonalisasi (melakukan peniruan) terhadap karakter yang dikagumi atau ditakutinya, baik yang ia temui sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di film atau ia baca di media masa.

- c. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Dalam bermain konstruktif ini anak akan memperoleh kegembiraan, selain itu mereka juga belajar bersikap sosial jika membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya. Contohnya bermain menyusun balok, bermain puzzle.

d. Melamun

Melamun merupakan bentuk bermain aktif, walaupun lebih banyak melibatkan aktifitas mental daripada aktifitas tubuh. Sekilas orang beranggapan bahwa melamun merupakan kegiatan pasif dan dianggap membuang waktu. Kenyataannya, melamun justru dikategorikan kegiatan aktif karena melibatkan kerja otak, walaupun tidak diperlukan kekuatan fisik. Dengan melamun daya imajinasi anak akan tinggi serta mendorong anak menjadi kreatif.

e. Mengumpulkan benda-benda (Collecting)

Permainan mengumpulkan adalah kegiatan bermain yang umum dikalangan anak-anak dari semua latar belakang ras, agama dan sosio ekonomi. Pada mulanya anak akan mengumpulkan segala yang menarik perhatiannya tanpa mempersoalkan kegunaannya. Permainan mengumpulkan ini turut mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Kejadian ini menimbulkan perasaan swadaya dalam permainannya dan mendorong perkembangan kecakapan sosial seperti bermain jujur, kerja sama, keinginan berbagi dan persaingan.

f. Musik

Aktifitas musik bisa digolongkan ke dalam bermain aktif. Bila anak melakukan kegiatan musik, misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu dan melakukan gerakan-gerakan atau tarian yang diiringi musik. Manfaat yang dapat diperoleh adalah untuk ekspresi diri, sosialisasi dan memupuk rasa percaya diri. Lewat

kegiatan bersama teman, anak belajar bekerja sama.

g. Mengeksplorasi

Kegiatan eksplorasi dijumpai pada aktivitas berkemah, pramuka, dan karya wisata ke tempat-tempat yang akan memberikan pengalaman baru bagi anak. Manfaat dari permainan ini adalah sebagai alat bantu anak untuk bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan teman-temannya.

h. Permainan dan Olah Raga

Permainan dan olah raga adalah perlombaan dengan serangkaian peraturan, yang dilakukan sebagai hiburan atau taruhan. Permainan ini merupakan penunjang bagi anak untuk bersosialisasi. Anak akan belajar bagaimana bergaul dengan anak lain, bekerja sama dalam berbagai kegiatan, memainkan peran pemimpin dan sebagai yang dipimpin.

### **2.1.6 Bermain Pasif**

Bermain pasif merupakan suatu hiburan atau kesenangan yang diperoleh dari orang lain. Dalam hal ini, anak berperan pasif dan melihat atau mendengar saja, misalnya, melihat gambar, mendengarkan berita, menonton TV, dan lain-lain (Nursalam, 2005). Adapun jenis-jenis dalam permainan pasif yaitu :

a. Membaca

Membaca termasuk kegiatan bermain pasif, bisa dalam bentuk mendengarkan cerita yang dibacakan orang lain atau membaca sendiri. Membaca memiliki banyak manfaat, diantaranya membuat anak menjadi mandiri dan lebih percaya diri. Tidak perlu menggantungkan diri pada orang lain untuk memperoleh hiburan dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, punya pengaruh positif terhadap perkembangan kepribadian anak di kemudian hari.

b. Melihat komik

Yang dimaksud dengan komik adalah cerita kartun bergambar, dimana unsur gambar lebih penting dari pada ceritanya. Cerita kartun bergambar bisa dijumpai dalam buku komik, majalah ataupun surat kabar (Ismail, 2007). Menurut Mayke (2001) dalam buku *Education Games*, mengemukakan bahwa anak usia sekolah menyukai cerita yang penuh misteri, petualangan, dan pertempuran.

c. Menonton Televisi

Bagi kebanyakan anak, waktu yang digunakan untuk menonton televisi melebihi proporsi jumlah waktu yang digunakan untuk bermain lainnya. Kenyataannya televisi disebut “*electronic pied piper*” sebuah label yang menyatakan bahwa secara harfiah ia menyita perhatian anak terhadap bentuk bermain lainnya. Daya tarik televisi sangat berbeda pada masing-masing anak, ini banyak dipengaruhi beberapa faktor diantaranya usia, jenis kelamin, inteligensi, status sosioekonomi, kepribadian, prestasi akademik dan penerimaan sosial (Hurlock, dkk 1999 dalam Anonym 2012).

