

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Teori**

##### **1. Bermain**

###### **a. Pengertian Bermain**

Bermain adalah pekerjaan anak, dalam bermain anak secara terus-menerus mempraktikkan proses hidup yang rumit dan penuh *stress*, komunikasi, dan mencapai hubungan yang memuaskan dengan orang lain. Permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak. Bermain merupakan suatu kegiatan oleh anak untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Media yang baik untuk anak belajar berkomunikasi dengan lingkungannya, menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dan penting bagi peningkatan kesejahteraan mental sosial anak (Wong, 2008; Romlah, 2001; Ismail, 2006; Syuopati, 2009; Supartini, 2004; Solehuddin, 1996).

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain

dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. 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. Jenis-jenis metode yang terdapat dalam pembelajaran di taman kanak-kanak adalah metode bermain, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode tanya jawab, metode mengucapkan syair, metode berbicara, metode karyawisata, dan metode dramatisasi (Sujiono, 2007).

Media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berarti sarana yang digunakan oleh komunikator sebagai saluran untuk menyampaikan pesan kepada komunikan, "puzzle" merupakan alat permainan yang dapat berupa *jigsaw* atau bentuk tiga dimensi, menganut asas potongan *homogeny* ataupun acak. Media *puzzle* adalah media visual untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya (Romi, 2002; Montalalu, 2008; Wahyuni, 2010).

#### **b. Fungsi Bermain**

Menurut Supartini (2004), fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, dan perkembangan moral.

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. Alat permainan untuk anak usia 5-6 tahun dan usia prasekolah yang banyak membantu perkembangan aktivitas motorik baik kasar maupun halus. Contoh motorik kasar yaitu belajar menaiki sepeda. Jika kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang anak akan terampil dalam bersepeda dan motorik halus yaitu anak belajar menyusun *puzzle*.

2) Perkembangan intelektual

Pada saat bermain, anak melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, dan membedakan objek. Pada saat bermain anak pula akan melatih diri untuk memecahkan masalah. Misalnya ketika bermain *puzzle*, pada saat itu anak dapat menyusunnya dengan mengenali bentuknya, warnanya, maka anak telah belajar memecahkan masalahnya melalui eksplorasi alat permainannya dengan menggunakan daya pikir dan imajinasinya semaksimal mungkin. Semakin sering anak melakukan eksplorasi seperti ini, anak akan semakin terlatih kemampuan intelektualnya.

3) Perkembangan sosial

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak mengembangkan hubungan sosial, belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut. Pada saat melakukan aktifitas bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicaranya dan belajar tentang nilai sosial yang ada pada kelompoknya

4) Perkembangan kreativitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkannya kedalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukan. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide-idenya. Misalnya dengan membongkar dan memasang satu alat permainan yang akan merangsang kreativitasnya untuk semakin berkembang.

5) Perkembangan moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Anak melakukan aktifitas bermain, sehingga anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima dilingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan kelompok yang ada dalam lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak juga akan belajar nilai moral dan etika. Balajar

membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta belajar bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukannya.

### c. Faktor Bermain

Faktor yang mempengaruhi permainan anak-anak yaitu:

#### 1) Faktor Kesehatan

Anak-anak yang memiliki kesehatan yang baik tentu saja memiliki lebih banyak energi untuk bermain daripada anak-anak yang kurang sehat dan sering sakit-sakitan, sehingga anak-anak yang sehat biasanya lebih banyak menghabiskan waktunya dengan permainan yang membutuhkan energi yang lebih banyak.

#### 2) Faktor Intelegensi

Anak-anak yang memiliki kecerdasan biasanya lebih aktif dalam bermain, dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang kurang. Anak-anak yang cerdas biasanya lebih memilih permainan yang bersifat intelektual dan merangsang daya fikir mereka, sementara anak-anak yang kurang cerdas biasanya memilih permainan yang monoton.

#### 3) Faktor Lingkungan

Lingkungan yang menyediakan fasilitas, ruang maupun waktu bermain bagi anak-anak biasanya merangsang anak-anak untuk banyak bermain. Karena itu penting bagi orang tua untuk memilih kompleks perumahan yang menyediakan lokasi permainan umum.

#### 4) Faktor Jenis Kelamin

Biasanya anak-anak perempuan lebih senang melakukan permainan yang tidak menghabiskan energi yang lebih banyak, seperti bermain boneka, rumah-rumahan, dan biasanya mereka malas melakukan permainan seperti memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain karena lebih menghabiskan banyak energi, hal tersebut berbeda dengan anak laki-laki.

#### 5) Faktor Ekonomi

Status ekonomi seorang anak yang tumbuh dalam lingkungan keluarga berada, yang difasilitasi dengan beragam mainan, berbeda dengan anak yang tumbuh dalam keluarga dengan status ekonomi yang lebih terbatas.

## 2. Alat permainan

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat mengelompokkan, meragakan, membentuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai dengan bentuk utuhnya (Soetjiningsih, 2005). Alat permainan yang bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan anak usia 5-6 tahun menurut Marwati (2011) adalah:

### a. *Puzzle*

#### a) Konsep dasar *puzzle*

*Puzzle* merupakan metode menyusun potongan-potongan gambar

menjadi gambar yang utuh. Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran (Hamalik, 2004). Ada beberapa jenis *puzzle* antara lain yaitu (Misbah, 2001):

a) *Logic Puzzle*

*Logic puzzle* adalah *puzzle* yang menggunakan logika.

	Anahi	Bryant	Jadyn	Lauren	Nikolas	american	colby-jack	feta	monterrey jack	provologne
1937	X									
1946	X									
1961	X			X						
1971	X	●	X	X	X					
1975	X									
champagne										
merlot										
pinot noir										
port										
zinfandel										

Gambar 2.1. *Logic puzzle*

b) *Jigsaw puzzle*

*Jigsaw puzzle* adalah *puzzle* yang merupakan kepingan-kepingan dan disebut dengan *jigsawpuzzle* karena alat untuk memotong menjadi keping disebut dengan jigsaw.



Gambar 2.2. *Jigsaw puzzle*

*Jigsaw puzzle* merupakan kepingan-kepingan *puzzle* berupa gambar animasi seperti dora. *Jigsaw puzzle* merupakan jenis *puzzle* yang paling sederhana dan mudah dilakukan untuk anak usia prasekolah. Penggunaan *puzzle* sebagai alat bermain mempunyai keunggulan dibanding alat permainan yang lain karena merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan stimulus anak.

c) *Mechanical puzzle*

*Mechanical puzzle* adalah *puzzle* yang kepingannya saling berhubungan. Contoh *puzzle* pada *mechanical puzzle* adalah *some cube* dan *Chinese wood knots*.



Gambar 2.3. *Mechanical puzzle*

Tujuan dari *mechanical puzzle* adalah untuk mengembangkan kerja sama gerakan dan melatih dimensi-dimensi sentuhan. Kontrol kesalahan pada permainan *puzzle* jenis ini adalah jika susunan balok tidak tersusun dengan benar maka akan roboh.

d) *Combination puzzle*

*Combination puzzle* adalah *puzzle* yang dapat diselesaikan melalui beberapa kombinasi yang berbeda. *Rubik's cube*, *Hanoi* dan *tower*.



\*Gambar 2.4. *Combination puzzle*

e) *Construction puzzle*

*Construction puzzle* adalah *puzzle* yang disusun dengan cara menumpuk antara satu dengan lainnya..



Gambar 2.5. *Construction puzzle*

b) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan Kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik juga bagi anak-anak dan lansia karena dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

c) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak maupun lansia menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak memegang bagian *puzzle*. Memegang dan meletakkan *puzzle* mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari.

### 3. Pertumbuhan dan Perkembangan

#### a. Pengertian tumbuh kembang

Pertumbuhan merupakan proses perubahan yang terjadi secara kuantitatif, mencakup pertambahan struktur, organ, sel-sel maupun pertambahan berat badan dan sebagainya. Bertambahnya sel-sel pada saat pembuahan antara sperma (laki-laki) dan ovum (perempuan) dari dua sel menjadi empat sel, delapan sel, enam belas sel, dan seterusnya hingga terbentuknya segumpalan daging dan menjadi *embrio*, kemudian janin. Bertambahnya berat badan bayi beberapa kali lipat dibandingkan berat saat bayi baru lahir.

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih *kompleks* dalam pola yang teratur sebagai proses dari pematangan. Disini menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembang sedemikian rupa. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

#### b. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang

Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang menurut Supartini (2004) adalah: faktor herediter, faktor lingkungan dan faktor internal:

##### 1) Faktor Herediter

Faktor pertumbuhan yang dapat diturunkan adalah jenis kelamin, ras,

dan kebangsaan (Marlow, 2004). Jenis kelamin ditentukan sejak awal dalam kandungan (fase konsepsi) dan setelah lahir, anak laki-laki cenderung lebih tinggi daripada anak perempuan dan hal ini bertahan sampai usia tertentu karena anak perempuan biasanya lebih awal mengalami pubertas sehingga kebanyakan usia tersebut, anak perempuan lebih tinggi dan besar. Akan tetapi begitu anak laki-laki memasuki masa pubertas, mereka akan berubah lebih tinggi dan besar daripada anak perempuan.

Ras dan suku dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Beberapa suku bangsa menunjukkan karakteristik yang khas, misalnya suku asmat di Irian Jaya secara turun temurun berkulit hitam, demikian juga kebangsaan tertentu seterusnya hingga terbentuknya segumpalan daging dan menjadi embrio, kemudian janin. Bertambahnya berat badan bayi beberapa kali lipat dibandingkan berat saat bayi baru lahir.

## 2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah sebagai berikut :

### a) Lingkungan Prenatal

Lingkungan didalam uterus sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan fetus terutama karena ada selaput yang menyelimuti dan melindungi fetus dari lingkungan luar. Beberapa kondisi

lingkungan dalam uterus yang dapat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan janin adalah gangguan nutrisi karena ibu kurang mendapat gizi adekuat baik secara kuantitas maupun kualitas, gangguan endokrin pada ibu seperti diabetes mellitus, ibu yang mendapat terapi sitostatika atau yang mengalami infeksi rubella, toksoplasmosis, sifilis, dan herpes. Intinya apa yang dialami oleh ibu akan berdampak pada kondisi pertumbuhan dan perkembangan fetus.

b) Status Sosial dan Ekonomi Keluarga.

Anak yang berada dan dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang sosial ekonominya rendah, bahkan punya banyak keterbatasan untuk membayar biaya pendidikan, memenuhi kebutuhan primer lain, tentunya keluarganya akan mendapatkan kesulitan untuk membantu anak mencapai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal sesuai tahap usianya. Keluarga dengan latar belakang pendidikan rendah juga sering kali tidak dapat dan tidak meyakini pentingnya penggunaan permainan edukatif untuk dapat merangsang motorik anaknya.

3) Faktor internal

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang

kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perlu diingat, perkembangan setiap anak tidak bisa di amati, tergantung proses kematangan masing-masing anak. Perkembangan fisik motorik pada anak dapat ditandai dari pertumbuhan fisiknya yang meliputi peningkatan berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala dan tonus otot. Pertumbuhan fisik anak perlu dicermati sebab, kurang optimalnya pertumbuhan fisik dapat menjadi pertanda ada sesuatu pada diri anak. Umumnya orang tua diberikan catatan untuk mendata pertumbuhan anaknya dan lembaran ini telah disediakan oleh dokter atau rumah sakit tempat melakukan konsultasi. Khusus untuk berat badan, tinggi badan dan lingkaran kepala dapat dipantau pertumbuhannya melalui Kartu Menuju Sehat (KMS). KMS tersebut dapat dibawa pulang karenanya setiap konsultasi hendaknya selalu dibawa.

Pada usia 3-6 tahun, seorang anak tumbuh dengan cepat, namun tidak secepat masa sebelumnya. Pada usia 3 tahun, tubuh, tangan dan kaki si anak akan tumbuh semakin panjang. Kepala masih relatif besar, akan tetapi bagian tubuh lainnya terus berusaha menyusul seiring dengan semakinmiripnya bagian anggota tubuhnya dengan tubuh orang dewasa. Umumnya tubuh anak laki-laki lebih tinggi dan lebih berat serta memiliki banyak otot pada setiap kilogram berat tubuhnya. Anak perempuan memiliki jaringan lemak lebih banyak. Baik anak laki-laki maupun perempuan biasanya tumbuh sekitar 5-7,5 sentimeter per tahun

sepanjang usia balita dan mendapatkan 2-3 kg per tahun. Berat dan tinggi anak laki-laki akan tetap seperti itu sampai pertumbuhannya menyentuh masa pubertas.

Perkembangan otot dan tulang, membuat anak-anak semakin kuat. Berbagai perubahan ini, yang dikordinasi oleh kematangan otak dan sistem saraf, menghasilkan perkembangan berbagai keterampilan motorik halus pada anak. Perkembangan motorik adalah perkembangan saraf motorik kasar dan halus anak.

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 *kontinue* secara rutin seperti bermain *puzzle*. Anak yang terampil dan menguasai gerakan motoriknya, umumnya memiliki fisik yang sehat lantaran banyak bergerak. Keterampilan motorik tersebut tentunya memengaruhi kemandirian dan rasa percaya diri anak dalam mengerjakan sesuatu, karena ia sadar akan kemampuan fisiknya. Pada usia balita ini terjadi kemajuan yang besar dalam keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat yang melibatkan penggunaan otot besar. Hal ini didukung dengan perkembangan daerah sensoris dan motor pada korteks yang memungkinkan koordinasi yang lebih baik antara apa yang diinginkan oleh anak dan apa yang dapat dilakukannya. Tulang dan otot mereka

semakin besar sehingga memungkinkan mereka untuk berlari, melompat, memanjat lebih baik. Seiring dengan pengembangan kedua keterampilan tersebut, anak balita terus menggabungkan berbagai kemampuan yang telah mereka miliki dengan yang baru mereka dapatkan, untuk menghasilkan kemampuan yang lebih kompleks. Perkembangan Pada Anak dapat dilihat dari:

a) Perkembangan motorik halus

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 *kontinue* secara rutin, seperti bermain *puzzle*, menyusun balok, dan memasukan benda ke dalam lubang.

b) Perkembangan bahasa

Bahasa merupakan suatu aspek perkembangan yang erat kaitannya dengan berpikir, karena bahasa merupakan suatu hal yang dipakai untuk mempresentasikan ide-ide. Bahasa merupakan suatu rangkaian kata yang disusun menggunakan tata bahasa yang kompleks, yang merupakan suatu hal sifatnya dipelajari sekaligus dipengaruhi oleh faktor kematangan. Anak belajar berbahasa secara otomatis dan kemampuan ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan latihan, karena pada dasarnya belajar bahasa adalah melalui

peniruan maupun pengalaman sehingga anak bisa menyebut benda atau nama orang disekitarnya.

Perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya anak TK memiliki karakteristik tersendiri. Jamaris membagi perkembangan bahasa anak usia dinimenjadi 2, yaitu :

(1) Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun:

- (a) Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak sudah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.
- (b) Telah menguasai 90% dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakan.
- (c) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

(2) Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun:

- (a) Sudah dapat mengungkapkan lebih dari 2500 kosakata.
- (b) Lingkup kosakata yang dapat diungkapkan anak menyangkut: warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, dan perbandingan jarak.
- (c) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran pendengar yang baik.

- (d) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
- (e) Percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi.

### (3) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak sebenarnya sudah dimulai sejak awal, yaitu pada saat seorang bayi telah dapat bereaksi terhadap lingkungan sosialnya, walaupun masih sangat sederhana, yaitu dengan adanya reaksi terhadap suara dan mulai memperhatikan wajah orang. Bertambahnya usia dan kesempatan untuk bersosialisasi bagi anak, maka tingkah laku lekat juga mengalami perubahan. Kebutuhan anak untuk berhubungan dengan orang lain akan bertambah.

## 4. Konsep DDST II (*Denver Developmental Screening Tes II*)

### a. Definisi DDST-II

Menurut IDAI (2010) DDST II merupakan salah satu alat skrining perkembangan, membantu tenaga kesehatan untuk mengetahui sedini

mungkin penyimpangan perkembangan yang terjadi pada anak sejak lahir sampai berumur 6 tahun.

b. Manfaat DDST-II

Menurut Suwariyah (2013) manfaat pemeriksaan DDST:

- 1) Mengetahui tahap perkembangan yang dicapai anak
- 2) Menilai perkembangan anak sesuai usia
- 3) Menemukan adanya keterlambatan perkembangan anak sedini mungkin
- 4) Meningkatkan kesadaran orangtua atau pengasuh agar menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan anak.

c. Tujuan Pengukur Perkembangan Dengan DDST-II

Menurut Adriana (2011) Denver II dapat digunakan untuk berbagai tujuan sebagai berikut:

- 1) Menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan usianya
- 2) Menilai tingkat perkembangan anak yang tampak sehat
- 3) Menilai tingkat perkembangan anak yang tidak menunjukkan gejala kemungkinan adanya kelainan perkembangan
- 4) Memastikan anak yang diduga mengalami kelainan perkembangan
- 5) Memantau anak yang berisiko mengalami kelainan perkembangan

d. Prinsip Dalam Pemeriksaan DDST-II

Menurut Suwariyah (2013) prinsip dalam melakukan pemeriksaan DDST yaitu:

- 1) Bertahap dan berkelanjutan

- 2) Dimulai dari tahap perkembangan yang telah dicapai anak
  - 3) Alat bantu sederhana, tidak berbahaya, mudah didapat
  - 4) Suasana dibuat menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan
  - 5) Dilakukan dengan wajar, tanpa paksaan, tidak menghukum, tidak membentak anak ketika tidak mau melakukan kegiatan yang ada dalam tugas perkembangan.
  - 6) Anak diberi pujian jika anak berhasil melakukan tugas perkembangan.
- e. Cara Pengukuran DDST-II
- Menurut Adriana (2011) cara pengukuran DDST yaitu:
- 1) Tentukan umur anak yang akan diukur
  - 2) Beri tanda atau garis pada garis umur anak dan tarik garis dari atas ke bawah pada skala DDST II
  - 3) Lakukan penilaian tingkat pencapaian pada masing-masing komponen (motorik halus, motorik kasar, personal sosial, dan bahasa) untuk batasan umur yang ditentukan
  - 4) Tentukan hasil penelitian

f. Prosedur Penilaian Dengan DDST-II

Menurut Adriana (2011) prosedur penilaian DDST sebagai berikut:

- 1) Tujuan: Menilai perkembangan anak pada empat aspek yaitu perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, personal sosial, dan bahasa.

## 2) Alat

- a) Alat peraga seperti benang wol, manik-manik, kubus warna merah-kuning-hijau-biru, permainan anak-anak, botol kecil, kertas dan pensil, cangkir plastik, kertas kosong, dan cangkir kecil dengan pegangan.
- b) Lembar formulir DDST
- c) Penggaris dan ruangan periksa beserta meja dan kursi.

## g. Langkah Pelaksanaan

Menurut IDAI (2010) bahwa langkah pelaksanaan pemeriksaan DDST:

- 1) Sapa orang tua atau pengasuh dan anak dengan ramah
- 2) Beri penjelasan kepada orang tua atau pengasuh bahwa tes ini bukan tes IQ melainkan tes untuk melihat perkembangan anak
- 3) Komunikasi yang baik dengan anak
- 4) Tarik garis umur dari atas kebawah dan cantumkan tanggal pemeriksaan pada ujung atas garis umur
- 5) Lakukan tugas perkembangan untuk tiap sektor perkembangan dimulai dari sektor yang paling mudah dan dimulai dengan tugas perkembangan yang terletak di sebelah kiri garis umur
- 6) Beri skor penilaian
- 7) Selama tes perkembangan, amati perilaku anak. Apakah ada perilaku yang khas, bandingkan dengan anak lainnya. Bila ada perilaku yang khas tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah perilaku

tersebut merupakan perilaku sehari-hari. Bila tes perkembangan dilakukan sewaktu anak sakit, merasa lapar, dll dapat memberikan perilaku yang menghambat tes perkembangan.

h. Sektor Pemeriksaan DDST-II

Menurut Suwariyah (2013) bahwa sektor pada pemeriksaan DDST meliputi:

1) *Personal-Social* (Personal Sosial)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak untuk menyesuaikan diri dengan orang lain, bersosialisasi, berinteraksi dengan lingkungannya dan perhatian terhadap kebutuhan perorangan atau individu.

