

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Permainan

1. Definisi Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (Hurlock, 1995; 320)

Sedangkan Graham (dalam Simatupang, 2005) mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

2. Karakteristik Permainan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Vendenberg (dalam Rahardjo, 2007) mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu : a.) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinstik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri. b) Perasaan dari

orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. c). Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lain. d). Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya. e) Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil f.) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.

Bermain pada masa anak- anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa, Menurut Hurlock (1995: 322- 326) karakteristik permainan pada masa anak- anak adalah sebagai berikut:

a) Bermain dipengaruhi tradisi

Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan kegenerasi selanjutnya.

b) Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan

Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat diramalkan sehingga merupakan hal yang

lazim untuk membagi masa tahun kanak-kanak kedalam tahapan yang lebih spesifik.

Berbagai macam permainan juga mengikuti pola yang dapat diramalkan. Misal, permainan balok kayu dilaporkan melalui empat tahapan. Pertama, anak lebih banyak memegang, menjelajah, membawa balok dan menumpuknya dalam bentuk tidak teratur; kedua, membangun deretan dan menara; ketiga, mengambangakan teknik untuk membangun rancanganyang lebih rumit; keempat, mendramatisir dan menghasilkan bentuk yang sebenarnya.

- c) Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia
- Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjangtumbang melompat dari satu permainan kepermainan lain seperti yang dilakukan seperti usia yang lebih muda. Anak-anak meinggalkannya dengan alasan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan.

- d) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia

Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak-anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak-anak mencapai usia sekolah, kebanyakan mainan mereka adalah sosial, seperti yang ada dalam kegiatan bermain kerja sama, tetapi hal ini dilakukan apabila mereka telah memiliki kelompok dan bersamaan dengan itu, timbul kesempatan untuk belajar berteman dengan cara sosial.

- e) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia

Pada fase prasekolah, anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain, setelah menjadi anggota gang, semua berubah. Mereka ingin bermain dengan kelompok kecilnya itu dimana anggotanya memiliki perhatian yang sama dan permianannya menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka.

- f) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin

Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

- g) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal

Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka

sukai, tanpa memperhatikan tempat dan waktu. Mereka tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Secara bertahap menjadi semakin formal.

- h) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia
Perhatian anak dalam permainan aktif mencapai titik rendahnya selama masa puber awal. Anak-anak tidak saja menarik diri untuk bermain aktif, tetapi juga menghabiskan sedikit waktunya untuk membaca, bermain dirumah atau menonton televisi. Kebanyakan waktunya dihabiskan dengan melamun - suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.
- i) Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak
Jenis permainan, variasi kegiatan bermain, dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.
- j) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak.
Walau semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama. Variasi permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor.

3. Tahap Perkembangan Permainan

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget (dalam komariyah, 2010) adalah sebagai berikut: a) Permainan sensori motorik. Bermain pada periode ini belum dapat dikategorikan sebagai

kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*. b) Permainan simbolik. Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia dua sampai – tujuh tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya . Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya. c) permainan sosial yang memiliki aturan. Pada usia delapan sampai sebelas tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan. d) permainan yang memiliki Aturan dan olahraga (sebelas tahun keatas). Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh

lebih ketat dan diberlakukan secara kaku. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Sedangkan menurut Elizaberth B. Hurlock (1990: 122), secara umum pola bermain awal masa kanak-kanak adalah sebagai berikut,

a) Bermain dengan mainan. Pada permulaan masa awal kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang, pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup seperti yang di khayalkan sebelumnya. Lagipula, dengan meningkatnya minat terhadap bermain dalam kelompok, anak menganggap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat bermain sendiri, tidak lagi menyenangkan.

b) Dramatisasi. Sekitar usia tiga tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup, kemudian anak-anak bermain permainan pura-pura dengan teman-temannya seperti polisi dan perampok, Indian-indianan atau pejuang toko, berdasarkan cerita-cerita yang dibacakan kepada mereka atau berdasarkan acara-acara film dan televisi yang mereka lihat.

c) Konstruksi. Anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang di lihatnya dari kehidupan sehari-hari atau dari layar dioskop dan televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering

menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. d) Permainan bersama. Dalam tahun keempat anak mulai lebih menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang-orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa pemain dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji keterampilan seperti menangkap dan melempar bola juga populer. e) Membaca. Anak-anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku. Yang sangat menarik adalah dongeng-dongeng, nyanyian anak-anak, cerita-cerita tentang hewan dan kejadian sehari-hari. f) Film, radio, dan televisi. Anak-anak jarang melihat bioskop, tetapi ia senang film kartun, film tentang binatang dan film rumah tentang anggota-anggota keluarga. Anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih sering melihat televisi. Ia senang melihat acara untuk anak-anak yang lebih besar dan juga acara untuk anak-anak prasekolah. Ia mengalami situasi rumah yang aman sehingga biasanya tidak merasa takut kalau ada unsur-unsur yang menakutkan dalam acara televisi tersebut.

Menurut Mildred Parten (dalam Tedjasaputra, 2001: 21), tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak sebagai berikut : (1) *Unoccupied Play* (*permainan tidak kentara*) ,diamana Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian

disekitarnya yang menarik perhatian anak. (2) *Solitary Play* (Bermain Sendiri) Anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainannya, (3) *Onlooker Play* (Pengamatan), Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan bermain sehingga timbul minat terhadap permainan tersebut (4) *Paralel Play* (Bermain Paralel), Bermain dengan melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan, misalnya anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Anak belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain (5) *Associative Play* (Bermain Asosiatif), Adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama, misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil berwarna, saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, namun sebenarnya kegiatan menggambar dilakukan sendiri-sendiri (6) *Cooperative Play* (Bermain bersama) Adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

Jenis-jenis kegiatan bermain tersebut tampil berurutan dan menunjukkan perkembangan kegiatan bermain pada anak. Penelitian para ahli lain seperti Howes dan Matheson dalam Mayke S. Tedjasaputra, (2001: 24) menunjukkan bahwa jenis kegiatan bermain tersebut tidaklah muncul berurutan dan munculnya jenis kegiatan yang lebih sosial akan menghentikan kegiatan yang lebih non sosial atau kurang kadar interaksi sosialnya. Pada kenyataannya kesemua jenis kegiatan bermain sosial tersebut dapat diamati tampilnya pada anak-anak usia pra-sekolah.

4. Teori Permainan

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan kepada kita betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Karena melihat betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan pendapat / teori teori mengenai permainan.

Teori – teori permainan yang ini terbagi menjadi teori kalsik yang muncul dari abad sembilan belas sampai perang dunia pertama, diantaranya adalah (a) Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer. Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan

bermain. (b) Teori rekreasi yang diajukan oleh Moritz Lazarus. Teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan. (c) Teori biologis yang diajukan oleh Karl Gross. Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas - tugas biologis untuk melatih bermacam - macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan. (d) Teori praktis diajukan oleh Karl Buhler. Teori ini mengatakan bahwa anak-anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya. (Mutiah, 2010)

Sedangkan teori-teori moderen diataranya diajukan oleh Sigmund Freud. Sigmund Freud berdasarkan teori psikoanalisis mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

Teori kognitif dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Vygotsky menambahkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah, pertama tama, anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial yang didapatkan dari teman bermain, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. (Mutiah, 2010)

5. Bentuk- Bentuk Permainan

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif (Tedjasaputra, 2001:50). secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan lainnya.

Permainan Aktif yaitu jenis permainan yang banyak melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, diantaranya adalah 1) Permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan diman saja. Tidak ada peraturan selama ia suka ia dapat melakukannya. 2) Permainan konstruktif adalah permainan

yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. 3) Permainan Khayal/Peran. Yakni permainan Pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. 4.) Mengumpulkan benda-benda. Anak akan mengumpulkan benda benda yang ia kagumi dan menarik minatnya. 5) Melakukan penjelajahan. 6) Permainan (games) dan olah raga. Permainan dan olah raga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. 7). Musik. Kegiatan bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan tarian yang diiringi musik. 8). Melamun. Melamun bisa bersifat reproduktif, artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreativitas anak lebih dilibatkan untuk memasukan unsur- unsur baru dalam lamunannya.

Permainan Pasif yaitu anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri yang termasuk dalam kategori permainan ini adalah 1) Membaca. Dari kegiatan membaca minat anak bisa dipupuk dan dapat memperoleh pengetahuan baru, anak juga akan mendapatkan pemahaman yang baru 2). Melihat Komik. Komik yaitu cerita kartun bergambar dimana unsur gambar

lebih penting dari pada cerita. 3.) Menonton film. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop tapi juga di rumah. Televisi bisa dianggap pengganti “pengasuh anak” karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampau banyak diawasi oleh orang tua 4.) Mendengarkan radio. Mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil, tapi cukup disukai oleh anak-anak lebih besar/ remaja awal. 5) Mendengarkan musik. Musik dapat didengar melalui Radio, TV dan Kaset. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan akan memuncak pada masa remaja.

6. Manfaat bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain (Tedjasaputra, 2001 :30-45); (1) Untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan, (2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan

deksteritas manual, Anak usia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus (3) Untuk perkembangan aspek sosial. Darisini akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya, (4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu, (5) Untuk perkembangan aspek kognisi. Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menu lis, bahasa, matematika dan ilmupengetahuan lain, (6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan. Anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya, (7) Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga dan menari

Bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang

ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan.

Vygotsky menyatakan bahwa bermain akan mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara, yakni a) melalui bermain akan menciptakan suatu kemampuan yang aktual dimana hal ini disebut dengan *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dengan ZPD ini kemampuan yang awalnya berupa potensi akan terealisasi dalam perilakunya b) bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Pemisahan antara makna dan objeknya merupakan persiapan untuk berpikir abstrak. c) bermain akan mengembangkan penguasaan diri, anak akan bertindak dalam skenario, dan tidak dapat sembarangan. (Mutiah, 2010: 146)

7. Faktor - faktor yang mempengaruhi permainan anak

Menurut Hurlock (1995: 327) faktor- faktor yang mempengaruhi permainan pada anak usia dini adalah a). Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan. b) Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif. c) Intelegensi. Pada setiap usia,

anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar., termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata. d) Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan yang lain. pada awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak. e) Lingkungan. Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. f) Status sosioekonomi. Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi

terhadap mereka. g) Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang lebih. h) Peralatan Permainan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan purapura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

8. Permainan Konstruktif Keping Padu

Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. (Denny Willy *dkk*, 2009)

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1995: 330), bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Membentuk sesuatu dari kayu lebih menarik anak laki- laki, sedangkan anak perempuan lebih menyukai jenis konstruksi yang lebih halus seperti menjahit, menggambar, melukis bermain tanah liat dll.

Permainan konstruktif terjadi ketika anak- anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri (Mutiah, 2010: 140).

Menurut Seiffert & Hoffnung, (dalam Desmita, 2008: 143) permainan konstruktif adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan objek- objek fisik untuk membangun atau membuat sesuatu. Permainan jenis ini sangat umum dilakukan oleh anak usia pra sekolah.

Bermain konstruktif sangat penting bagi anak terutama dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dengan bermain konstruktif, anak akan melatih otot- otot halus untuk mencapai keseimbangan, gerakan dan keterampilan tertentu.

Permainan konstruktif keping padu adalah permainan dari bahan kertas yang dibentuk menjadi bentuk tiga dimensi menyerupai binatang atau benda seperti, sapi, belalang, rumah, pohon, serta bentuk pesawat dll. dengan cara dilipat, ditekuk, diselipkan atau di lem sehingga membentuk suatu benda yang dapat dimainkan oleh anak- anak.

B. Motorik Halus

1. Definisi Motorik Halus

Kata motor digunakan sebagai istilah merujuk pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakannya, juga kelenjar-kelenjar dan sekresinya (pengeluaran cairan atau getah). Secara singkat, motor dapat pula dipahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan rangsang terhadap kegiatan organ fisik. (Muhibbin Syah, 2003: 13),

Kemampuan motorik halus sangat diperlukan anak-anak dalam aktivitas keseharian dan proses belajar di sekolah, misalnya menulis, menggambar, menggunting dll. Kemampuan motorik halus ini, sangat dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halusnyanya.

Dini P. Daeng Sari (1996: 121) menyebutkan bahwa yang disebut motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan dan kemampuan pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakannya.

Kartini Kartono (1988: 97) memberikan pengertian motorik halus adalah ketangkasan atau ketrampilan tangan, jari-jari serta pergelangan tangan serta penguasaan terhadap otot-otot dan urat wajah. Sedangkan

papalia (2008, 316) mengartikan motorik halus sebagai keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dengan tangan.

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

Elizabeth B. Hurlock (1995: 171) menjelaskan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat dilihat dari aspek- aspek, antara lain: (a) kecepatan, yakni apabila anak dapat melakukan gerakan atau tugas yang melibatkan motorik halus secara cepat (b) keakuratan, apabila menyelesaikan tugas secara tepat dan teliti, serta (c) stabil dalam melakukan gerakan itu (d) dan hasil tugas tersebut kokoh (kuat).

Berdasarkan pendapat- pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa motorik halus adalah ketangkasan atau keterampilan tangan yang

melibatkan otot-otot halus pada bagian tangan yang memerlukan koordinasi mata dengan tangan misalnya menggunting, meronce, melipat kertas, membawa bola dengan piring dan menyusun balok.

2. Prinsip Perkembangan Motorik

Hurlock (1995: 150) menjelaskan prinsip-prinsip perkembangan motorik sebagai berikut a) Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniya melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Oleh karena itu perkembangan motorik setiap individu berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh pertumbuhan pusat syaraf dan urat syaraf. Sistem syaraf diperlukan untuk menunjang terwujudnya keterampilan motorik, selain itu perkembangan motorik juga bergantung pada koordinasi antar otot yang baik. Setelah umur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan otot yang lebih kecil. Hal itu dikarenakan pada masa kanak-kanak otot berbelang (*stripped muscle*) yakni otot yang mengendalikan gerakan sukarela berkembang dalam laju yang agak lambat. b). Keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang. Keterampilan motorik tidak akan berhasil jika individu belum mencapai kematangan pada sistem syaraf dan otot. Keterampilan motorik yang dilakukan ketika anak telah siap belajar hasilnya akan jauh lebih unggul daripada tanpa adanya kesiapan dari individu. c) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan. Perkembangan motorik mengikuti

hukum arah perkembangan, yakni hukum *Cephalocaudal* (perkembangan dimulai dari kepala ke kaki) dan *Proximodistal* (dari sendi utama ke sendi terkecil). d) dimungkinkan menemukan norma perkembangan motorik. Prinsip perkembangan motorik sebelumnya telah menjelaskan bahwa awal perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, agar perkembangan tersebut sesuai dengan hukum arah perkembangan, maka diperlukan adanya norma perkembangan motorik, norma perkembangan tersebut dapat diketahui dari umur rata-rata anak yang dikorelasikan dengan kegiatan motorik yang telah dicapai, hal itu dibutuhkan sebagai petunjuk untuk mengetahui ketrampilan motorik yang telah dicapai dan juga digunakan untuk menilai kenormalan perkembangan anak. e) tiap individu mempunyai laju perkembangan motorik yang berbeda. Masing-masing individu mengalami laju perkembangan motorik yang berbeda-beda. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh usia kematangan tiap individu, sebagian kondisi tersebut dapat mempercepat laju perkembangan motorik, namun sebagian lagi memperlambat perkembangan motorik.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Laju Perkembangan Motorik

Diantara kondisi yang mempengaruhi laju perkembangan motorik meliputi: 1) Sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan. 2) Kondisi pasca lahir yang menyenangkan khususnya gizi makanan sang Ibu. 3) Adanya kerusakan otot disebabkan kelahiran yang sukar. 4) Kemampuan intelektual (IQ) yang tinggi akan mempercepat laju perkembangan motorik daripada anak yang memiliki IQ dibawah normal. 5) Adanya rangsangan

dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan bagian tubuh. 6) Perlindungan yang berlebihan dari orang tua akan memperlambat perkembangan motorik anak. 7) Adanya cacat fisik yang diderita anak akan memperlambat perkembangan motorik. 8) Adanya motivasi dari dalam diri anak untuk mempraktekkan keterampilan motorik akan mempercepat laju perkembangan motoriknya. (Hurlock, 1995: 154)

Menurut Rusli Lutan (1988 : 322) faktor yang mempengaruhi motorik halus adalah : 1). Faktor internal adalah karakteristik yang melekat pada individu seperti tipe tubuh, motivasi atau atribut yang membedakan seseorang dengan orang lain. 2). Faktor eksternal adalah tempat diluar individu yang langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi penampilan seseorang, misalnya lingkungan pengajaran dan lingkungan sosial budaya.

4. 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 pengarahannya, 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. Respons-respons 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 menekan-kan 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)

5. Konsep Dasar Pengembangan Motorik Halus

Menurut Hurlock (1995: 158) 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.

Sumber pengetahuan adalah alat indra, oleh karena itu dalam pelajaran harus digunakan benda-benda yang sebenarnya. Dasar utama untuk mempelajari pengetahuan dan motorik halus adalah keaktifan anak-anak (*auto-aktivitas*). Cara mendidik yang baik menurut Frobel ialah dengan metode yang banyak memberi kesempatan kepada anak untuk sibuk aktif mengerjakan, membuat dan menciptakan sesuatu atas inisiatif sendiri.

Sedangkan menurut Maria Montessori, Untuk melatih fungsi-fungsi motoris anak tidak perlu diadakan alat-alat tertentu, dalam kehidupan sehari-hari cukup memberi latihan bagi motorik anak. Asas metode Montessori adalah: 1) Pembentukan sendiri. Perkembangan itu terjadi dengan berlatih, yang dapat dikerjakan sendiri oleh anak-anak. 2) Masa peka. Masa peka merupakan masa di mana bermacam-macam fungsi muncul menonjolkan diri dengan tegas untuk dilatih. 3) Kebebasan. Mendidik untuk kebebasan dengan kebebasan, dengan tujuan agar masa peka dapat menampakkan diri secara leluasa dengan tidak dihalang-halangi di dalam ekspresinya. (Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak Dan Sekolah Dasar, 2007)

6. Manfaat Kemampuan Motorik Bagi Perkembangan Anak

Anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik akan berpengaruh terhadap perkembangan anak tersebut. Diantaranya adalah a). Kesehatan yang baik. Kesehatan yang baik sebagian tergantung pada latihan. Apabila koordinasi motorik sangat jelek maka anak akan memperoleh kepuasan yang sedikit melalui kegiatan fisik sehingga anak akan cenderung kurang termotivasi untuk latihan jasmani. b). Kemandirian. Semakin sering anak melakukan kegiatan secara mandiri semakin besar pula kepuasan yang dicapai. Ketergantungan erhadap orang lain akan menimbulkan kekecewaan dan ketidakmampuan diri. c). Hiburan diri. Melalui ketrampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang meskipun tanpa ditmani teman sebaya.

d). Sosialisasi. Perkembangan motorik turut menyumbang bagi penerimaan anak dan menyediakan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial. anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas awal-awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis. (Hurlock, 1995: 150)

7. Bahaya Dalam Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik yang terlambat berarti perkembangan motorik yang berada di bawah norma umur anak, akibatnya pada usia tertentu anak tidak dapat menguasai ketrampilan motorik sebagaimana yang diharapkan oleh kelompok sosialnya. Kebanyakan orang tua mengira bahwa keterlambatan ketrampilan motorik akan meyebabkan kekakuan pada aspek motorik anak, tetapi lebih dari itu ada bahaya yang di timbulkan, diantaranya keterlambatan perkembangan motorik akan berdampak pada perkembangan konsep diri anak, sehingga akan menimbulkan masalah perilaku dan emosi. Kedua keterlambatan perkembangan motorik tidak akan dapat menyediakan landasan bagi ketrampilan motorik. Apabila pembelajaran ketrampilan motorik tersebut terlambat karena terlambatnya peletakan landasan bagi ketrampilan tersebut, maka akan mengalami kerugian pada saat anak mulai belajar dengan teman sebayanya, hal ini akan berdampak pada hubungan sosial anak tersebut. Adanya keterlambatan tersebut bisa disebabkan oleh kerusakan otak pada waktu lahir atau kondisi pasca lahir yang tidak memungkinkan seorang anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya, akan tetapi tidak dipungkiri

seringnya terjadi keterlambatan tersebut disebabkan oleh tidak adanya kesempatan belajar pada anak, perlindungan orang tua yang berlebihan atau kurangnya motivasi pada diri anak sendiri, untuk itu pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan ketrampilan motorik yang dimiliki oleh siswa. (Hurlock, 1995: 165)

C. Hubungan Permainan Konstruktif Keping Padu Dengan Kemampuan Motorik Halus

Berbagai aspek- aspek perkembangan dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain, diantaranya adalah membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Karena melalui permainan anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka. (Mutiah, 2010: 152)

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1995: 330), bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.

Permainan konstruktif adalah permainan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan, yang termasuk kegiatan-kegiatan ini adalah menggambar, mencipta bentuk tertentu dari lilin, menggunting dan menempel kertas atau kain dan sebagainya. (Tedjasaputra, 2001: 51)

Hasil temuan Deny Willy *dkk* (2006), yang berjudul “Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Usia Dini” secara kuantitatif deskriptif menemukan bahwa terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik halus serta aspek perkembangan lainnya setelah menggunakan permainan konstruktif kardus (keping padu).

D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara kuantitatif deskriptif yang dilakukan oleh deny willy *Dkk*, yang berjudul “*Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*” diperoleh bahwa permainan keping padu (boneka lipat edukatif untuk anak usia dini) dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa secara cukup signifikan. Namun dalam penelitian ini tidak dapat menunjukkan seberapa jauh pengaruh permainan keping padu terhadap peningkatan motorik halus siswa. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental sedangkan penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan format deskriptif.

Selain itu, berdasarkan studi sekat lintang di tempat penitipan anak yang dilakukan oleh Lucy Permana Sari *Dkk*, yang berjudul “*Hubungan Alat Permainan Edukatif Dan Perkembangan Motorik Pada Taman Penitipan Anak*” menunjukkan bahwa ada perbedaan yang sangat bermakna dalam skor keterampilan motorik pada kelompok yang mendapatkan stimulasi APE dan yang tidak mendapatkan stimulasi APE.

Dengan menggunakan tes skrining Denver-II didapatkan skor keterampilan motorik (Mean ; SD) kelompok yang mendapatkan stimulasi APE sebesar 148,50 ; 23,28 sedangkan skor kelompok yang tidak mendapatkan stimulasi APE 104,98 ; 10,42 dengan $p < 0.001$. Dijumpai pula perbedaan yang sangat bermakna pada keempat dimensi kemampuan motorik yakni kecepatan , keakuratan, kestabilan, dan kekuatan kesemuanya dengan $p < 0.001$.