### **2.1.7 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak**

Permainan dalam aplikasinya, tentunya dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Anak*, Elizabeth Hurlock menyebutkan ada delapan faktor yang mempengaruhi permainan anak. Yaitu :

a. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai permainan pasif.

b. Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian

motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelligensi Pada setiap usia,

Anak yang pandai lebih aktif dari pada yang kurang pandai dan permainan mereka juga menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dari pada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga dari pada berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa anak-anak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa anak-anak.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain dari pada anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang.

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

- a. Penelitian dengan judul : Hubungan Antara Aktivitas Bermain Pembangunan dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Istiqlal Rajabasa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015 oleh Sutri Meilani (2015). Penelitian ini menyatakan bahwa bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan motorik halus anak, selain membuat anak senang, serta dapat memotivasi anak dalam melaksanakan aktivitas yang melibatkan anak untuk melakukan proses bermain dengan

menggunakan benda nyata, kegiatan bermain pembangunan ini juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Kenyataan di lapangan kegiatan yang dilakukan untuk pengembangan motorik halus anak selama ini hanya dengan kegiatan mewarnai, menulis dan melipat kertas. Selain itu, guru tidak pernah memberikan kegiatan yang menarik dan menyenangkan yang dapat mengembangkan motorik halus anak, sehingga motorik halus anak kurang berkembang dengan optimal, bahkan guru tidak pernah menerapkan kegiatan pembelajaran melalui bermain. Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pada perkembangan motorik halus yang lebih difokuskan pada kemampuan meniru bentuk.

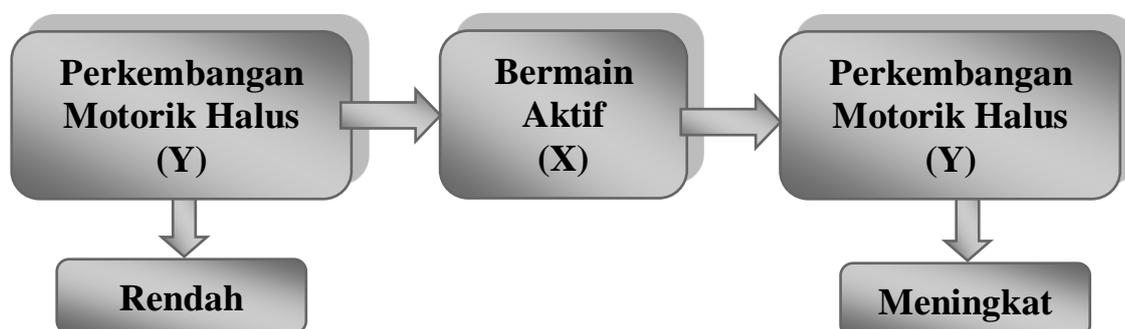
- b. Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Maghfuroh dan Putri (2017), hasil dari penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa dari 29 anak yang perkembangan motorik halusnya normal sebelum diberikan finger painting, dimana setelah diberikan finger painting perkembangan motorik halus seluruhnya 29 anak dan dari 13 anak yang perkembangan motorik halusnya suspek sebelum diberikan finger painting, dimana setelah diberikan finger painting sebagian besar motorik halusnya normal sebesar 11 anak (84.6%) dan sebagian kecil suspek sebesar 2 anak (15.4%). Masih adanya sebagian kecil anak dengan perkembangan motorik halus suspek setelah diberikan finger painting diakibatkan oleh kemauan atau antusias anak untuk melakukan kegiatan kurang dan dapat juga karena mereka mudah bosan dengan kegiatan yang mereka lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah (3-6 tahun) di TK Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan.
- c. Penelitian dengan judul : Pengaruh Bermain Pembangunan Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud

Sekar Melati Kotaagung Tanggamus oleh Nova Nabila Johar (2019). Penelitian ini menyatakan bahwa adanya pengaruh kegiatan bermain pembangunan terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Sekar Melati Kota agung Tanggamus. Pengembangan motorik halus anak akan sangat berguna untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti menulis, koordinasi mata dan tangan. Pengembangan motorik halus dapat dilakukan melalui berbagai stimulus yang bisa dilakukan sejak dini, seperti meremas, menggunting, mewarnai, coretcoret dan melipat.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan motorik halus haruslah dilakukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Oleh karena itu pembelajaran dapat dikemas melalui aktivitas bermain aktif untuk mengembangkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain aktif (X) dan perkembangan motorik halus (Y) sebagai variabel terikat.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan pada kerangka kerja penelitian di atas, maka sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian ini, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat pengaruh bermain aktif terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

H1 : Terdapat pengaruh bermain aktif terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini.