

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **A. Permainan Edukatif**

##### **1. Pengertian Permainan**

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Ini sependapat dengan Joan Freeman dan Utami Munandar dalam (Haryanto, 2010) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Jadi definisi permainan adalah suatu yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Sholikhah, 2014).

Anak-anak bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka sukai, tanpa memperhatikan waktu dan tempat. Anak tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Bermain barang mainan dimulai tahun-tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara lima dan enam tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Anak usia dua dan tiga tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak), berbicara, dan merasakan, dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, anak tidak lagi

menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan (Sholikhah, 2014).

Anak yang tinggal di kota lebih banyak bermain pasif karena kondisi lingkungan yang tidak mendukung bermain aktif, yakni dimana lahan kosong arena bermain sudah berubah fungsi menjadi jalan raya dan gedung-gedung bertingkat, sedangkan di desa lahan bermain anak-anak masih banyak ditemukan, karena pembangunan di desa tidak sepesat di kota, walaupun begitu baik anak desa ataupun anak kota tetap mempunyai hak yang sama, yakni bermain. Anak di kota tetap dapat melakukan aktivitas bermain aktif walaupun dengan jumlah intensitas yang lebih sedikit dibandingkan dengan anak desa. Karena bermain aktif berguna bagi perkembangan fisik motorik anak, selain itu dengan bermain aktif anak dapat bersosialisasi dengan orang lain di luar dirinya (Sholikhah, 2014).

Parten (1932) dalam Sholikhah (2014) mengamati perkembangan bermain pada anak. Slamet Suyanto menemukan bahwa pola perkembangan bermain menggambarkan pula perkembangan sosial anak dan menemukan lima tahap perkembangan bermain sebagai berikut:

a) Bermain Sendiri (Soliter Play)

Pada mulanya anak asyik bermain sendiri (soliter play). Sifat egosentrisnya yang menyebabkannya bermain sendiri dan tidak memperdulikan apa yang dimainkan teman sekelilingnya. Misalnya, anak menggunakan balok untuk membuat rumah atau menjadikannya mobil-mobilan.

b) Pengamat (Onlooker play)

Pada tahapan ini, anak melihat atau memperhatikan anak lain yang sedang bermain. Anak-anak mulai memperhatikan lingkungannya. Disinilah anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk memahami bahwa dirinya adalah bagian

dari lingkungan, walaupun anak sudah mulai tertarik dengan aktivitas lain yang diamatinya, anak belum memutuskan untuk bergabung, dalam tahapan ini anak biasanya cenderung mempertimbangkan apakah anak akan bergabung atau tidak.

c) Bermain Paralel (Parallel play)

Pada tahapan ini, anak bermain terpisah dengan teman-temannya namun menggunakan jenis mainan yang sama ataupun melakukan perilaku yang sama dengan temannya. Anak bahkan sudah berada dalam suatu kelompok walaupun memang tidak ada interaksi di antara anak. Biasanya mereka mulai tertarik satu sama lain, namun belum merasa nyaman untuk bermain bersama sehingga belum ada satu tujuan yang ingin dicapai bersama. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak di masa awal sekolah.

d) Bermain Asosiatif (Associative play)

Pada tahapan ini, anak terlibat dalam interaksi sosial dengan sedikit atau bahkan tanpa peraturan. Anak sudah mulai melakukan interaksi yang intens dan bekerja sama. Sudah ada kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama namun biasanya belum ada peraturan. Misalnya melakukan anak melakukan permainan kejar-kejaran, namun seringkali tidak tampak jelas siapa yang mengejar siapa. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh sebagian besar masa anak-anak prasekolah.

e) Bermain Bersama (Cooperative play)

Pada tahapan ini, anak memiliki interaksi sosial yang teratur. Kerja sama atau pembagian tugas atau peran dalam permainan sudah mulai diterapkan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya, bermain sekolah-sekolahan atau membangun rumah-rumahan. Tipe permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerja sama anak. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-

anak pada masa sekolah dasar, namun dalam sudah dapat dimainkan oleh anak-anak taman kanak-kanak bentuk sederhana.

## **2. Pengertian Permainan Edukatif**

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa berolah agar, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain (Mulyati, 2005).

Aktivitas bermain dapat diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu permainan gerak (motor play), permainan intelektual (intellectual play), permainan sensori atau tanggapan panca indera (sensory play), permainan sosial (social play), dan permainan emosional (emotional play). Permainan gerak tercermin dalam bentuk latihan fisik, seperti mengangkat balok, mendorong-dorong benda, menaiki tangga, melempar bola, bermain sepak bola, atau bermain basket. Permainan intelektual melibatkan aktivitas mental yang menuntut proses berpikir, misalnya tercermin dalam aktivitas berbahasa, mengamati berbagai warna, bentuk, hubungan melalui permainan balok; membuat keputusan dan memecahkan masalah, atau tatkala merasakan perbedaan antara fantasi dan realitas. Permainan sensori meliputi aktivitas-aktivitas menonton, seperti menonton acara-acara olah raga atau pentas seni. Pengembangan keterampilan sosial tampak tatkala orang terlibat dalam suatu kegiatan. Untuk dapat berinteraksi dengan yang lainnya, setiap orang harus belajar bagaimana diterima, bagaimana bersama-sama dengan yang lain, dan bagaimana mengembangkan empati terhadap pertimbangan orang lain (Mulyati, 2005).

Bermain juga mengembangkan aspek emosi. Pada saat bermain, orang perlu belajar berekspresi secara terkendali. Ia perlu belajar mengendalikan emosinya, menghadapi ketegangan, serta mengatasi frustrasi dan rasa takut. Konsep-konsep dan nilai hidup yang hendak ditanamkan pada anak-anak melalui kegiatan bermain perlu didukung oleh alat permainan edukatif (APE) yang disesuaikan dengan tahap perkembangan usianya. Berdasarkan kajian neurologi diketahui bahwa sekitar 50% kapasitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, 80% terajadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai puncaknya pada usia 18 tahun. Temuan tersebut menyiratkan makna bahwa perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada tahap berikutnya. mengingat pesatnya perkembangan yang terjadi pada periode awal tersebut, para ahli psikologi perkembangan menyebut usia dini sebagai 'the golden age' atau masa keemasan (Mulyati, 2005).

Bermain mempunyai tahap-tahap perkembangannya, sehingga ada dalam perkembangan tahap-tahap itu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hurlock menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu:

a) Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan, dan olah raga. Dengan demikian, anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

b) Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik anak. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c) **Inteligensi**

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif daripada anak yang kurang pandai dan permainan anak lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatis, konstruktif, 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 daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga daripada berbagai jenis permainan lain. Pada masa-masa awal, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan, tetapi sebaliknya, pada anak perempuan terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

e) **Lingkungan**

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain daripada anak lainnya. Hal ini disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang yang memadai. Anak yang berasal dari lingkungan kota kurang bermain daripada anak yang berasal dari lingkungan desa, hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f) **Status Sosial Ekonomi**

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti “lomba atletik” dan bermain “sepatu roda”. Sedangkan anak dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal,

seperti bermain “bola” dan “renang”. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap anak.

g) Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung kepada status sosial ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h) Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura; banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian di atas bahwa dalam bermain terdapat tahapan-tahapan yang akan dialami oleh anak dan tahapan-tahapan itu dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain kematangan kognitif anak, keadaan fisik anak, lingkungan bermain anak, jenis kelamin, waktu luang yang dimiliki, peralatan bermain, dan lain sebagainya, permainan edukatif harus mengandung semua tahap-tahap perkembangan yang ada dalam konsep bermain. Permainan edukatif merupakan permainan yang harus dapat membangun intelegensi anak usia dini, gerak, dan peran sosial anak. Permainan edukatif tidak hanya merupakan permainan yang bersifat modern seperti penyusunan puzzle atau menebak angka berhitung tetapi banyak permainan tradisional yang bersifat edukatif karena di dalamnya terdapat beberapa konsep bermain. Contoh permainan tradisional yang sering dilakukan

di daerah Jawa Tengah yang termasuk dalam permainan edukatif misalnya adalah *jamuran* (Sholikhah, 2014).