2) *Fine Motor Adaptive* (Gerakan Motorik Halus)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak untuk menggunakan bagian tubuh tertentu, tidak memerlukan banyak tenaga namun diperlukan kecermatan dan fungsi koordinasi yang lebih kompleks. Seperti koordinasi mata tangan, memainkan dan menggunakan benda-benda kecil.

3) *Language* (Bahasa)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak untuk memberikan respon terhadap suara, mendengar, mengerti, memahami perkataan orang lain dan menggunakan bahasa serta mengungkapkan perasaan, keinginan dan pendapat melalui kata-kata.

#### 4) *Gross Motor* (Gerakan Motorik Kasar )

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak untuk melibatkan sebagian besar bagian tubuh biasanya menggunakan lebih banyak tenaga. Seperti jalan, melompat, berdiri satu kaki selama 1-5 detik dan gerakan umum otot besar.

##### i. Interpretasi Penilaian DDST-11

Menurut IDAI (2010) interpretasi penilaian DDST sebagai berikut:

##### 1) Lebih (*advanced*)

Bila seorang anak lewat pada uji coba yang terletak di kanan garis umur, dinyatakan perkembangan anak lebih pada uji coba tersebut.

##### 2) Normal

Bila seorang anak gagal atau menolak melakukan tugas perkembangan yang terletak disebelah kanan garis umur dikategorikan sebagai normal. Demikian juga bila anak lulus (P), gagal (F), atau menolak (R) pada tugas perkembangan dimana garis umur terletak pada daerah 25-75%, maka dikategorikan sebagai normal.

##### 3) *Caution* atau peringatan

Bila seorang anak gagal (F) atau menolak (R) tugas perkembangan, dimana garis umur terletak pada atau antara 75 dan 90%.

4) *Delayed* atau keterlambatan

Bila seorang anak gagal (F) atau menolak (R) melakukan uji coba yang terletak disebelah kiri garis umur.

5) *No Opportunity* atau tidak ada kesempatan

Pada tugas perkembangan yang berdasarkan laporan, orang tua melaporkan bahwa anaknya tidak ada kesempatan untuk melakukan tugas perkembangan tersebut.

j. Langkah Mengambil Kesimpulan

Menurut Adriana (2011) langkah dalam pengambilan kesimpulan sebagaiberikut:

1) Normal

- a) Bila tidak ada keterlambatan dan atau paling banyak satu *caution*.
- b) Lakukan ulangan pada kontrol berikutnya.

2) *Suspect* atau Suspek

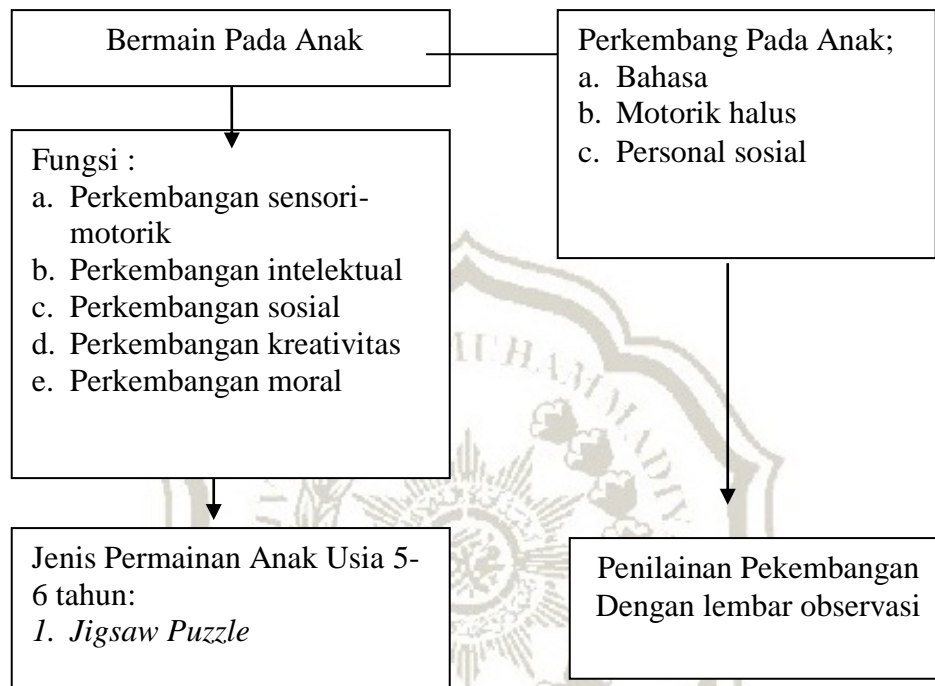
- a) Bila didapatkan  $\geq 2$  *caution*
- b) Bila ada 1 keterlambatan atau lebih dari 1
- c) Lakukan uji ulang dalam 1-2 minggu untuk menghilangkan faktor sesaat seperti rasa takut, keadaan sakit atau kelelahan.

3) *Untestable* atau tidak dapat diuji

- a) Bila ada skor menolak pada  $\geq 1$  uji coba terletak disebelah kiri garis umur atau menolak pada  $> 1$  uji coba yang ditembus garis umur pada daerah 75-90%.

b) Lakukan uji ulang 1-2 minggu.

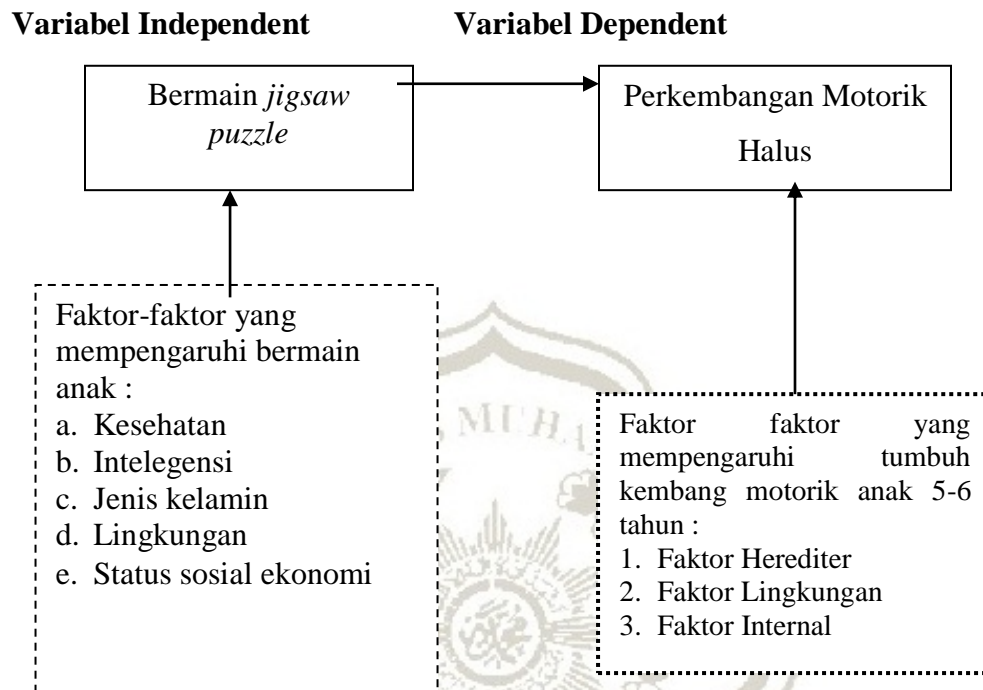
## B. Kerangka Teori



**Gambar 2.1 Kerangka Teori**

*Sumber modifikasi: Sigmund, F (2000).*

### C. Kerangka Konsep



**Gambar 2.2 Kerangka Konsep**

### D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari pertanyaan penelitian.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan landasan teori diatas maka hipotesis penelitian ini adalah :

Ha: Ada pengaruh bermain *jigsaw puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi.

Ho: Tidak ada pengaruh *jigsaw puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi.