

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Prasekolah

2.1.1 Pengertian Anak Prasekolah

Anak prasekolah adalah seorang yang mempunyai usia pertumbuhan dan perkembangan antara 3-6 tahun. Pada anak prasekolah mempunyai perkembangan kepribadian dan pertumbuhan kognitif terjadi sangat gadis, sifatnya sangat egosentris, rasa ingin tahu sangat tinggi, kemampuan yang tinggi, takut pada ketidak tahuan (Behrman 1996). Pada masa ini kurang memahami rasional pembuatan aturan dan karenanya pada situasi baru mereka kesulitan dalam melihat apakah aturan yang sama masih berlaku. Anak prasekolah bersifat egosentris, dan kurang mampu melihat satu masalah dari sudut pandang yang lain (Bezt.Sowden, 2002).

2.1.2 Pertumbuhan Fisik Anak Usia Prasekolah

Proporsi anak usia prasekolah tidak lagi mirip dengan toddler, anak usia prasekolah yang sehat adalah ramping tapi kokoh, periang, gesit, dan memiliki sikap tubuh yang tegak. Hanya ada sedikit perbedaan dalam karakteristik fisik sesuai dengan jenis kelamin, kecuali telah ditemukan oleh faktor lain seperti pakaian dan potongan rambut lain (Whaley dan Wong, 2008). Pertambahan tinggi badan rata rata adalah 6,25-7,5 cm pertahun, pertambahan berat badan adalah rata rata adalah 2,3 kg pertahun (Muscari, 2005).

Anak perempuan hanya sedikit lebih kecil dan lebih ringan dari pada anak laki -laki selama tahun itu, suatu perbedaan yang berlanjut hingga remaja usia prasekolah baik laki-laki maupun perempuan makin langsing sementara batang

tubuhnya semakin panjang, anak perempuan mempunyai lebih banyak lemak dari pada anak laki laki, dan anak laki laki mempunyai lebih banyak jaringan otot (Santrock, 2007).

2.1.3 Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah

Dunia kognitif anak prasekolah ialah kreatif, bebas dan penuh imajinasi (Santrock, 2002). Salah satu tugas dari priode anak prasekolah adalah kesiapan untuk sekolah dan pelajaran sekolah. Banyak proses berfikir dalam priode ini sangat penting dalam mencapai kesiapan tersebut, dan telah di tentukan bahwa anak telah sekolah pada usia 5-6 tahun dari pada umur yang lebih mudah.

Teori kognitif piaget sebenarnya tidak meliputi priode yang kasus pada anak usia 3-5 tahun. Fase praoprasional, meliputi anak dalam rentang usia 2-7 tahun dan di bagi menjadi 2 tahap : prakonseptual (usia 2-4 tahun), dan fase pikiran intuitif (usia 4-7 tahun) salah satu transisi utama selama kedua fase tersebut adalah perpindahan dari pikiran egosentrik total menjadi kesadaran sosial dan kemampuan untuk mempertimbangkan sudut pandang orang lain namun egosentrisitas masih terlihat. Bahasa masih berkembang selama priode prasekolah. Anak prasekolah beransumsi bahwa setiap orang berpikir apa yang mereka pikirkan dan penjelasan singkat mengenai pikiran mereka membuat pikiran mereka di pahami oleh orang lain. Mengeksplorasi dan memahami pikiran anak kecil sering kali di butukan melalui pendekatan non-verbal lainnya. Komunikasi verbal yang merujuk pada diri sendiri dan bersifat ego sentris untuk anak pada usia ini, metode yang paling menyenangkan dan efektif adalah bermain, yang menjadi anak memahami, menyesuaikan, dan mengembangkan pengalaman hidup. Anak usia prasekolah banyak menggunakan bahasa tanpa memahami

makna dari kata kata tersebut, terutama konsep kanan dan kiri, sebab akibat dan waktu. Anak bisa menggunakan konsep secara benar tetapi hanya dalam keadaan yang telah ia pelajari. Secara supervisial, sebab akibat melambangkan pemikiran logis, sifat egosentrisme dan alasan transduktif anak usia prasekolah membuat mereka percaya bahwa pikiran yang paling berkuasa. Pikiran tersebut membawa anak pada posisi yang rentan untuk merasa bersalah dan bertanggung jawab terhadap pikiran buruk, yang secara kebetulan terjadi sesuai dengan kejadian yang di harapkan. Ketidak mampuan untuk merasionalisasi sebab akibat suatu penyakit atau cedera secara logis menyulitkan anak prasekolah memahami keadaan tersebut.

2.1.4 Perkembangkan Motorik Anak Usia Prasekolah

Berjalan berlari, memanjat dan melompat telah tercapai dengan baik pada usia 36 bulan. Penghalusan koordinasi mata, tangan dan otot jelas terbukti dalam beberapa area, pada usia 3 tahun anak prasekolah mampu mengendarai sepeda roda 3, berjalan jinjit, berdiri dengan 1 kaki selama beberapa detik dengan seimbang, dan lompat jauh, pada usia 4 tahun anak mampu melakukan loncatan dan lompat dengan satu kaki dengan lancer serta menangkap bola dengan baik, pada usia 5 tahun anak melompat tali dengan kaki bergantian, dan bermain papan luncur dan berenang (Wong, 2008). Dalam teori perkembangan anak, ketrampilan motoric berkoordinasi dengan otak, jadi amat mempengaruhi kemampuan kognitif (berfikir). Contoh, bila mereka trampil menggambar, menggunting atau menempel, maka gerakan halus ini kelak akan mempermudah anak belajar menulis, anak yang kaku memegang pensil tulisannya akan tidak beraturan, bisa jadi kemampuan motorik halusnya tidak di latih dengan baik sewaktu kecil.

Gerakan tangan anak (*handstroke*) pada anak usia prasekolah sudah dalam taraf membuat polah (*pattern making*) (Layyina, 2009). Perkembangan motoric halus jelas terbukti pada peningkatan manipulasi ketrampilan ini mempersiapkan untuk belajar dan mandiri untuk sekolah (Wong, 2008).

2.1.5 Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah

Apabila anak telah menguasai tugas pada priode toddler, mereka telah siap menghadapi dan berupaya keras untuk mencapai tugas perkembangan pada tahap ini. Menurut Erikson, (2010) tugas psikososial utama adalah menguasai rasa inisiatif. Anak dalam stadium belajar energik, mereka bermain, bekerja dan hidup sepenuhnya serta merasakan pencapaian dan kepuasan yang sebenarnya dalam aktifitas mereka. Konflik timbul ketika anak telah melampaui batas kemampuan mereka dan memasuki serta mengalami rasa bersalah karena tidak berperilaku atau bertindak benar. Perasaan bersalah, cemas, dan takut juga dapat diakibatkan oleh pikiran yang berbeda dengan perilaku yang di harapkan, perkembangan super ego atau kesadaran, telah di mulai pada akhir toddler dan merupakan tugas utama anak prasekolah. Mempelajari kebenaran dari dan mempelajari kebaikan dari keburukan adalah permulaan moralitas (Wong, 2008).

2.1.6 Perkembangan Emosional Anak Prasekolah

Beberapa diantara perubahan penting dalam perkembangan emosi pada masa kanak kanak awal adalah meningkatnya kemampuan untuk membicarakan emosi. Pada usia 3-4 tahun, terjadi penambahan yang pesat mengenai jumlah istilah yang di gunakan untuk menggambarkan emosi mereka juga mulai belajar mengenai penyebab dan konsekuensi dari perasaan perasaan yang di alami. Ketika menginjak usia 4-5 tahun anak anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan

dalam merefleksikan emosi. Mereka juga mulai memahami bahwa kejadian yang sama dapat menimbulkan perasaan yang berbeda terhadap orang yang berbeda. Mereka juga menunjukkan kesadaran bahwa mereka harus mengatur emosi mereka untuk memenuhi standar sosial (Santrock, 2007).

2.1.7 Perkembangan Moral Anak Usia Prasekolah

Menurut (Kohlberg, 2010) perkembangan penilaian moral anak kecil sedang berada pada tingkat paling dasar yaitu *pra konvensional* atau *pramoral*. Terhadap sedikit, jika ada perhatian mengenai suatu kesalahan. Mereka berperilaku sesuai dengan kebebasan atau batasan yang berlaku pada suatu tindakan. Pada orientasi hukuman dan kepatuhan, anak berusia sekitar 2 sampai 4 tahun menilai apakah suatu tindakan baik atau buruk bergantung dari apakah hasilnya berupa hukuman atau penghargaan. Dari sekitar 4 sampai 6 tahun anak berada pada tahap orientasi, yang segala tindakan di tujukan ke arah pemuasan kebutuhan mereka dan lebih jarang di tujukan kebutuhan ke oranglain. Mereka memiliki rasa keadilan yang sangat kongkrit.

2.2 Konsep Perkembangan Motorik Halus

2.2.1 Pengertian Motorik Halus

Sumantri (2005), menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

Hal yang sama dikemukakan oleh (Yudha dan Rudyanto, 2005), menyatakan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan

menggunakan otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Demikianpula menurut (Bambang Sujiono, 2008) menyatakan bahwa 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 gerakkan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menggambar, mewarnai, serta menganyam. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap konstelasi perkembangan individu menurut Hurlock (1999) adalah sebagai berikut:

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan.
2. 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.

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

2.2.2 Perkembangan Motorik Halus Anak

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, permainan maze, 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 bawaan 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.

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.

Terdapat dua dimensi dalam perkembangan motorik halus anak yang diuraikan oleh (Gesell, 2002), yaitu:

1. Kemampuan memegang dan memanipulasi benda-benda.
2. Kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan.

Ada beberapa dimensi perkembangan motorik halus anak yaitu:

- a) Melakukan kegiatan dengan satu lengan, seperti mencorat-coret dengan alat tulis.
- b) Membuka halaman buku berukuran besar satu persatu.
- c) Memakai dan melepas sepatu berperekat/tanpa tali.
- d) Memakai dan melepas kaos kaki.
- e) Memutar pegangan pintu.
- f) Memutar tutup botol.
- g) Melepas kancing jepret.
- h) Mengancingkan/membuka velcro dan resleting (misalnya pada tas).
- i) Melepas celana dan baju sederhana.
- j) Membangun menara dari 4-8 balok.
- k) Memegang pensil/krayon besar.
- l) Mengaduk dengan sendok ke dalam cangkir.
- m) Menggunakan sendok dan garpu tanpa menumpahkan makanan.
- n) Menyikat gigi dan menyisir rambut sendiri.

- o) Memegang gunting dan mulai memotong kertas.
- p) Menggulung, menguleni, menekan, dan menarik adonan atau tanah liat.

2.2.3 Tujuan Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 4-6 tahun

Pada dasarnya setiap pembelajaran pada suatu usaha yang mencapai tujuan. Tujuan ini dapat dicapai apabila terdapat interaksi antara siswa dan pendidik. Tujuan pengembangan motorik halus (Nuryani, 2005) yaitu:

1. Mengembangkan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
2. Memperkenalkan gerakan jari seperti menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang.
3. Mampu mengkoordinasikan kecepatan, kecakapan tanpa dengan gerakan mata.
4. Penguasaan emosi.

2.2.4 Fungsi Perkembangan Motorik

Hurlock (1999), mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu:

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan lainnya.
2. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi Helplessness (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang Independence (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu

tempat ke tempat lainnya, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan self confidence (rasa percayadiri).

3. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*School Adjustment*). Pada usia prasekolah (taman kanak-kanak) atau usia kelas awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menggambar, melukis, baris berbaris, dan persiapan menulis.

2.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus

Kartini Kartono (2005), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

1. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan).
2. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis.
3. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Rumini dan Sundari (2004) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus antara lain :

1. Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

2. Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

3. Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat *vacuum*, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

4. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

5. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

6. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

7. Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut premature biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.

8. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.

9. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, pertama kehidupan dan pada masa remaja.

10. Jenis Kelamin

Setelah melewati pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat dibanding anak perempuan.

11. Kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

2.2.6 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus yang paling utama adalah kemampuan memegang pensil dengan tepat yang diperlukan untuk menulis kelak. Pada awalnya anak memegang pensil dengan cara menggenggam seluruh pensil dan digunakan hanya untuk mencoret-coret. Cara ini dilakukan oleh anak usia 2-3 tahun. Setelah itu cara memegang pensil sudah berkembang lebih baik lagi, tidak menggunakan seluruh jari, melainkan hanya jempol dan telunjuk. Pada saat ini anak tidak lagi menggunakan lengan dan bahunya untuk ikut melakukan gerakan menulis atau menggambar, melainkan lebih banyak bertumpu pada gerakan jari. Karakteristik keterampilan motorik anak dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat, bahkan cenderung ingin sempurna.
2. Pada usia 5 tahun, koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi. Tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata. Anak juga mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti dalam kegiatan proyek.
3. Pada akhir masa kanak-kanak (usia 6 tahun), ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemari dan pergelangan tangannya untuk menggerak-kan ujung pensil.

2.2.7 Kegunaan Motorik Halus Anak

Kegunaan/Peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan bermainnya. Pendidikan anak adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir dan sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur pengembangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik berkembang dengan kematangan syaraf dengan otot. Dalam standar kompetensi kurikulum TK tercantum bahwa tujuan pendidikan di TK adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Memperkenalkan dan melatih gerakan motorik halus anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh

dengan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

Menggunakan motorik halus adalah dengan cara menggerakkan otot-otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini keterampilan bergerak, yang bisa mencakup beberapa fungsi yaitu melalui keterampilan motorik halus anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang dan anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolahnya.

Menurut Nuryani (2005), Gerakan motorik halus adalah bila gerakan 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. Gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, memakai sepatu, 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 sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas mengnyam kertas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental.

Kegunaan motorik halus :

1. Menegmbangkan kemandirian, contohnya memakai baju sendiri, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, dll.
2. Sosialisasi, contohnya ketika anak menggambar bersama teman-temannya.
3. Pengembangan konsep diri, contohnya anak telah mandiri dalam melakukan aktivitas tertentu.
4. Kebanggaan diri, anak yang mandiri akan merasa bangga terhadap kemandirian yang dilakukannya.
5. Berguna bagi keterampilan dalam aktivitas sekolah misalnya memegang pensil atau pulpen.

2.2.8 Kerawanan dalam Perkembangan Motorik Halus Anak

Hal-hal yang dapat menghambat perkembangan motorik halus anak adalah sebagai berikut:

1. Kerusakan otak sewaktu dilahirkan.
2. Kondisi buruk prenatal (ibu hamil yang merokok, narkoba, dll.) Kondisi buruk saat postnatal (suatu dilahirkan).
3. Kurangnya kesempatan anak untuk dapat melakukan aktivitas motorik halus dikarenakan kurangnya stimulasi dari orang tua, overprotektif, terlalu dimanja, dll.
4. Tuntutan yang terlalu tinggi dari orang tua, yaitu dituntut untuk melakukan aktivitas motorik halus tertentu padahal organ motoriknya belum matang.
5. Kidal yang dipaksakan menggunakan tangan kanan sehingga menimbulkan ketegangan emosi pada anak.
6. Motorik halus yang kaku:

- a. Lambat dalam perkembangannya.
- b. Kondisi fisik yang lemah sehingga anak tidak memiliki motivasi untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnnya.
- c. Tegang secara emosional sehingga tegang otot dan kaku.

2.3 Konsep Bermain

2.3.1 Pengertian Bermain

Menurut (sudono, 2008) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau pemberian informas, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Menurut (Suherman, 2008), bermain adalah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan bahwa bermain merupa suatu yang lain dari kehidupan biasa.

Bermain juga dapat digunakan sebagai terapi. Menurut (bunda, 2010).Terapi merupakan penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi atau tingkah laku yang dianggap menyimpang dengan tujuan melakukan perubahan.Perubahan yang dimaksud bisa berarti menghilangkan, mengurangi, meningkatkan atau memodifikasi suatu kondisi tingkah laku tertentu. Menurut (Purwanto, 2007) terapi bermain adalah pemanfaatan permainan sebagai media yang efektif oleh terapis untuk membantu klien mencegah/menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal melalui kebebasan eksplorasi dan ekspresi diri. Menurut (Veskariyanti, 2008) terapi bermain terutama diberikan

pada anak-anak yang pernah diperlakukan dengan kejam dan diabaikan, agresif, gangguan emosi dan skizofren, takut dan cemas, mengalami masalah penyesuaian sosial, kesulitan bicara dan mengalami gangguan visual spatial. Terapi bermain merupakan salah satu upaya untuk membantu anak retardasi mental. Menurut (Astasi, 2005) terapi bermain untuk anak retardasi mental adalah usaha membantu anak retardasi mental agar dapat berkembang aspek fisik, intelektual, sosialnya optimal melalui bermain. Dengan bermain, anak mendapatkan masukan-masukan untuk diproses bersama dengan pengetahuan apa yang dimiliki, belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan teman.

Selain itu anak akan belajar berbagi hak, memantapkan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi, memahami antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan.