Permainan gerak serta permainan gerak dan lagu seperti permainan tradisional *jamuran* yang telah diidentifikasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif stimulus pada anak usia dini. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka serta belajar mengembangkan kemampuan bahasa dalam masih dalam tahap perkembangan, dalam permainan *jamuran*, ketika melingkar, semua peserta duduk sama rendah tidak membedakan status sosial, ekonomi, agama dan jenis kelamin. Ketika bermain *jamuran* peserta belajar untuk mengenali lingkungan disekitar mereka, antara lain mengenal teman bermain, mengenal tetangga dan bersosialisasi dengan kebiasaan orang lain yang berbeda dengan kebiasaan di rumah anak (Sholikhah, 2014).

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif ke dalam empat tahapan.

Keempat tahapan dimaksud terluks dalam tabel berikut ini :

#### **Tahap Perkembangan Kognitif Jean Piaget**

TAHAPAN	USIA	KARAKTERISTIK
Sensorimotor	0 – 1,5 tahun	aktivitas kognitif berpusat pada alat dria (sensori)
Pra-operasional	1,5 – 6 tahun	terjadi perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir namun belum sistematis, konsisten, dan logis; cara berpikir <i>transductive reasoning</i> , ketidakjelasan hubungan sebab-akibat, <i>animism</i> , <i>artificialism</i> , <i>perceptually bound</i> , <i>mental experiment</i> , <i>centration</i> , dan <i>egocentrism</i> .
Operasi konkret	6 – 12 tahun	berpikir logis, mengenal konsep-konsep kuantitas, hubungan, dan kuantitas
Operasi formal	12 tahun ke atas	kemampuan berpikir hipotetis,

simbolis, dan  
saintifik, kemampuan  
memecahkan masalah

---

Sumber: (Surya, 2003).

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan Lotto Warna. Pemanfaatan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasangkan, dan mengenali berbagai warna (Budiman, 2014).

Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE (Alat Permainan Edukatif) ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. APE (Alat Permainan Edukatif) ciptaan Montessori ini banyak terdapat di lembaga pendidikan anak usia dini khususnya anak usia dini di Indonesia walaupun alat permainannya itu sendiri sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak usia di Indonesia. Beberapa contoh APE ciptaan Montessori adalah Puzzle bentuk geometri (Budiman, 2014).

Puzzle merupakan jenis permainan edukatif yang cocok untuk diberikan kepada anak usia dini 3-4 tahun. Beberapa contoh APE ciptaan (Alat Permainan Edukatif) Montessori adalah Puzzle bentuk geometri :



Gambar 2.1. Gambar Alat Permainan Edukatif berupa Puzzle Geometri

Fungsi dari permainan *puzzle* geometri untuk anak usia dini 3-4 tahun berguna untuk meningkatkan kreativitas berpikir atau motorik halus. Perkembangan otak anak usia dini telah memasuki tahap perkembangan kreativitas berpikir dan juga kreativitas motorik halus anak usia dini (Budiman, 2014)

## B. Perkembangan Motorik Halus

Menurut Susanto (2011) motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menyusun puzzle, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama.

Suyanto (2005) mengatakan bahwa karakteristik pengembangan motorik halus anak lebih ditekankan pada gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menyusun puzzle, menulis, menggambar, menggunting dan melipat. Hal ini disebabkan kurangnya alat/media dalam pengembangan motorik halus anak. Motivasi yang diberikan guru kepada anak dalam melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus juga belum maksimal. Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menyusun puzzle. Kurangnya alat/media pembelajaran dalam pengembangan motorik halus anak dan Kurangnya motivasi guru dalam mengembangkan motorik halus anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus menurut Hurlock (1999) ada bermacam-macam. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adalah sebagai berikut :

#### 1. Perkembangan Sistem Saraf

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

## 2. Kemampuan Fisik yang Memungkinkan Untuk Bergerak

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

## 3. Keinginan Anak yang Memotifasinya untuk Bergerak

Ketika anak mampu melakukan sesuatu gerakan motorik, maka akan termotifasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Hal tersebut dikarenakan semakin dilatih kemampuan motorik anak semakin meningkat.

## 4. Lingkungan yang Mendukung

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

## 5. Aspek Psikologis Anak

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

## 6. Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa pre natal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja.

## 7. Jenis Kelamin

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

## 8. Genetik

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

## 9. Kelainan Kromosom

Pada umumnya kelainan kromosom akan disertai dengan kegagalan pertumbuhan.

Kemampuan ketrampilan motorik halus (fine motor skills) adalah aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot tangan. Sedangkan yang termasuk dalam aktivitas ini antara lain memegang benda kecil seperti manik-manik, biji-bijian, memegang pensil dengan benar. Menggunting, menempel, meremas kertas, mengikat tali sepatu, mengkancingkan baju, menarik resleting. ( Sulistyaningsih, 2010)

Keterampilan motorik halus lebih lama pencapaiannya dari pada keterampilan motorik kasar karena keterampilan motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit misalnya konsentrasi, kontrol, kehati-hatian dan koordinasi otot tubuh yang satu dengan yang lain. Seiring dengan penambahan usia anak, kepandaian anak akan kemampuan motorik halus semakin berkembang dan maju pesat.

### **C. Tingkatan Perkembangan Motorik Halus**

Bloom menyatakan bahwa rentangan penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai kepada gerakan yang lancar dan luwes, kemudian ia mengklasifikasikan domain psikomotorik ke dalam lima kategori mulai dari tingkatan yang paling rendah sampai pada tingkatan yang paling tinggi sebagai berikut :

a) Meniru (*imitation*).

Peniruan merupakan suatu keterampilan untuk menirukan sesuatu gerakan yang telah dilihat, didengar atau dialaminya. Jadi kemampuan ini terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, dimana ia mulai memberi respons serupa dengan apa yang diamatinya. Gerakan meniru ini akan mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf, karena peniruan gerakan umumnya dilakukan dalam bentuk global dan tidak sempurna. Contoh gerakan ini adalah menirukan gerakan binatang, menirukan gambar jadi tentang suatu gerakan dan menirukan langkah tari.

b) Penggunaan Konsep (*Manipulation*)

Penggunaan konsep merupakan suatu keterampilan untuk memanipulasi dalam melakukan kegiatan (gerakan). Keterampilan manipulasi ini menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarah, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Jadi penampilan gerakan anak menurut petunjuk-petunjuk dan tidak hanya meniru tingkah laku saja. Contohnya adalah menjalankan mesin, menggergaji, melakukan gerakan senam kesegaran jasmani yang didemonstrasikan.

c) Ketelitian (*Presition*)

Ketelitian merupakan suatu keterampilan yang berhubungan dengan kegiatan melakukan gerakan secara teliti dan benar. Keterampilan ini sebenarnya hampir sama dengan gerakan manipulasi tetapi dilakukan dengan kontrol yang lebih baik dan kesalahan yang lebih sedikit. Keterampilan ini selain membutuhkan kecermatan juga proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan-nya. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum. Contoh gerakan ini

adalah gerakan mengendarai/menyetir mobil dengan terampil, berjalan di atas papan titian.

d) Perangkaian (*Articulation*)

Perangkaian adalah suatu keterampilan untuk merangkaikan bermacam-macam gerakan secara berkesinambungan. Gerakan artikulasi ini menekankan pada koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda. Contoh keterampilan gerakan ini adalah mengetik dengan ketepatan dan kecepatan tertentu, menulis, menjahit.

e) Kewajaran/ Pengalamiahan (*Naturalization*)

Kewajaran adalah suatu keterampilan untuk melakukan gerakan secara wajar. Menurut tingkah laku yang ditampilkan, gerakan ini paling sedikit mengeluarkan energi baik fisik maupun psikis. Gerakan ini biasanya dilakukan secara rutin sehingga telah menunjukkan keluwesannya. Misalnya memainkan bola dengan mahir, menampilkan gaya yang benar dalam berenang, mendemonstrasikan suatu gerakan pantomim dan sebagainya. ( Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak Dan Sekolah Dasar, 2007 ).

#### **D. Konsep Dasar Pengembangan Motorik Halus**

Menurut Hurlock (1995) Untuk memperoleh kualitas ketrampilan motorik yang lebih baik, diperlukan cara tersendiri dalam mempelajari ketrampilan motorik, yaitu:

a). Belajar coba dan ralat (*trial and error*). Melalui latihan coba dan ralat yang dilakukan berulang kali dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Namun cara

tersebut biasanya menghasilkan keterampilan dibawah kemampuan anak. b) Meniru. Belajar ketrampilan motorik dengan meniru atau imitasi melalui suatu model yang dicontohkan akan menjadikan anak lebih cepat untuk menguasai ketrampilan tersebut, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik pula. c) Pelatihan. Adanya latihan untuk meningkatkan kemampuan motorik sangat penting dalam tahap awal belajar ketrampilan motorik, dengan latihan tersebut anak akan meniru gerakan yang dilakukan oleh pembimbing atau supervisi. Bimbingan sangat diperlukan untuk membetulkan suatu kesalahan sebelum kesalahan tersebut terlanjur menjadi kebiasaan sehingga sulit untuk dibetulkan kembali.

#### **E. Anak Usia (3-4 tahun)**

Anak usia dini adalah manusia yang polos serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia seutuhnya. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama tetapi ritme perkembangan akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia dini yaitu kemampuan motorik. Pada anak-anak tertentu, latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Sebab ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambatnya keterampilan motorik tertentu. Karakteristik anak usia dini (Hibama S Rahman, 2002) adalah sebagai berikut :

##### **1. Usia 0–1 tahun**

Perkembangan fisik pada masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat dibanding dengan usia selanjutnya karena kemampuan dan keterampilan dasar

dipelajari pada usia ini. Kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi adalah sebagai berikut: 1) keterampilan motorik antara lain anak mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan, 2) keterampilan menggunakan panca indera yaitu anak melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut, 3) komunikasi sosial anak yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

## 2. Anak Usia 2–3 tahun

Usia ini anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya. Karakteristik yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain: 1) anak sangat aktif untuk mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif, 2) anak mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berceloteh. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran, 3) anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemui pada lingkungan.

## 3. Anak usia 3–4 tahun

Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak 3-4 tahun adalah: 1) perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak, 2) perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya, 3) perkembangan kognitif (daya pikir)

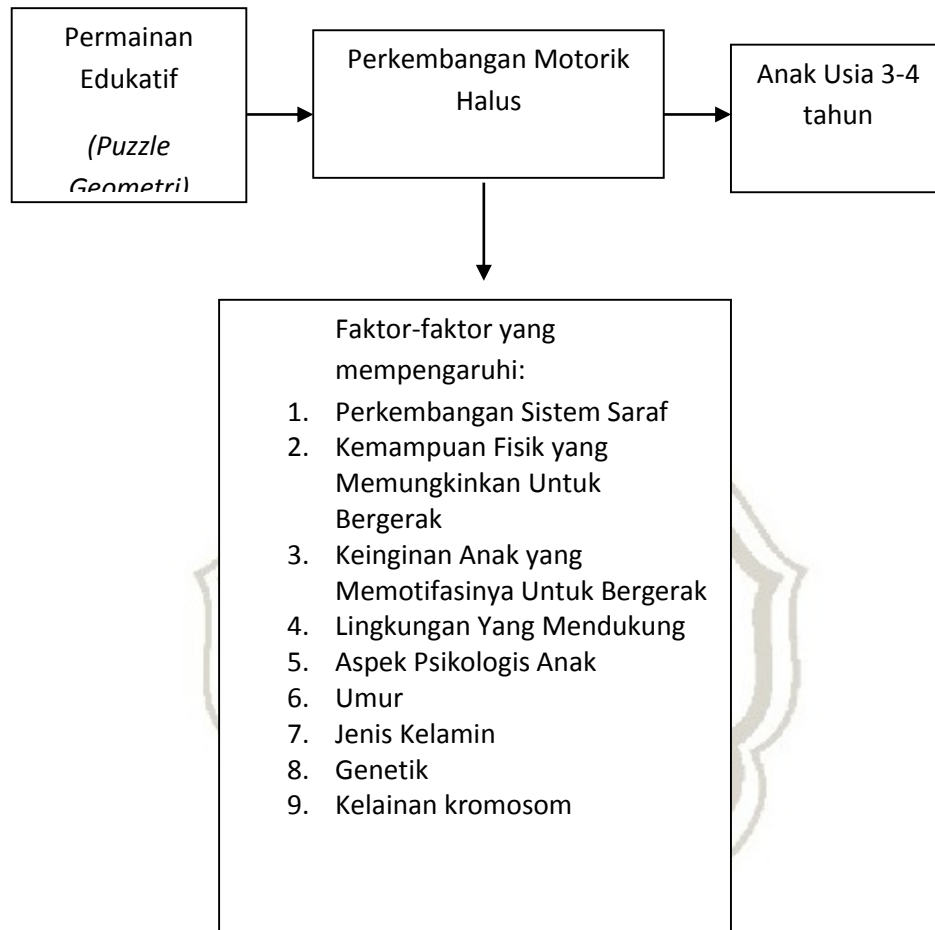
sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya

Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Richard D.Kellough (Kuntjojo, 2010) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki *curiosity* yang tinggi, c) makhluk sosial, d) *the unique person*, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial.

Berdasarkan tinjauan teori diatas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan usia dini yaitu usia 3-4 tahun merupakan periode yang mudah untuk belajar sesuatu yang baru. Oleh karena itu penggunaan permainan edukatif berupa permainan *puzzle* diharapkan akan mempengaruhi perkembangan kreativitas berpikir dan juga meningkatkan percaya diri si anak, atau dengan kata lain akan meningkatkan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan alat permainan edukatif berupa *puzzle* geometri, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

## F. Kerangka Teori

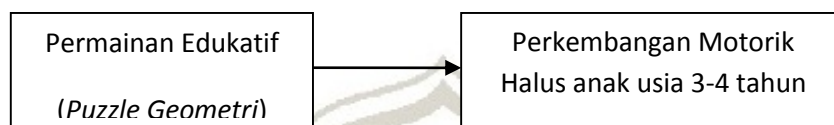
Berdasarkan landasan teori menurut Mulyati (2005), Sholikhah (2014), Kuntjojo (2010), Asyah (2010) dapat dimodifikasi kerangka teori sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka Teori

## G. Kerangka Konsep

Berdasarkan landasan teori menurut Mulyati (2005), Sholikhah (2014), Kuntjojo (2010), Asyah (2010) dapat dimodifikasi kerangka konsep sebagai berikut :



Variabel Independen

Variabel Dependent

Gambar 2.2. Kerangka konsep

## H. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dalam suatu penelitian (Notoatmodjo, 2010).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Ada hubungan antara metode permainan edukatif berupa *puzzle geometri* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD As Syifa desa Winduaji, 2016.

