

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Motorik Halus

2.1.1 Pengertian Motorik Halus

Keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus, seperti mengancing baju dan melukis gambar, melibatkan koordinasi matatangan dan otot kecil. Dengan mendapatkan keterampilan ini akan memungkinkan seorang anak kecil untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar terhadap perawatan dirinya sendiri. Anak usia 3-4 tahun, koordinasi motorik halus mulai berkembang. Tangan, lengan dan jari semua bergerak bersama dibawah perintah mata.. Pendapat peneliti diperkuat oleh beberapa para ahli yaitu, Menurut Kusumaningtyas latihan terhadap motorik halus perlu dilakukan guna meningkatkan kemampuan dalam melakukan dan mengendalikan gerakan yang mencakup kegiatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot serta melatih kesiapan untuk menulis (Romlah, 2019).

Menurut Elizabeth B.Hurlock (1889) perkembangan motorik anak merupakan proses pematangan yang berkaitan dengan berbagai aspek bentuk atau fungsi perubahan emosional. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh atau otot sebagai pusat gerak. Dalam hal ini perkembangan motorik adalah suatu Gerakan yang dilakukan beberapa otot dan saraf yang saling terkoordinasi menjadi satu gerakan.

Menurut Sukandiyanto (2005) mendefinisikan keterampilan motorik ialah suatu kemampuan yang dimiliki untuk membuat gerakan dasar sampai ke gerakan lebih kompleks. Setiap gerakan yang terbiasa merupakan rangkaian terkoordinasi oleh ratusan otot yang kompleks, memiliki syarat gerakan saling berkoneksi antar gerakan. Keterampilan yang melibatkan motorik halus juga harus melibatkan ratusan otot-otot kecil yang saling terkoneksi dan saling berkesinambungan.

Menurut Santrock perkembangan motorik halus merupakan perkembangan yang melibatkan gerakan yang diatur secara halus seperti keterampilan motorik yang dapat

Permainan Edukatif Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok Bermain Aisyiyah 24 Bp Wetan Gresik, Dyah Citra Nindi Eka Purwanti 2023

diartikan sebagai suatu keterampilan yang membutuhkan kontrol yang kuat terhadap otot, khususnya yang termasuk koordinasi mata dan tangan yang tinggi seperti menulis, mengetik, menggambar, menggunting dan memasang kancing baju, (Rudiyanto, 2016).

Depdiknas (2007) mengemukakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting, mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, krayon, dan spidol, serta melipat. “Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung pada anak usia dini adalah perkembangan dalam motoriknya, menurut Sujiono, menjelaskan bahwa motorik adalah semua gerakan yang mungkin didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik bisa disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Motorik halus merupakan suatu kegiatan yang menggunakan otot-otot kecil yang perlu adanya koordinasi antara mata dan jari-jari tangan, Dalam Depdiknas, mengemukakan bahwa, Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, krayon, dan spidol serta melipat. Menurut Catron dan Allen aktivitas sensorimotor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil meningkatkan anak untuk memenuhi perkembangan konseptual motori, (Sujiono, 2017)

Sumantri menyatakan keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan obyek yang kecil dan atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain, (Somantri, 2018).

Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng. Sedangkan menurut Kartini Kartono (1995) motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Astaty (1995) bahwa motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik, (Romlah, 2019).

Dari beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah kemampuan anak untuk berkreasi, dapat melibatkan otot-otot halus atau otot-otot kecil seperti jari-jari tangan, pergelangan tangan, serta memerlukan koordinasi mata dan tangan yang teliti untuk bergerak.

2.1.2 Aspek Pencapaian Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun

Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar nasional pendidikan anak usia dini, Menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia untuk usia 3-4 tahun, meliputi:

1. Anak dapat membuka tutup botol
2. Anak dapat menutup tutup botol
3. Anak dapat membuka kancing perekat
4. Anak dapat membalik halaman buku
5. Anak dapat menarik resleting
6. Anak dapat menarik ujung tali sepatu
7. Anak dapat mengikat tali sepatu
8. Anak dapat mengancingkan baju
9. Anak dapat melepaskan kancing baju
10. Anak dapat memasukkan tali ke dalam lubang manik manik.

2.1.3 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu faktor yang penting dalam perkembangan anak. Menurut Hurclok (1980) ada beberapa pengaruh perkembangan motorik halus terhadap perkembangan individu adalah sebagai berikut:

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat main.
2. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, kekondisi dapat berbuat sendiri untuk dirinya.
3. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.
4. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan dia terkucil atau menjadi anak yang fringger (terpinggirkan).

Ada beberapa hal yang dapat memperlambat perkembangan motorik halus anak adalah sebagai berikut:

1. Kerusakan otak sewaktu dilahirkan.
2. Kondisi buruk prenatal (ibu hamil yang merokok, narkoba, dll).
3. Kurangnya kesempatan anak untuk dapat melakukan aktivitas motorik halus dikarenakan kurangnya stimulus dari orang tua, over protektif, terlalu manja dll.
4. Tuntutan yang terlalu tinggi dari orang tua, yaitu diuntut untuk melakukan aktivitas motorik halus tertentu ada organ motorik yang belum matang.
5. Tidak di paksa menggunakan tangan kanak sehingga menimbulkan keterangan emosi pada anak.
6. Motorik halus anak kaku:
 - a. Lambat dalam perkembangannya
 - b. Kondisi fisik yang lambat sehingga anak tidak memiliki motivasi untuk mengembangkan kemampuan motorik halusya.

2.1.4 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Umur 3-4 Tahun

Karakteristik perkembangan motorik halus Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia yaitu:

1. Pada saat anak berusia tiga tahun, Pada saat anak berusia tiga tahun kemampuan Gerakan halus pada masa bayi. Meskipun anak pada saat ini sudah mampu menjemput benda dengan menggunakan jempol dan jari telunjuknya tetapi gerakan itu sendiri masih kikuk.
2. Pada usia empat tahun, Pada usia empat tahun koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna.
3. Pada usia lima tahun, Pada usia lima tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek.
4. Pada akhir masa kanak-kanak usia enam, tahun Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemarinya dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensilnya.

2.1.5 Upaya Pendekatan Untuk Meningkatkan Motorik Halus Umur 3-4 Tahun

Upaya Pendekatan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak umur 3-4 tahun menurut :

1. Berorientasi pada kebutuhan anak.
Ragam jenis kegiatan hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.
2. Belajar sambil bermain.
Upaya stimulasi hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan.
Menggunakan pendekatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi,

menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehinggadiharapkan kegiatan akan lebih bermakna.

3. Kreatif dan Inovatif.

Melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis, dan menemukan hal-hal.

1. Lingkungan kondusif. Lingkungan diciptakan sedemikian menarik, sehingga anak akan betah.
2. Tema. Pemilihan tema disesuaikan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, dan menarik minta maaf.
3. Mengembangkan keterampilan hidup. Pengembangan keterampilan hidup didasarkan pada dua tujuan, yaitu memiliki kemampuan menolong diri sendiri, serta memiliki bekal keterampilan dasar untuk melanjutkan pada jenjang selanjutnya.
4. kegiatan terpadu.
Kegiatan dirancang dengan menggunakan model pembelajaran terpadu dan beranjak dari tema yang menarik minat anak (*center of interst*).
5. Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak. Anak belajar dengan sebaik-baiknya, apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasa aman secara psikologis, siklus belajar anak selalu berulang, belajar melalui interaksi sosial, minat dan keingintahuan anak memotivasi belajarnya, serta belajar dan perkembangan anak harus memperhatikan perbedaan individual (Sumantri, 2005: 147-148).

2.2 Permainan Edukatif

2.2.1 Pengertian Permainan Edukatif

Menurut Yulianti (2018) 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,

antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain. Aktivitas bermain dapat diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu permainan gerak (*motoric play*), permainan intelektual (*intellectual play*), permainan sosial (*social play*), dan permainan emosional (*emotional play*), Nurlaili (2019)

2.2.2 Manfaat Permainan Edukatif

Menurut Sumiyati (2011) ada beberapa manfaat alat permainan edukatif, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan motorik. Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanan adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat permainan diperuntukan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar
2. Untuk pengembangan kognitif. Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian.
3. Untuk pengembangan kreativitas. Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman.
4. Untuk pengembangan Bahasa. Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak.

2.3 Puzzlel Geometri

2.3.1 Pengertian *Puzzle Geometri*

Menurut Juwita (2013), Geometri adalah studi yang berhubungan dengan pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk atau pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun dasar maupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya. *Puzzle geometri* adalah *puzzle* yang kepingan-kepingan dari *puzzle* tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran).

Sujiono (2017), Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima Permainan Edukatif Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok Bermain Aisyiyah 24 Bp Wetan Gresik, Dyah Citra Nindi Eka Purwanti 2023

dari lingkungannya. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan pengenalan geometri diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena permainan merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

2.3.1 Tahapan Pengenalan Geometri

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang dan lain sebagainya. Ada beberapa tahapan pengenalan bentuk geometri menurut Sujiono (2017), yaitu:

1. Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga,
2. Membedakan bentuk
3. Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya
4. Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya
5. Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri

2.3.3 Manfaat Pengenalan Geometri

Menurut Sujiono (2017), ada beberapa manfaat pengenalan geometri, yaitu:

1. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.
2. Anak akan membedakan bentuk-bentuk
3. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.
4. Akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran

2.3.4 Manfaat Permainan *Puzzle* Geometri

Menurut Al-Azizy (2010) ada beberapa manfaat permainan *puzzle* geometri yaitu:

1. Mengasah otak, *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak anak, melatih sel-sel saraf dan memecahkan masalah.

2. Melatih Koordinasi Mata dan Tangan, *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar.
3. Melatih Nalar, *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka, mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lainnya sesuai dengan logika.
4. Melatih Kesabaran, *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
5. Melatih Membaca, Membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
6. Memberikan Pengetahuan dari *puzzle* anak akan belajar misalnya, *Puzzle* tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi siwa di banding dengan pengetahuan yang di hafalkan. Anak juga akan belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet dan lain-lain.

2.4 Hubungan Antar Variabel

Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan (Santrock, 1995). Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Perkembangan motorik halus dipandang penting untuk dipelajari, karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak setiap hari.

Keterampilan motorik halus dapat dilakukan oleh anak dengan berbagai cara. Menurut Hurlock (1995) untuk memperoleh kualitas keterampilan motorik yang lebih baik, diperlukan cara tersendiri dalam mempelajari keterampilan motorik, yaitu:

1. 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 di bawah kemampuan anak.

2. 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.
3. 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.

Media *puzzle* adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan motorik halus anak, misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan ukuran atau mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama, Kemendiknas, (2009). *Puzzle* adalah salah satu permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang membantu mengembangkan motorik halus dan dengan koordinasi tangan dan mata, menata *puzzle* menjadi sebuah bentuk, (Misbach dkk, 2013).

Adapun jenis *puzzle* yang digunakan peneliti yaitu *puzzle* geometri, media *puzzle* ini bukan hanya melatih anak mengenal bentuk-bentuk dasar geometri dan mengenal warna namun juga dapat mengembangkan keterampilan berfikir, melatih kreatifitas motorik halus. Permainan edukatif *puzzle* geometri ini dapat mengoptimalkan kemampuan merangsang kecerdasan dan kreatifitas anak, (Komang, 2014).

Puzzle geometri adalah salah satu modifikasi dari media *puzzle*. Marasaoly (2009) menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan motorik dan kecerdasan anak adalah permainan *Puzzle*”. Kemudian Rokhmat (2006) menyatakan, *Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. *Puzzle* geometri dalam penelitian ini adalah *puzzle* yang kepingan-kepingannya berbentuk geometri (persegi dan persegi panjang). Ada banyak manfaat dari permainan *puzzle* geometri ini sendiri, salah satunya melatih koordinasi mata dan tangan, *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, (Al-Azizy, 2010).

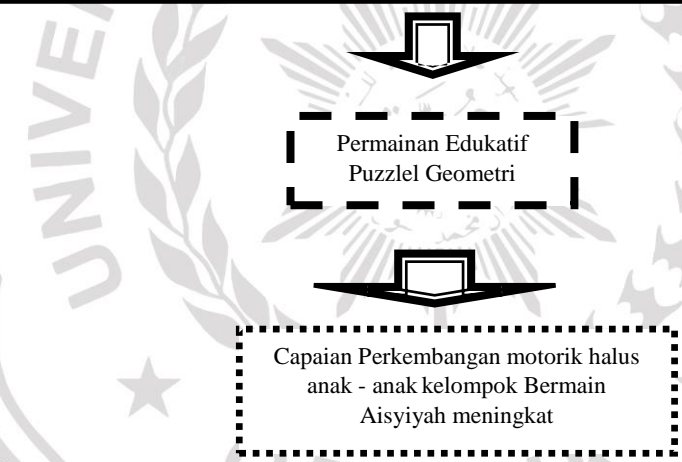
Dari penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Budyanto (2018) tersebut menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi motorik halus anak autis, karena dalam permainan *puzzle* anak dapat melatih serta mengembangkan beberapa indikator motorik halus seperti memegang, menggenggam, meraih, menjumpit serta menyusun.

2.5 Kerangka Konseptual

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual Hubungan Permainan Edukatif *Puzzle* Geometri Dengan Peningkatan Motorik Halus.

Upaya Meningkatkan Motorik Halus, Somantri (2005)

1)Orientasi pada kebutuhan anak, 2) Belajar sambil bermain, 3) Kreatif dan inovatif, 4) Lingkungan yang mendukung, 5) Tema, 6) Pengembangan keterampilan hidup, 7) Penggunaan Kegiatan Terpadu, 8) Kegiatan beorientasi pada perkembangan anak.



Keterangan:



= Yang mempengaruhi



= Pemberian perlakuan



= Yang di pengaruhi

Berdasarkan kerangka konseptual di atas terlihat ada sepuluh capaian perkembangan motorik anak umur 3-4 tahun yang seharusnya bisa di capai untuk anak-anak Kelompok Bermain Aisyiyah 24 BP Wetan Gresik. Kemudian peneliti menggunakan permainan edukatif *puzzle* geometri untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik halus anak-anak kelompok bermain Aisyiyah 24 BP Wetan Gresik.

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam penelitian ini, yang akan diuji menggunakan metode pengolahan data non parametrik. Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti mengajukan dua kemungkinan yang menjadi hasil pengumpulan dan analisa data:

H_a = Pelatihan Permainan Edukatif Puzzel Geometri efektif untuk meningkatkan capaian motorik halus anak - anak Kelompok Bermain Aisyiyah 24 BP Wetan Gresik.