Selain pada siswa pra sekolah terdapat penelitian pada siswa tuna grahita. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif ini dilakukan oleh Yuni Sulistyaningsih yang berjudul “*Meningkatkan Gerak Motorik Halus Pada Jari – Jari Tangan Melalui Keterampilan Kolase Siswa Tuna Grahita Ringan Kelas II SLB C SHANTI YOGA KLATEN*”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II SLB – C Shanti yoga yang mengalami kesulitan dalam gerak motorik halus , terutama pada jari – jari tangannya, dapat diambil kesimpulan bahwa kolase dapat meningkatkan gerak motorik halus pada jari – jari tangan siswa tunagrahita ringan kelas II SLB – C Shanti Yoga Klaten tahun Pelajaran 2008 / 2009. Perolehan pra siklus atau kondisi awal sebelum tindakan skor 110 dengan rata – rata skor adalah 27.5% meningkat di siklus I sebesar skor rata – rata 32.5% yang berarti ada peningkatan skor rata – rata sebesar 5% , dari siklus I perolehan skor 130 dengan rata – rata skor 32.5% pada siklus II yang berarti ada peningkatan rata – rata skor sebesar 2.5% , dan peningkatan secara kumulatif dari pra siklus ke siklus II menjadi skor 180 dengan rata –

rata skor 45% dengan peningkatan sebesar 12.5%. Dengan demikian ada peningkatan klasikal per siklus dari pra siklus ke siklus I sebesar 18.1% dan siklus I ke siklus II sebesar 38.5%. Sedangkan peningkatan secara komulatif dari pra siklus ke siklus II meningkat sebesar 63.6%.

E. Kerangka Teoritik

Menurut Hurlock (1995: 158) Untuk memperoleh kualitas ketrampilan motorik yang terbaik, adalah dengan cara memberikan 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.

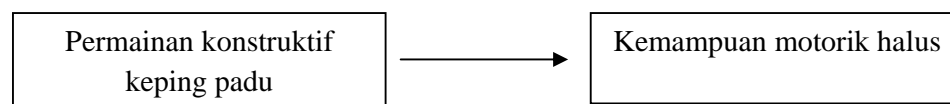
Menurut Edward L. Thorndike yaitu pada dalam hukum latihan (*the law of exercise*) yang menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering digunakan. Dan hukum ini menyatakan bahwa hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi lemah apabila tidak ada latihan. (Irwanto, 1991: 121)

Akan terjadi peningkatan kemampuan motorik halus pada siswa , apabila siswa tersebut selalu berlatih terus menerus. Sehingga dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, guru bisa membantu anak dengan menggunakan sebuah stimulus yang dapat meningkatkan

kemampuan motorik halus, misalnya melalui sebuah permainan konstruktif keping padu.

Karena dalam permainan konstruktif keping padu ini terdapat aktivitas menggunting, memasangkan, menempel, merangkai bagian kepingan bentuk kertas menjadi bentuk utuh seperti binatang, rumah, pohon dan lain-lain akan mengembangkan otot-otot kecil (motorik halus) anak. Jadi dapat diduga bahwa motorik halus anak akan meningkat dengan melakukan aktivitas bermain konstruktif keping padu.

Dari konsep teori diatas, maka hubungan antar variabel yaitu antara permainan konstruktif keping padu dan motorik halus adalah hubungan sebab akibat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan konstruktif keping padu dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus siswa. Hubungan antar variabel x dan variabel y terdapat pada gambar sebagai berikut:



Apabila diperkirakan ada hubungan antar variabel, maka akan terjadi hubungan yang positif, dengan kata lain permainan konstruktif (x) akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak (y).

D. Hipotesis.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian pra eksperimen ini adalah :

Ha : Permainan keping padu memiliki pengaruh dalam peningkatan kemampuan motorik halus pada siswa TK A RA Al- Kahfi Ds. Pilang Kec. Wonoayu Kab. Sidoarjo

Ho : Permainan keping padu tidak memiliki pengaruh dalam peningkatan kemampuan motorik halus pada siswa TK A RA Al- Kahfi Ds. Pilang Kec. Wonoayu Kab. Sidoarjo.