2.3.2 Fungsi Bermain

Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris motorik, perkembangan intelektual, perkembangan social, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi.

1. Perkembangan Sensoris-Motorik

Pada saat melakukan permainan, aktifitas sensoris-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot.

2. Perkembangan kognitif (Intelektual)

Pada saat bermain, anak melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan membedakan objek. Pada saat bermain pula anak akan melatih diri untuk memecahkan masalah. Misalnya ketika bermain mobil-mobilan, bannya terlepas dan anak dapat memperbaikinya, maka ia telah belajar memecahkan masalahnya melalui eksplorasi alat mainannya dengan menggunakan daya pikir dan imajinasinya semaksimal mungkin. Semakin sering anak melakukan eksplorasi seperti ini, akan semakin terlatih kemampuan intelektualnya.

3. Perkembangan Sosial

Perkembangan social ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak mengembangkan hubungan social, belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut. Pada saat melakukan aktifitas bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicara, dan belajar tentang nilai social yang ada pada kelompoknya. Ini adalah tahapan awal bagi anak usia toddler dan prasekolah untuk meluaskan aktifitas sosialnya diluar lingkungan keluarga.

4. Perkembangan Kreativitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkannya ke dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide-idenya. Misalnya, dengan membongkar dan memasang

satu alat permainan akan merangsang kreativitasnya untuk semakin berkembang.

5. Perkembangan kesadaran diri

Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga akan belajar mengenal kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain. Misalnya, jika anak mengambil mainan temannya sehingga temannya menangis, anak akan belajar mengembangkan diri bahwa perilakunya menyakiti teman. Dalam hal ini penting peran orang tua untuk menanamkan nilai moral dan etika, terutama dalam kaitannya dengan kemampuan untuk memahami dampak positif dan negative dari perilakunya terhadap orang lain.

6. Perkembangan Moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktifitas bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan. Kelompok yang ada dalam lingkungan. Melalui kegiatan bermain anak juga akan belajar nilai moral dan etika, belajar membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta belajar bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukannya. Misalnya, merebut mainan teman merupakan perbuatan yang tidak baik dan membereskan alat permainan sesudah bermain adalah membelajarkan anak untuk bertanggung jawab terhadap tindakan serta barang yang dimilikinya.

Sesuai dengan kemampuan kognitifnya, bagi anak usia toddler dan prasekolah, permainan adalah media yang efektif untuk mengembangkan nilai moral dibandingkan dengan memberikan nasihat. Oleh karena itu, penting peran orang tua untuk mengawasi anak saat anak melakukan aktifitas bermain dan mengajarkan nilai moral, seperti baik atau buruk dan benar atau salah.

7. Bermain Sebagai Terapi

Pada saat dirawat di rumah sakit, anak akan mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan, seperti marah, takut, cemas, sedih, dan nyeri. Perasaan tersebut merupakan dampak dari hospitalisasi yang dialami anak karena menghadapi beberapa stressor yang ada di lingkungan rumah sakit. Untuk itu, dengan melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stress yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi) dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan.

Kegiatan bermain di rumah sakit juga efektif dilakukan untuk memantau tingkat perkembangan anak. Selain itu, apabila ditujukan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, permainan akan dapat menjalin hubungan interpersonal antara anak dan perawat. Anak dan orang tua, orang tua dengan perawat. Perawat harus mampu memfasilitasi terjalinnya hubungan interpersonal tersebut selama melakukan permainan. Permainan yang dilaksanakan di rumah sakit dapat membantu anak mengekspresikan perasaan cemas, takut, sedih dan stress.

2.3.3 Prinsip-prinsip Dalam Aktivitas Bermain

(Dienar hasri D, 2006) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain biasa menjadi stimulasi yang efektif sebagaimana berikut ini:

1. Perlu ekstra energy

Bermain memerlukan energy yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Asupan (intake) yang kurang dapat menurunkan gairah, anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh.

2. Waktu permainan

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulasi yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat mainannya.

3. Alat permainan

Alat permainan yang digunakan harus sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.

4. Ruang untuk bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan dimana saja, di ruang, di halaman, bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila kemungkinan, dimana ruang tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain dari mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya, atau diberi tahu oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik karena anak lebih terarah dan berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua tidak pernah mengetahui cara bermain dari alat permainan yang diberikan umumnya membuat hubungan dengan anak cenderung kurang hangat.

6. Teman bermain

Dalam bermain, anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara, dan orang tuanya. Ada saat-saat tertentu dimana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengakrabkan hubungan dan sekaligus memberi kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui setiap kelainan yang dialami oleh anaknya, diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

2.3.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktifitas Bermain

Ada lima faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain pada anak, yaitu tahap perkembangan anak, status kesehatan anak, jenis kelamin anak, lingkungan yang mendukung, serta alat dan jenis permainan yang cocok atau sesuai bagi anak (Supartini, 2004)

1. Tahap Perkembangan Anak

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak. Tentunya permainan anak usia bayi tidak lagi efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah.

Demikian juga sebaliknya karena pada dasarnya permainan adalah alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Status kesehatan anak

Untuk melakukan aktifitas bermain diperlukan energy. Walaupun demikian, bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat sedang sakit. Kebutuhan bermain pada anak sama halnya dengan kebutuhan bekerja pada orang dewasa. Yang penting pada saat kondisi anak sedang menurun atau anak terkena sakit, bahkan dirawat di rumah sakit, orang tua dan perawat harus jeli memilihkan permainan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan prinsip bermain pada anak yang sedang dirawat di rumah sakit.

3. Jenis kelamin anak

Ada beberapa pandangan tentang konsep gender dalam kaitannya dengan permainan anak. Dalam melakukan aktifitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki atau perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan sosial anak. Akan tetapi, ada pendapat lain yang meyakini bahwa permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri sehingga sebagian alat permainan anak perempuan tidak dianjurkan untuk digunakan oleh anak laki-laki. Hal ini dilatar belakangi oleh alasan adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari melalui media permainan.

4. Lingkungan yang mendukung

Fasilitas bermain lebih diutamakan yang dapat menstimulasi imajinasi dan aktifitas anak. Keyakinan keluarga tentang moral dan budaya juga

mempengaruhi bagaimana anak dididik melalui permainan. Sementara lingkungan fisik sekitar rumah lebih banyak mempengaruhi ruang gerak anak untuk melakukan aktivitas fisik dan motoric.

5. Alat dan jenis permainan yang cocok

Alat dan jenis permainan dipilih yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak. Label yang tertera pada mainan harus dibaca terlebih dahulu sebelum membelinya, apakah mainan tersebut aman dan sesuai dengan usia anak. Alat permainan yang harus didorong, ditarik dan dimanipulasi akan mengajarkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan koordinasi alat gerak.

2.3.5 Klasifikasi Bermain

Menurut supartini (2008), bermain dibagi menjadi 2 macam, yaitu:

1. Menurut Isi Permainannya Dibagi Menjadi:

a. Bermain afektif social (*social-affective play*)

Inti permainan ini adalah hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Misalnya, bayi akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dengan orang tuanya dan atau orang lain. Permainan yang biasa dilakukan adalah “ciluk ba”, berbicara sambil tersenyum atau tertawa, atau sekedar memberikan tangan pada bayi untuk menggenggamnya, tetapi dengan diiringi bicara sambil tersenyum dan tertawa. Bayi akan mencoba berespon terhadap tingkah laku orang tuanya dan atau orang dewasa tersebut misalnya dengan tersenyum, tertawa dan atau mengoceh.

b. Bermain untuk bersenang-senang (*sense-pleasure play*)

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan. Misalnya, dengan menggunakan pasir, anak akan membuat gunung-gunungan atau benda-benda apa saja yang dapat dibentuknya dengan pasir. Ciri khas permainan ini adalah anak akan semakin lama semakin asyik bersentuhan dengan alat permainan ini dan dengan permainan yang dilakukannya sehingga susah dihentikan.

c. *Skill play*

Permainan ini akan meningkatkan ketrampilan anak, khususnya motoric kasar dan halus. Misalnya, bayi akan terampil memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain, dan anak akan terampil naik sepeda. Ketrampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan latihan, anak akan semakin terampil.

d. permainan (*game*)

Games atau permainan adalah jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan dan atau skor. Permainan ini bisa dilakukan oleh anak sendiri dan atau dengan temannya. Banyak sekali jenis permainan ini mulai dari yang sifatnya tradisional maupun yang modern. Misalnya ular tangga, Congklak, puzzle dan lain-lain.

e. *Unoccupied behavior*

Pada saat tertentu, anak sering terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, jinjit-jinjit, bungkuk-bungkuk, memainkan kursi, meja, atau apa saja yang ada di sekelilingnya. Jadi sebenarnya anak tidak memainkan alat

permainan tertentu, dan situasi atau objek yang ada di sekelilingnya yang digunakan sebagai alat permainan. Anak tampak senang, gembira, dan asyik dengan situasi serta lingkungannya tersebut.

f. Bermain drama (*dramatic play*)

Sesuai dengan sebutannya, pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Anak bercoloteh sambil berpakaian meniru orang dewasa, misalnya ibu guru, ibunya, ayahnya, kakaknya dan sebagainya yang ingin ia tiru. Apabila anak bermain dengan temannya, akan terjadi percakapan diantara mereka tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan ini penting untuk proses identifikasi anak terhadap peran tertentu.

2. Menurut Karakteristik Social

a. Onlooker play

Pada jenis permainan ini anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan. Jadi, anak tersebut bersifat pasif, tetapi ada proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya.

b. *Solitary play*

Pada permainan ini, anak tampak berada dalam kelompok permainannya, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya, dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerja sama, ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya.

c. *Parallel play*

Pada permainan ini, anak dapat menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak lain tidak terjadi kontak satu sama lain sehingga tidak ada sosialisasi satu sama lain. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia toddler.

d. *Associative play*

Pada permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin atau yang memimpin permainan, dengan tujuan permainan tidak jelas. Contoh, bermain boneka, bermain hujan-hujanan, dan bermain masak-masakan.

e. *Cooperative play*

Aturan permainan dalam kelompok tampak lebih jelas pada permainan jenis ini, juga tujuan dan pemimpin permainan. Anak yang memimpin permainan mengatur dan mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permainan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam permainan tersebut. Misalnya, pada permainan sepak bola, ada anak yang memimpin permainan, aturan main harus dijalankan oleh anak dan mereka harus dapat mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan permainan dengan memasukkan bola ke gawang lawan mainnya.

2.3.6 Jenis Permainan Individu

Anak usia prasekolah (3 tahun sampai 6 tahun) mempunyai motorik yang kasar dan halus yang lebih matang daripada anak usia toddler. Anak usia prasekolah lebih aktif, kreatif dan imajinasi. Jenis permainan individu yang menggunakan kemampuan motorik (*skill play*) banyak dipilih anak usia

prasekolah. Untuk itu jenis alat bermain yang tepat diberikan pada anak, misalnya mobil-mobilan, balok-balok besar puzzle kayu, maze, kertas gambar, ular tangga, telepon mainan, mainan alat memasak, dll.

2.3.7 Permainan Maze

Maze merupakan game sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam permainan maze anak-anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian maze berupa kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. (Kurniawan, 2010)

Irawan (2009), mengatakan bahwa terdapat beberapa bentuk maze seperti maze untuk anak-anak seperti berbentuk lingkaran, mencari jejak rumah, menemukan jalan keluar untuk ke sekolah dan lain-lain. Bentuk-bentuk maze untuk anak TK yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran.

Istiaty (2006), mengemukakan bahwa permainan mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan artinya permainan dapat menghasilkan ciptaan baru anak dalam usia berapapun, di mana saat ikut dalam suatu permainan sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Permainan maze adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dapat juga dikatakan permainan mencari jalan keluar kemudian bagaimana anak bisa menemukan jalan keluarnya.

Depdiknas (2006), menjelaskan pengertian maze adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan ini digemari anak-anak

karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan.

2.3.8 Cara Membuat Maze

Beberapa tahap pembuatan maze untuk anak TK yakni menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat desain atau sketsa dan melaksanakan pembuatannya (Badru, 2010), bahwa. Selain itu para guru TK yang ingin membuat maze yang kreatif dan inovatif haruslah mengetahui syarat-syarat pembuatan maze. Terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan maze menurut (Badru, 2010), yakni syarat edukatif, syarat teknis, syarat estetika.

1. Syarat edukatif yakni pembuatan maze disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan proses pembelajaran.
2. Syarat teknis yakni maze dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, serta sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkat. Sebaiknya maze dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau daribahan bekas/sisa serta aman dan tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun. Maze yang baik hendaknya awet, kuat dan tahan lama, mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi serta dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.
3. Syarat estetika meliputi beberapa hal yakni bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak), keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), warna (kombinasi warna) serasi dan menarik. Berdasarkan tahap-tahap dan syarat-syarat pembuatan maze yang telah dipaparkan maka guru dan anak-anak dapat

merancang dan membuat sebuah alat permainan maze. Menurut Badru (2007), bahwa cara mengerjakan maze dapat dilakukan melalui beberapa langkah berikut.

- a. Bahan dan Alat Pembuatan Maze yakni gunting kertas, pensil, penggaris, tutup kotak kertas HVS bekas, 4 lembar kertas HVS berwarna ukuran folio/ kertas manila, perekat/lem, 10 pipet/ sedutan minuman yang bekas, 1 buah kelereng kecil/ bola-bola parfum bekas diameter 0,5 cm.
- b. Cara Pembuatan Maze yakni gambarlah sebuah jalan utama di kertas HVS putih dari secara horizontal. Lebar jalan 2 cm kemudian gambarlah beberapa persegi panjang di luar jalan utama sehingga terbentuk beberapa jalan buntu. Setelah itu guntinglah pipet bekas sesuai panjang gambar jalan utama dan jalan-jalan buntu yang telah dibuat. Pipet berfungsi untuk menjadi trotoar jalan/ pembatas. Tempel bagian luar dan dalam tutup kotak kertas HVS bekas dengan kertas manila. Tempelkan Kertas HVS berwarna yang telah digambari jalan utama dan jalan-jalan buntu pada bagian dalam tutup kotak kertas HVS bekas dan tempelkan pipet yang telah digunting pada garis-garis jalan yang telah digambar di kertas HVS berwarna dengan menggunakan perekat. Lubangi kotak pada ujung jalan utama untuk jalan keluar.

2.3.9 Manfaat Kegiatan Maze pada Anak TK

Ada beberapa manfaat maze pada anak TK. Menurut (Vigotsky, 2005) bahwa manfaat maze diantaranya adalah:

1. Sebagai alat dan fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensia logika matematika dan menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan meterial anak.
2. Mengembangkan daya imajinasi anak.
3. Melatih kecermatan anak dalam belajar problem solving.
4. Melatih konsentrasi serta motorik halus.
5. Mengembangkan kemampuan berfikir logis.
6. Melatih fungsi panca indra.

2.3.10 Cara Bermain Maze Game

Sementara Badru Zaman (2011) menyatakan tentang cara permainan maze untuk anak TK adalah berikut:

1. Maze adalah sebuah puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu.
2. Dilakukan dengan cara menuliskan jalan yang telah ditempuh.
3. Setelah itu menggunakan pensil atau hanya dengan menunjuk jalannya menggunakan jari.
4. pemain harus menemukan jalan keluar dari sebuah pintu masuk ke satu atau lebih pintu keluar.

2.3.11 Pelaksanaan Bermain Maze

Bermain maze, dapat mengasahkemampuan anak untuk mengetahuiruang-ruang, jalur-jalur yang dilewatidan mengetahui lokasinya dalamkesatuan utuh maze tersebut. Selain itu teknik mazejuga dapat meningkatkan kreativitas,karena teknik maze menyediakan jalur-jaluryang

menarik dengan gambar dan warna yang memenuhi selera yang biasa digunakan (Ari Udani, 2014).

Permainan maze mampu memberi kesan menarik pada anak, serta pengalaman yang konkrit sehingga anak dengan mudah membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran, memfokuskan anak untuk mencari jalan keluar dan melatih kelentukan otot-otot tangan (Asni Ariny Haque, 2014).

2.4 Teori Piaget

2.4.1 Pokok-pokok Pikiran Piaget Mengenai Teori Kognitif dan Perkembangannya

Tujuan teori Piaget adalah untuk menjelaskan mekanisme dan proses perkembangan intelektual sejak masa bayi dan kemudian masa kanak-kanak yang berkembang menjadi seorang individu yang dapat bernalar dan berpikir menggunakan hipotesis-hipotesis.

Piaget menyimpulkan dari penelitiannya bahwa organisme bukanlah agen yang pasif dalam perkembangan genetik. Perubahan genetic bukan peristiwa yang menuju kelangsungan hidup suatu organisme melainkan adanya adaptasi terhadap lingkungannya dan adanya interaksi antara organisme dan lingkungannya. Dalam responnya organisme mengubah kondisi lingkungan, membangun struktur biologi tertentu yang ia perlukan untuk tetap bisa mempertahankan hidupnya. Perkembangan kognitif yang dikembangkan Piaget banyak dipengaruhi oleh pendidikan awal Piaget dalam bidang biologi. Dari hasil penelitiannya dalam bidang biologi. Ia sampai pada suatu keyakinan bahwa suatu organisme hidup dan lahir dengan dua kecenderungan yang fundamental, yaitu kecenderungan untuk :

1. Beradaptasi

2. Organisasi (tindakan penataan)

Untuk memahami proses-proses penataan dan adaptasi terdapat empat konsep dasar, yaitu sebagai berikut :

a. Skema

Istilah skema atau skemata yang diberikan oleh Piaget untuk dapat menjelaskan mengapa seseorang memberikan respon terhadap suatu stimulus dan untuk menjelaskan banyak hal yang berhubungan dengan ingatan. Skema adalah struktur kognitif yang digunakan oleh manusia untuk mengadaptasi diri terhadap lingkungan dan menata lingkungan ini secara intelektual. Adaptasi terdiri atas proses yang saling mengisi antara asimilasi dan akomodasi

b. Asimilasi

Asimilasi itu suatu proses kognitif, dengan asimilasi seseorang mengintegrasikan bahan-bahan persepsi atau stimulus ke dalam skema yang ada atau tingkah laku yang ada. Asimilasi berlangsung setiap saat. Seseorang tidak hanya memproses satu stimulus saja, melainkan memproses banyak stimulus. Secara teoritis, asimilasi tidak menghasilkan perubahan skemata, tetapi asimilasi mempengaruhi pertumbuhan skemata. Dengan demikian asimilasi adalah bagian dari proses kognitif, dengan proses itu individu secara kognitif mengadaptasi diri terhadap lingkungan dan menata lingkungan itu.

c. Akomodasi

Akomodasi dapat diartikan sebagai penciptaan skemata baru atau perubahan skemata lama. Asimilasi dan akomodasi terjadi sama-sama saling mengisi pada setiap individu yang menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Proses ini perlu untuk pertumbuhan dan perkembangann kognitif. Antara asimilasi dan akomodasi harus ada keserasian dan disebut oleh Piaget adalah keseimbangan.

Untuk keperluan pegkonseptualisasian pertumbuhan kognitif /perkembangan intelektual Piaget membagi perkemabngan ini ke dalam 4 periode yaitu :

1. Periode Sensori motor (0-2 tahun)

Pada periode ini tingkah laku anak bersifat motorik dan anak menggunakan system penginderaan untuk mengenal lingkungannya untuk mengenal obyek.

2. Periode Pra operasional (2-7 tahun)

Pada periode ini anak bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.

3. Periode konkret (7-11 tahun)

Pada periode ini anak sudah mampu menggunakan operasi. Pemikiran anak tidak lagi didominasi oleh persepsi, sebab anak mampu memecahkan masalah secara logis.

4. Periode operasi formal (11-dewasa)

Periode operasi fomal merupakan tingkat puncak perkembangan struktur kognitif, anak remaja mampu berpikir logis untuk semua jenis masalah hipotesis, masalah verbal, dan ia dapat menggunakan penalaran ilmiah dan dapat menerima pandangan orang lain.

Piaget mengemukakan bahwa ada 4 aspek yang besar yang ada hubungannya dengan perkembangan kognitif :

- a. Pendewasaan/kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf.
- b. Pengalaman fisis, anak harus mempunyai pengalaman dengan benda-benda dan stimulus-stimulus dalam lingkungan tempat ia beraksi terhadap benda-benda itu.
- c. Interaksi social, adalah pertukaran ide antara individu dengan individu
- d. Keseimbangan, adalah suatu system pengaturan sendiri yang bekerja untuk menyelesaikan peranan pendewasaan, pengalaman fisis, dan interaksi social.

2.4.2 Implikasi teori Piaget dalam pendidikan

Teori Piaget membahas kognitif atau intelektual. Dan perkembangan intelektual erat hubungannya dengan belajar, sehingga perkembangan intelektual ini dapat dijadikan landasan untuk memahami belajar.

Belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya pengalaman dan sifatnya relatif tetap. Teori Piaget mengenai terjadinya belajar didasari atas 4 konsep dasar, yaitu skema, asimilasi, akomodasi dan keseimbangan. Piaget memandang belajar itu sebagai tindakan kognitif, yaitu tindakan yang menyangkut pikiran. Tindakan kognitif menyangkut tindakan penataan dan pengadaptasian terhadap lingkungan.

2.5 Penilaian Perkembangan Anak dengan DDST

Pada saat ini berbagai metode deteksi dini untuk mengetahui gangguan perkembangan anak yang telah dibuat. Metode skrining juga telah dibuat untuk mengetahui penyakit-penyakit yang potensial dapat mengakibatkan gangguan perkembangan anak. Karena deteksi dini kelainan perkembangan anak sangat berguna, agar diagnosis maupun pemulihannya dapat dilakukan lebih awal sehingga tumbuh kembang anak dapat berlangsung optimal sesuai dengan usianya. Salah satu metode skrining perkembangan adalah DDST (Soetjiningsih, 2015).

Menurut Soetjiningsih (2015), DDST adalah salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak, dan tes ini bukan tes diagnostik atau tes IQ. DDST memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk metode skrining yang baik. Tes ini juga mudah dan cepat (15-20 menit), dan menunjukkan validitas yang tinggi. Dari beberapa penelitian ternyata DDST efektif untuk mengidentifikasi 85-100% bayi dan anak-anak prasekolah yang mengalami keterlambatan perkembangan, dan pada "Follow up" selanjutnya menunjukkan 89% dari kelompok yang abnormal mengalami kegagalan di sekolah pada waktu 5-6 tahun kemudian. Dalam Soetjiningsih (1995), pada lembar DDST terdapat beberapa poin yang perlu diketahui yaitu aspek perkembangan yang dinilai, alat yang digunakan, prosedur DDST, penilaian.

2.5.1 Aspek Perkembangan Yang Dinilai

Dalam Soetjiningsih (1995) pada DDST terdapat 125 tugas perkembangan yang dinilai. Setiap tugas perkembangan digambarkan dalam bentuk kubus persegi panjang horizontal yang berurutan menurut umur dalam lembar DDST.

Pada saat tes, tugas yang perlu dinilai pada setiap kali skrining hanya berkisar 25-30 tugas saja sehingga tidak memakan waktu yang lama hanya berkisar 15-20 menit. Semua tugas perkembangan disusun berdasarkan urutan perkembangan dan di atur dalam 4 kelompok besar yang disebut sektor perkembangan, yang meliputi:

a. Personal social (perilaku sosial)

Menilai aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Fine motor adaptive (gerakan motorik halus)

Menilai aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

c. Language (bahasa)

Menilai kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan.

d. Gross motor (gerakan motorik kasar)

Menilai aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

2.5.2 Alat Yang Digunakan

Soetjiningsih (2015) menjelaskan dalam menilai perkembangan anak dengan DDST terdapat beberapa peralatan yang digunakan, yaitu:

- a. Alat peraga yang meliputi benang wol merah, manik-manik, kubus warna (merah, kuning, hijau, dan biru), permainan anak, botol kecil, bola tenis, bel kecil, kertas, dan pensil.

- b. Lembar formulir DDST.
- c. Buku petunjuk sebagai referensi yang menjelaskan cara-cara melakukan tes dan cara penilaiannya.

2.5.3 Prosedur DDST

Prosedur DDST dalam Soetjiningsih (2015) terdapat beberapa tahapan, meliputi:

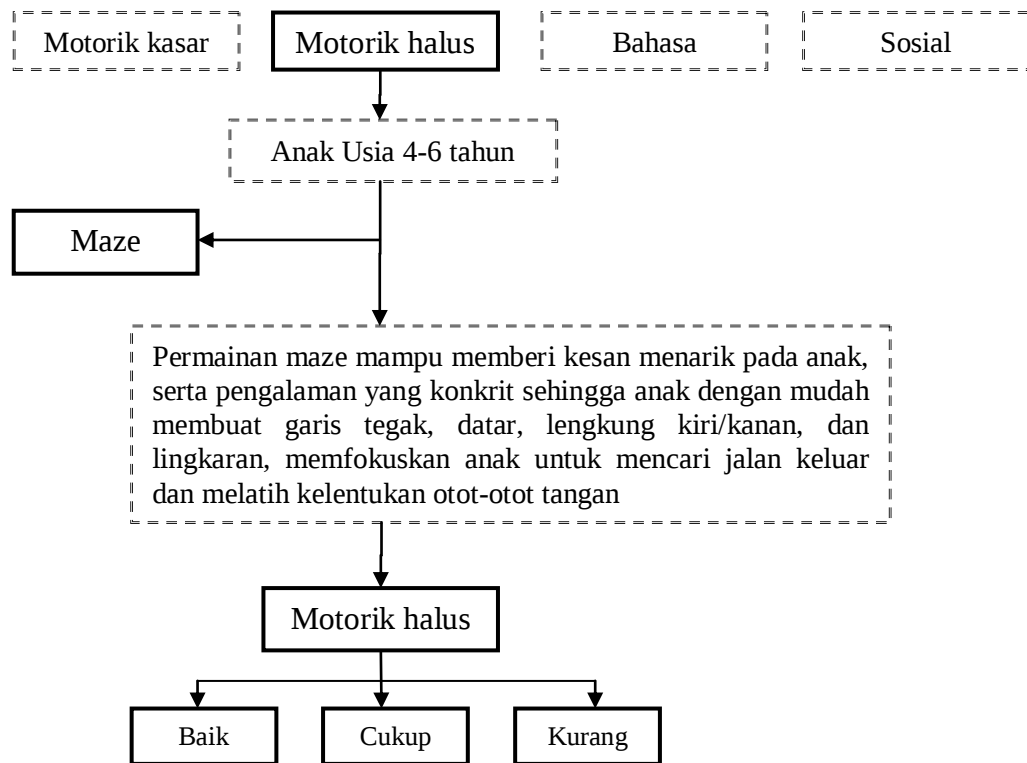
- a. Tahap pertama

Secara periodik dilakukan pada semua anak yang berusia 3-6 bulan, 9-12 bulan, 18-24 bulan, 3 tahun, 4 tahun, dan 5 tahun.

- b. Tahap kedua

Dilakukan pada mereka yang dicurigai adanya hambatan perkembangan pada tahap pertama dan kemudian dilanjutkan dengan evaluasi diagnostik yang lengkap.

2.6 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka konseptual penelitian pengaruh permainan maze terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya.

Keterangan : : diteliti : tidak diteliti

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. Salah satunya seperti permainan maze. Tujuan Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 4-6 tahun. Pada dasarnya setiap pembelajaran pada suatu usaha untuk mencapai tujuan. Tujuan ini dapat dicapai apabila terdapat interaksi antara siswa dan pendidik. Tujuan pengembangan motorik halus (Nuryani, 2005).

Pada perkembangan motorik halus usia prasekolah dapat diberikan intervensi permainan maze. Permainan maze mampu memberi kesan menarik pada anak, serta pengalaman yang konkret sehingga anak dengan mudah membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran, memfokuskan anak untuk mencari jalan keluar dan melatih kelentukan otot-otot tangan

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh permainan maze terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo-Surabaya

