

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seseorang individu (anak usia dini) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik itu menyangkut aspek fisik dan psikis, Wiyani (2012:84). Sistematis dimaknai bahwa perubahan dalam perkembangan itu bersifat saling ketergantungan atau mempengaruhi antara bagian-bagian organisme. Progresif berarti perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat dan meluas, baik fisik dan psikis. Sedangkan berkesinambungan berarti perubahan berlangsung secara bertahap dan berurutan.

Montessori dalam Ropnarine (2011:386) memandang perkembangan sebagai serangkaian “kelahiran” atau periode penguatan kepekaan, dimana setiap kepekaan memunculkan minat dan ketrampilan baru. Perkembangan dan pertumbuhan anak dapat diuraikan dalam beberapa butir pemikiran yang ditinjau dari beberapa sudut pandang yang berbeda dari para ahli. Diantaranya :

- a. Teori Psikososial Ericson, ia mengemukakan ada delapan tahap perkembangan manusia, tiga di antaranya adalah tahap perkembangan yang terjadi pada anak usia dini; tahap percaya dan tidak percaya (usia lahir hingga 1,5 tahun), rasa percaya akan berkembang jika kebutuhan anak bertemu dengan sikap konsisten dan penuh kasih sayang dari lingkungan. Tahap otonom dan malu-ragu (usia 1,5-3 tahun), merupakan tahap kemerdekaan atau kebebasan ketika anak

ingin melakukan sesuatu untuk mereka sendiri. Jika banyak dilarang dan dihukum, mereka cenderung mengembangkan perasaan malu dan ragu. Tahap inisiatif vs rasa bersalah,). Anak prasekolah menghadapi dunia sosial yang lebih luas, mereka menghadapi tantangan-tantangan baru yang menuntut perilaku aktif dan berguna. Anak dituntut untuk bertanggungjawab tubuh, perilaku, mainan dan binatang peliharaan mereka dan berinisiatif, Santrock 1 (2011:30)

b. Teori Maturation (kematangan) pertama kali dikemukakan oleh Hall, Rousseau dan Gesel dalam Sujiono (2009:57), menurut ketiganya, anak-anak harus diberi kesempatan untuk berkembang. Teori ini meyakini bahwa perkembangan fisik, sosial emosional dan intelektual mengikuti tahapan perkembangan. Anak dapat mengembangkan potensi secara optimal atau tidak tergantung dengan lingkungannya.

c. Teori Konstruktivisme, Piaget dalam Sujiono (2009:60) menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuannya melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial.

Sedangkan Vygotsky dalam Morisson (2012:77) meyakini bahwa perkembangan mental, bahasa dan sosial ditingkatkan oleh orang lain lewat interaksi sosial. Proses belajar membangkitkan beragam proses perkembangan yang dapat terjadi jika anak berinteraksi dengan orang lain dan ketika mereka bekerjasama dengan temannya.

Piaget membagi perkembangan kognitif dalam beberapa tahap Santrock 1, (2011: 34): 1) Tahap sensori motor yang berlangsung sejak lahir hingga 2 tahun. Pada saat ini bayi membangun pengertiannya dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan fisik kegiatan motorik (sensor-motor). 2) Tahap oprasional pada umur 2-7 tahun, anak-anak mulai dapat menghubungkan informasi sensori dengan tindakan fisik dan menunjukkan melalui kata-kata, imajinasi dan gambaran (Santrock 1, 2011:34).

2.1.1 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Ada beberapa aspek perkembangan anak prasekolah menurut beberapa pemerhati anak-anak sebagai berikut.

a. Perkembangan Fisik

Santrock (2011:36) mengemukakan ada beberapa hal yang termasuk ke dalam perkembangan fisik:

1. Tinggi badan anak mengalami penambahan 6 cm dan berat badan 2-kg pertahun. Namun pola pertumbuhan bervariasi secara individual. Ada pengaruh faktor bawaan, defisiensi hormon pertumbuhan dan masalah fisik yang terjadi pada masa kanak-kanak.
2. Perkembangan otak. Pada usia 6 tahun, otak telah mencapai 95 persen volume dewasanya. Sebagian peningkatan tersebut disebabkan oleh peningkatan jumlah dan ukuran ujung-ujung syaraf reseptor. Neurotranmitter yang konsentrasinya meningkat pada usia 3-6 tahun adalah

dopamin. Peningkatan kematangan otak berkontribusi terhadap perubahan-perubahan kemampuan kognitif.

Sedangkan dalam Suyadi (2010:267), disebutkan bahwa banyak penelitian yang menunjukkan bahwa otak pada anak usia dini telah mencapai 80% dari otak orang dewasa. Ketika anak berusia 3 tahun, sel otak telah membentuk 1.000 trilyun jaringan/koneksi sinapsis. Jaringan tersebut dua kali lebih banyak daripada jaringan yang dimiliki orang dewasa. Padahal, sebuah sel otak saja dapat berhubungan dengan 15.000 sel lain. Jaringan yang jarang digunakan akan mati, sedangkan yang sering digunakan akan semakin kuat dan permanen. Dalam Masnipal (2013:80), sel-sel berkembang mengikuti pengalaman, oleh sebab itu, anak perlu diberikan berbagai rangsangan (stimulus) dan memfasilitasi perkembangan agar otak dapat tumbuh optimal.

Byrnes dalam Schunk (2012: 69) mengemukakan beberapa hal yang mempengaruhi perkembangan otak: a) faktor genetik; menentukan ukuran, struktur dan konektivitas saraf, meskipun berbeda masih dapat berfungsi normal, hanya perbedaan genetik tertentu yang bisa mengakibatkan ketidaknormalan,. b) stimulasi lingkungan, c) nutrisi, d) steroid; sekelompok hormon dan d) teratogen; zat asing misalnya alkohol dan virus yang dapat menyebabkan ketidaknormalan pada janin.

3. Motorik kasar. Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Menurut Laura E. Ber dalam Suyadi (2010:68), semakin

anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya gerakannya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat, dengan demikian ketrampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks. Contoh gerakan motorik kasar adalah, melakukan gerakan berjalan, berlari, melompat, melempar dan sebagainya.

4. Perkembangan Gerak Motorik halus. Perkembangan motorik mengikuti hukum arah perkembangan, Hurlock (1978:162). dan kemampuan fisik tersebut diatas terjadi secara teratur dan bertahap sesuai dengan pertambahan umur.

Perkembangan fisik-motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi. Hasil pengamatan Laura E. Berk terhadap anak usia dini adalah ketika anak bermain maka, akan muncul ketrampilan motorik baru, Suyadi (2010:67). Anak akan terus melakukan integrasi gerak dari berbagai macam pola jadi, kemampuannya berkembang dan terbarukan terus menerus atau disebut sebagai dynamic system. Sehingga bisa mencapai sesuatu yang disebut ketrampilan motorik seperti yang diungkapkan Gagne dalam Siregar (2010:8), bahwa dalam ketrampilan motorik seseorang atau anak belajar melakukan gerakan secara teratur dalam urutan tertentu, ciri khasnya adalah otomatisme, yakni gerakan yang berlangsung secara teratur dan berjalan dengan lancar dan luwes.

b. Perkembangan Kognitif

Piaget dalam Suyadi (2010:85) bahwa perkembangan kognitif, khususnya intelektual, merupakan sebagai proses konstruksi. Secara sederhana, perkembangan kognitif terdiri atas dua bidang, yakni logika-matematika dan sains, untuk meningkatkan hal tersebut maka anak dilatih meningkatkan pengertian pada bilangan, menemukan hubungan sebab akibat dan meningkatkan kemampuan berpikir logisnya, Suyadi (2010:91-92).

Selain hal-hal tersebut, Anthoni Robin dalam C.J Simister (2013:56) menjadikan bertanya logis adalah sebuah kemampuan anak-anak yang harus terus ditumbuhkan secara terus menerus karena, bertanya sebagai tanda keingintahuan adalah salah satu karakteristik paling permanen dan pasti dari pemikiran yang kuat. Keingintahuan menandakan semangat yang aktif, terbuka dan berorientasi pada pemecahan masalah dan merupakan elemen penting dari kreativitas, inovasi dan kemajuan anak-anak.

c. Perkembangan Sosio-Emosional

Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, Suyadi (2010:109). Untuk dapat mengembangkan atau mencerdaskan sisi emosional anak-anak diberikan stimulus melalui permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan sosio emosional anak. Pola perkembangan sosio emosional anak usia dini menurut Suyadi (2010:113) yang diadaptasi dari Hurlock (1978:215)

diantaranya: takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, dukua cita, rasa ingin tahu, dan kegembiraan.

Ada beberapa hal yang hendaknya ditanamkan agar sosio-emosionalnya tumbuh dan berkembang dengan baik, Suyadi (2010:114) diantaranya. a)

Mengembangkan empati dan kepedulian, b) menanamkan sikap optimis yang merupakan hasil kebiasaan berfikir positif c) memberikan kebebasan terhadap anak untuk memecahkan masalah dan d) menumbuhkan motivasi.

d. Perkembangan Bahasa

Montessori dalam Roopnarine (2011: 385) mengatakan bahwa anak pada usia sesitiv merupakan penjelajah lingkungan dengan menggunakan tangan dan lidah (yang mengarah keperkembangan bahasa). Ini dapat djadikan sebagai salah satu cikal bakal perkembangan berbahasa anak.

Morrison (2008:223) menyebutkan bahwa, kemampuan berbahasa anak tumbuh dan berkembang pesat selama masa prasekolah. Anak belajar bahasa secara intuitif tanpa banyak instruksi. Hasilnya adalah terus bertambah kosakata, jumlah kata yang diketahui anak dan penggunaan kalimat yang panjang, tata bahasanya juga terus berkembang pada masa ini.

Periode kritis dalam perkembangan kemampuan bahasa terjadi antara usia baru lahir dan lima tahun. Pada masa itu otak anak-anak mengembangkan sebagian besar dari kemampuan berbahasa mereka. Perkembangan Kemampuan berbahasa meningkat ketika anak-anak berada dalam lingkungan yang kaya akan bahasa, Schunk (2012: 77), untuk mempelajari bahasa, daerah-daerah otak yang berbeda-

beda harus bekerja sama, diantaranya otak yang terlibat dalam aktivitas melihat, mendengarkan, berbicara, dan berpikir.

Sedangkan Toddler dalam Santrock jilid 2 (2011:65) mengurutkan perkembangan bahasa anak prasekolah dalam beberapa tahap secara spesifik. a) Memahami fonologi dan morfologi; anak lebih sensitif terhadap bunyi bahasa lisan, dalam morfologi, anak bisa diajarkan kata baru tanpa pengetahuan sebelumnya. 2) Perubahan dalam sintaksis dan semantik; anak dapat menyusun kata bersamaan dengan perkembangan kosakatanya. 3) Kemajuan dalam pragmatik; anak dapat mengubah gaya bicara sesuai situasi. 4) Kemampuan membaca. Perkembangan tersebut bisa optimal jika terus distimulir secara terus menerus, seperti yang diungkapkan Turner dalam Roopnaire (2011:395) menyatakan bahwa bahasa bukan materi, bahasa adalah sebuah proses

2.1.2 Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Anak-anak yang berada pada masa prasekolah berada pada periode yang sensitif, ia mudah menerima rangsangan-rangsangan dari lingkungan. Menurut Hainstock dalam Sujiono (2009:54) pada masa ini anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan upaya pendidikan dari lingkungan baik disengaja atau tidak. Pada masa ini pula terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mengaktualisasikan tahapan perkembangan pada perilakunya sehari-hari.

Wiyani (2012:86) mengungkap prinsip-prinsip perkembangan anak, meliputi;. a) anak berkembang secara holistik, b) perkembangan terjadi dalam urutan yang

teratur, c) perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam didalam dan diantara anak, d) perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya dan e) perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif.

Sedangkan Aqib (2011:75) mengutarakan prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut; a) anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi, b) anak belajar secara terus menerus, membangun pemahaman hingga mencipta sesuatu, c) anak belajar melalui interaksi sosial, d) motivasi timbul dari minat dan ketekunan, e) adanya perbedaan dalam gaya belajar dan f) memulai dari yang sederhana ke kompleks, konkret ke abstrak, gerakan ke verbal dan dari diri kesosial.

Prinsip-prinsip perkembangan tersebut adalah komponen yang akan dijadikan alternatif pendidik dalam menentukan tujuan, memilih bahan ajar, menentukan metode penggunaan media dan mengevaluasi perkembangan, Wiyani (2012:86)

2.2 Teori Bermain

Sejak abad 19 bermunculan teori tentang bermain, Montalalu (2009:1.6). Ada beberapa teori mengapa manusia bermain. Teori tersebut terbagi dalam masa klasik dan modern.

1. Teori klasik muncul pada abad 19 sampai dengan perang dunia I Montalalu (2009:1.8). Salah satu teori yang termasuk pada masa ini adalah teori Herbert Spencer mengenai “energi lebih” yaitu, manusia memiliki energi lebih untuk bertahan hidup dan energi yang tidak terpakai akan digunakan untuk bermain dan menjadi energi lebih (energi surplus).

2. Teori modern, teori yang muncul setelah perang dunia I. Beberapa diantaranya: a) Teori perkembangan kognitif, Jean Piaget (1963) bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka. Mereka berlatih menggunakan informasi dan menggabungkan informasi baru dengan ketrampilan yang sudah dikenal. Piaget juga menyoal tentang perkembangan kognitif anak 18-6 tahun dalam masa pra-operasional, Suyadi (2010:86). b) Teori dari Vygotsky (1967) yang menekankan permusatan hubungan sosial anak, anak-anak menemukan pengetahuan pertama dalam dunia sosialnya.

2.2.1 Pengertian Bermain

Piaget dalam Benson (2004:143), melihat bahwa bermain sebagai kegiatan penyesuaian diri yang melibatkan proses asimilasi: anak berusaha mencocokkan dunia nyata dengan keinginan dan pengalamannya sendiri. Kemudian terdapat proses imitasi ada proses peniruan untuk kesenangannya sendiri (berhasil meniru).

Parten Mayesty dalam Sujiono (2010:34) memandang bahwa kegiatan bermain sebagai sarana bersosialisasi, dimana melalui bermain dapat memberi kesempatan anak berkesplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Wiyani (2012:93), istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Bermain dan bereksplorasi dapat membantu perkembangan otak, berbahasa bernalar, dan bersosialisasi. Pembelajaran yang menyenangkan memusatkan perhatian anak secara penuh pada belajar sehingga waktu curahnya tinggi, Miarso (2011:15). Bermain juga bermanfaat mengasah pancaindra Montolalu (2010:1.21)

2.2.2 Manfaat Bermain

Menurut Montolalu (2010:1.19) bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif sosial emosional dan moral, bermain membawa manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Manfaat bermain adalah; a) memicu kreativitas, b) mencerdaskan otak, c) menanggulangi konflik, d) melatih empati, e) mengasah pancaindra f) melakukan penemuan.

2.2.3 Tahapan dan Tingkatan Perkembangan Bermain

Perkembangan bermain anak juga terjadi atau diperoleh secara berangsur-angsur dengan beberapa proses perolehan pengalaman yang mendahului sebelumnya. Menurut Patern dan Rogers dalam Sujiono (2009:147) terdapat enam tahapan perkembangan bermain. 1) tidak menetap, 2) penonton/pengamat, 3) bermain sendiri, 4) kegiatan paralel, 5) bermain dengan teman, 6) kerjasama atau bermain dengan aturan

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock, cetakan ke-14 (1978: 324) sebagai berikut; a) tahap eksplorasi; anak memperhatikan apa saja yang berada pada jangkauannya. b) tahap permainan, bermain berbagai mainan dimulai dari tahun pertama hingga puncaknya usia 5-6 tahun. c) tahap bermain jenis permainan yang diikuti beragam, anak mulai tertarik dengan permainan (ramai), olahraga dan permainan matang lainnya dan d) tahap melamun, terjadi ketika anak mendekati masa puber.

Menurut Piaget dalam Benson (2004:75) terdapat tiga tingkatan bermain; a) bermain penguasaan, merupakan pengulangan tingkah laku, b) bermain simbolik, bermain pura-pura karena melibatkan khayalan, bermain peran dan penggunaan simbol, c) bermain dengan aturan, permainan ini penting dalam proses belajar menentukan mana yang benar dan mana yang salah.

2.2.4 Jenis-Jenis Bermain

Menurut Moeslichaton (2004:37), ada beberapa penggolongan kegiatan bermain yang sesuai dengan anak usia dini, yaitu kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangannya sosial anak dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

Kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak. a) Bermain secara soliter, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Para peneliti menganggap bermain secara soliter memiliki fungsi yang penting karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50% menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot kasar. b) Bermain secara paralel, yaitu bermain

sendiri-sendiri secara berdampingan, jadi tidak ada interaksi antara mereka, namun ada peniruan dan c) Bermain asosiatif, ini terjadi ketika anak-anak bermain secara bersama, bermain bola bersama, bermain pasir bersama, dan sebagainya.

Sedangkan aktivitas bermain yang digolongkan berdasarkan kegemaran anak diantaranya; a) bermain bebas dan spontan, yaitu kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan, b) bermain pura-pura, bermain dengan menggunakan daya khayal dengan memainkan peran tertentu di tempat dan waktu tertentu, misalnya bermain jual beli di pasar, bermain sebagai polisi yang mengatur lalu lintas dan bermain sebagai tokoh dalam dongeng dan c) bermain dengan cara membangun atau menyusun. Bermain dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan. Moeslichatun (2004:40) mengatakan bahwa kegiatan menggambar dapat dikelompokkan dalam bermain membangun atau menyusun. Dalam penelitian ini menggambar adalah aktivitas yang banyak dilakukan dengan memanfaatkan media kertas.

Moeslichatun (2004:34) memunculkan beberapa fungsi bermain, diantaranya. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari, menggunakan alat transportasi, sehingga bisa mengimajinasikan ketika menggambar, menggambar juga bisa berfungsi sebagai terapeutik. Menyempurnakan ketrampilan-ketrampilan yang dipelajari. Misalnya, keterampilan gerak, kognitif dan interaksi sosial.

Bermain memiliki peran yang sangat penting bagi anak untuk mengembangkan potensi. Potensi-potensi tersebut adalah fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi dan daya kreativitas. Potensi-potensi yang dikembangkan secara optimal akan memiliki efek pada prestasi akademiknya. Selain hal-hal tersebut, ada sisi kepribadian yang juga berkembang melalui bermain. Misalnya rasa percaya diri, mandiri, berani, mampu bekerjasama, memiliki inisiatif dalam melakukan sesuatu dan cermat dalam membuat keputusan.

Melalui bermain, pengalaman anak bertambah, terutama dalam memecahkan atau menemukan pemecahan masalah untuk menyelesaikan sesuatu. Berbagai hal bisa didapatkan oleh anak-anak melalui bermain, seperti kesenangan, pembelajaran dan pengalaman langsung. Misalnya bermain kertas. Kertas dapat digunakan dalam aktivitas merobek, menempel, melipat, menggunting dan menggambar. Selain itu, kertas bisa dikreasiakan menjadi berbagai alat permainan melalui aktivitas-aktivitas di atas. Misalnya, kertas diremas untuk dibuat menjadi bola dan digunakan dalam permainan lempar bola. Kertas yang sudah membentuk pohon ditempel pada karton dalam permainan menanam pohon. Kertas dilipat menjadi alat permainan kipas-kipasan, kapal-kapalan, orang-orangan dan sebagainya. Kertas digambar mobil, digunting dan lalu ditempelkan pada kardus, jika sudah jadi anak-anak dapat memajang atau memainkan mobil-mobilan kertasnya. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat menjadi media berkembangnya lima tingkat capaian perkembangan, yaitu, nilai-nilai moral dan agama, sosial emosional, kognitif, bahasa dan fisik (motorik halus dan kasar)

2.2.5 Bermain sebagai Pendekatan Belajar

Bermain merupakan pendekatan dalam pelaksanaan pembelajaran di PAUD. Departemen Pendidikan Nasional (2007:8). Sesuai dengan tingkat dan masa perkembangannya maka, sudah tepat jika pembelajaran atau aktivitas belajar yang dilakukan di tingkat pendidikan anak usia dini adalah melalui bermain. Lebih dari itu Morrison (2008: 234) menyebut bahwa permainan adalah inti dari program sekolah. Sedangkan Docket dan Fleer dalam Sujiono (2010: 34) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Musbikin (2010: 81) mengungkapkan bahwa ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dimiliki tentang dunia dan sekaligus mendapatkan pengetahuan yang baru.

Dari beberapa pendapat di atas maka bermain adalah sebuah aktivitas yang dilakukan anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dan dilakukan dengan sepenuh hati. Bermain di sekolah bagi anak usia dini bertujuan untuk mencapai tingkat capaian perkembangan tertentu. Ketika anak belajar dalam kemasan bermain, anak-anak tidak merasa bahwa mereka sedang belajar mengenal dan mengetahui berbagai hal. Karena aktivitas yang ada dirasakan seperti mereka bermain bersama kawan-kawannya, meskipun sesungguhnya guru menggunakan metode tertentu dalam proses belajar melalui bermain tersebut.

Sedangkan Moeslichatoen (2004: 7) mengungkapkan bahwa metode merupakan cara, merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Sedangkan Yamin(2013: 27) menyoal aspek metode pembelajaran lebih menekankan pada komponen yang mementingkan strategi, dan aspek hasil lebih dilihat dari komponen efektivitas, efisiensi serta daya tarik pembelajaran. Jika pembelajaran memiliki daya tarik yang kuat maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan mencapai hasil seperti yang dirumuskan dalam tujuan.

Kaitannya dengan penelitian ini maka, bermain bisa disebut sebagai sebuah metode pembelajaran anak usia dini, karena bermain yang diselenggarakan oleh sekolah memiliki sasaran yang hendak dicapai. Dengan metode tersebut diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif karena anak didik dapat atau lebih suka dan mendapatkan kemudahan jika belajar melalui cara yang menyenangkan.

Bermain yang merupakan dunia anak usia dini merupakan sebuah aktivitas alamiah yang dilalui oleh setiap anak-anak. Banyak rupa atau macam permainan, juga sangat beragam manfaatnya. Dalam satu jenis permainan bisa mencakup lima dimensi perkembangan yang bisa diasah.

Menurut Yamin (2013:213), ada lima pengertian yang sehubungan dengan bermain, di antaranya: a) suatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak; b) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik; c) bersifat spontan dan sukarela; d) melibatkan peran serta aktif anak; dan e) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan

bermain seperti misalnya, kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bersama, disiplin, mengendalikan emosi dan sebagainya. Artinya bahwa kesenangan yang ada pada aktivitas tersebut merupakan proses berkembangnya lima capaian perkembangan anak. Hal tersebut tentu merupakan hal yang positif dalam tumbuh kembang anak.

2.2.6 Program Kegiatan Bermain

Secara umum program kegiatan bermain dapat dimaknai sebagai seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang sengaja direncanakan untuk dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini lebih lanjut (Sujiono, 2010:17). Diungkapkan juga bahwa program kegiatan bermain pada dasarnya adalah pengembangan secara konkrit dari sebuah kurikulum (2010:16).

Albrecht dan Miller melalui Sujiono, berpendapat bahwa dalam pengembangan kurikulum program kegiatan bermain bagi anak usia dini seharusnya syarat dengan aktivitas bermain, mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas, sedangkan orang dewasa lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Penjelasan diatas memiliki arti bahwa program kegiatan bermain adalah juga tak ubahnya sebuah kurikulum yang disusun berdasar pada kebutuhan juga tingkat perkembangan berdasar pada usia. Soebandiyah dalam Soejiono (2010:18), ada beberapa prinsip yang berkaitan dengan perkembangan program kegiatan

bermain: a) relevansi, kurikulum yang ada, relevan dengan perkembangan anak, b) adaptasi, kurikulum memperhatikan dan mengadaptasi bahan ilmu, ada harus dapat diteknologi dan seni yang sedang berkembang, c) kontinuitas, kurikulum disusun secara berkelanjutan, tahap demi tahap; d) fleksibilitas, kurikulum yang ada harus dapat dipahami, dipergunakan dan dikembangkan secara luwes; e) kepraktisan dan akseptabilitas, kurikulum dapat memberikan kemudahan bagi praktisi dan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan pendidikan; f) kelayakan, rumusan yang ada harus menunjukkan kelayakan dan keberpihakan pada anak; g) akuntabilitas, kurikulum yang ada harus bisa dipertanggungjawabkan pada masyarakat.

Selain itu, secara khusus, pengembangan program kegiatan bermain harus: 1) didasarkan pada prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini, seperti prinsip belajar melalui bermain; 2) proses kegiatan belajar anak usia dini dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif baik dalam ruangan ataupun diluar ruangan; 3) prosesnya dilaksanakan dengan pendekatan tematik dan terpadu; 4) proses atau aktivitasnya diarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan secara menyeluruh dan terpadu, Dekdikbud (2000: 32-33)

Sehingga program pembelajaran dapat berfungsi sebagai berikut:

- 1) mengembangkan seluruh kemampuan anak
- 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar;
- 3) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak;
- 5) memberikan kesempatan pada anak menikmati masa bermainnya (Sujiono, 2009:139)

2.2.7 Pengembangan Program Kegiatan Bermain

Sujiono (2010:71-76) menyebutkan dasar pengembangan model program kegiatan bermain, diantaranya: perencanaan kegiatan bermain dan pengembangan tema. Penjelasannya dijabarkan sebagai berikut; Perencanaan kegiatan bermain dan pengembangan tema.

Perencanaan diimplementasikan dalam suatu strategi kegiatan bermain yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Suparman dalam Sujiono (2010: 72) mengungkapkan bahwa dalam pengembangan strategi pembelajaran telah ditentukan urutan kegiatan pembelajaran (bermain), metode, media serta penentuan waktu yang akan digunakan.

Pengembangan tema, pengembangan tematik merupakan sesuatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak. Sujiono (2010: 76) mengemukakan prinsip pengembangan tema yakni: a) menyediakan kesempatan pada anak untuk terlibat langsung; b) kegiatan melibatkan seluruh indera; c) membangun pengetahuan baru dan d) memberikan kesempatan menggunakan permainan untuk menterjemahkan pengalaman kepada pemahaman.

2.3 Desain Pembelajaran Melalui Bermain

Menurut Sujiono (2009:139) unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Penelitian ini menggunakan teori pembelajaran (bermain) yang diadopsi dari teori pembelajaran ASSURE. Teori pembelajaran tersebut adalah berupa rancangan untuk diaplikasikan dalam

proses pembelajaran. Desain pembelajaran (rancangan) seringkali dikenal dengan sebutan *desain instructional*.

Terdapat model yang seringkali digunakan yakni, model *Analyze, State, Utilize, Require dan Evaluate* (ASSURE) yang dipopulerkan oleh Russel. Beberapa komponen yang terdapat dalam metode tersebut, sebagai berikut:

- a. *Analyze learner* (menganalisis peserta belajar)
- b. *State Objective* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi)
- c. *Select methode, media, and material* (memilih metode, media dan bahan ajar)
- d. *Utilitize media and material* (menggunakan media dan bahan ajar) untuk mencapai tujuan belajar
- e. *Require learner participant* (mengembangkan peran serta peserta belajar). Sebaliknya terdapat aktivitas yang memungkinkan pembelajar menerapkan pengetahuan baru
- f. *Evaluate and revise* (menilai dan memperbaiki) tidak hanya memeriksa tingkat keberhasilan anak, tetapi keseluruhan proses pembelajaran.

Desain pembelajaran dibuat sedemikian rupa dengan mempertimbangkan berbagai hal. Peneliti melakukan sebuah observasi yang jeli terhadap segala hal atau respon yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung. Langkah berikutnya adalah menganalisis peserta didik (anak-anak) peneliti. Beberapa hal yang menjadi objek analisa misalnya: 1) respon anak-anak yang juga merupakan produk pembelajaran; 2) metode 3) materi belajar, 4) guru dan sebagainya. Sehingga hasil analisis dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan atau peningkatan dari segala aspek dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Setelah hal tersebut dilakukan maka, peninjauan kembali, merumuskan tujuan pembelajaran dengan mempertahankan berbagai kompetensi

yang hendak dicapai dari proses pembelajaran tersebut. Fokus utama adalah pada saat anak bermain kertas dengan berbagai aplikasi.

Guru harus memiliki konsep dalam melakukan tindakan, memilih metode yang tepat, media yang efektif dan bahan ajar yang bisa mengembangkan lima aspek tumbuh kembang. Hal-hal tersebut dipilih dan disesuaikan dengan kondisi anak-anak. Guru memilih media yang paling mudah digunakan, mudah didapatkan dan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran, tanpa mengurangi target capaian perkembangan. Hal-hal tersebut diharapkan bisa mencipatkan pembelajaran (bermain) yang efektif dan efisien.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, ada tindakan evaluasi. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh, mulai dari guru, anak didik, metode, materi dan bahan ajar. Semua aspek tersebut akan menentukan hasil pembelajaran yang dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan dari proses pembelajaran. Maka, diperlukan sebuah evaluasi untuk mengukur hasil proses tersebut. Evaluasi ini secara terus menerus dilakukan hingga terjadi peningkatan atau perubahan positif pada perkembangan anak didik dan tercapaian tujuan dari proses pembelajarannya (bermain) tersebut.

2.3.1 Skenario Pembelajaran Bermain

Skenario pembelajaran dibuat dengan menggunakan kegiatan pembukaan sampai pada penutupan. Kegiatan pembuka berfungsi sebagai pemanasan, diisi dengan kegiatan-kegiatan yang memberi semangat anak untuk memulai berinteraksi dengan warga sekolah. Biasanya kegiatan tersebut dilakukan diluar ruangan.

Setelah itu, kegiatan berlanjut di dalam ruangan untuk bermain inti dan sekaligus penutupan. Berbagai aktivitas di luar dan di dalam ruangan tersebut dalam beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Aktivitas belajar yang akan dilaksanakan didahului dengan melihat tema yang sedang berjalan. Kemudian memilih subtema materi yang diselaraskan dengan konsep yang sudah dipersiapkan untuk disampaikan. Dilanjutkan dengan: a) penentuan tujuan pembelajaran beserta nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam tujuan pembelajaran; b) menentukan materi pembelajarannya; c) merancang kegiatan pembelajarannya. Perincian poin-poin tersebut terdapat pada RKH.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran adalah merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada perencanaan yang telah diprogramkan. Langkah-langkahnya diantaranya :

1. Kegiatan pembukaan

Kegiatan awal adalah semacam upaya *warming up*, sebuah upaya mengkondisikan anak agar siap untuk beraktivitas (belajar melalui bermain). Kegiatan pembukaan ini dilakukan di luar kelas dan di dalam kelas. Pembukaan ini adalah menertibkan anak, menarik perhatian anak dengan berbagai ajakan dengan bersenandung dan mengajak anak untuk berdoa bersama-sama. Setelahnya disusul kembali dengan bersenandung lagu yang sesuai tema. Dilanjutkan dengan penjelasan tema yang akan

debelajarkan pada hari itu, membuat aturan permainan yang telah disepakati bersama.

2. Kegiatan inti (inti)

Agar pembelajaran dapat fokus atau mencapai tujuan pembelajaran dengan indikator-indikator yang ingin dicapai maka, menghubungkan kegiatan pembelajaran dengan tema (pokok materi) adalah menjadi langkah awalnya. Jadi pada kegiatan inti ini, guru diperkenankan untuk menyampaikan materi; mengenalkan bentuk dengan alat peraga (benda konkrit) berupa replika kendaraan atau kartu bergambar yang sudah disediakan sebelumnya. Dari hal tersebut anak bisa mengetahui nama sesuai benda, warna, bentuk, jumlah roda dan seterusnya. Dan pada kegiatan inti inilah anak bermain dengan menggunakan kertas untuk berbagai aplikasi. Misalnya, merobek, menggambar, mewarnai, menggunting, menempel dan melipat.

3. Kegiatan akhir (penutup)

Aktivitas yang ada dalam penutup adalah dengan menanyakan kembali kepada anak-anak tentang hal-hal apa saja yang telah diajarkan dan atau diketahui dari proses bermain sebelumnya. Hal tersebut adalah upaya guru untuk mengulang dan mengingatkan anak-anak tentang sesuatu yang didapatkan dari proses bermain sebelumnya. Langkah tersebut dapat berfungsi untuk melatih anak membuat kesimpulan sekaligus melatih anak untuk mengemukakan pendapatnya. Setelah itu, guru membuat kesimpulan dan memberikan sedikit penjelasan lagi.

2.4. Teori Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Masa kanak-anak adalah saat ideal untuk mempelajari ketrampilan motorik.

Karena tubuh/anggota badan masih lentur ketimbang tubuh remaja atau orang dewasa. Sehingga anak usia dini mudah diberi keetrampilan dasar. Anak usia dini juga lebih berani mencoba banyak hal dan juga tidak bosan melakukan pengulangan-pengulangan gerakan atau latihan-latihan yang diperuntukkan untuk ketrampilan motoriknya yang diberikan dengan kualifikasi sesuai umur. Semakin bertambah umur, kemampuan motorik anak juga mengalami peningkatan.

Hurlock (1978:158) mendefinisikan perkembangan gerak motorik halus sebagai proses meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus, seperti meremas kertas, meyobek, menggambar, menulis dan lain sebagainya.

2.4.1 Tahapan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Santrock 2 (2011:15) mengungkapkan perkembangan motorik halus pada anak-anak lebih detail, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Motorik Halus Menurut Santrock

3-4 tahun	4-5 tahun	5-6 tahun
✓ Menggambar bentuk yang mendekati gambar lingkaran ✓ Menggunting kertas ✓ Menempel menggunakan jari telunjuk ✓ Membangun jembatan tiga balok	✓ Memasang dana mengikat tali sepatu ✓ Menggunting mengikuti garis ✓ Memasang 10 manik-manik ✓ Menyalin bentuk X ✓ Membuka dan memasang penjepit baju (satu tangan)	✓ Melipat kertas menjadi setengah atau seperempat ✓ Menggambar mengikuti bentuk tangan ✓ Menggambar segiempat, lingkaran, bujur sangkar dan segitiga

3-4 tahun	4-5 tahun	5-6 tahun
✓ Membangun jembatan tiga balok ✓ Membangun menara delapan balok ✓ Menggambar Odan + ✓ Mengenakan dan membuka baju boneka ✓ Menuangkan air dari teko tanpa tumpah	✓ Membangun jembatan 5 balok ✓ Menuangkan air dari berbagai wadah ✓ Menulis nama pertama	✓ Menggantung hiasan interior dari kertas ✓ Menggunakan krayon dengan tepat ✓ Membuat objek tanah liat dengan dua bagian kecil ✓ Menulis kembali huruf ✓ Menyaling dua kata singkat

Sumber: Santrock 2 (2011:15)

Perkembangan Motorik Halus sesuai standar pendidikan PAUD pada capaian perkembangan motorik halus berdasarkan Permendiknas No 58/2009, Aqib (2011: 92) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Motorik Halus dalam Permendiknas No 58/2009

3-4 tahun	4-5 tahun	5-6 tahun
✓ Menuang air, pasir atau biji-bijian ke dalam tempat penampung ✓ Memasukkan benda kedil kedalam botol (potongan lidi, krikil dan biji-bijian) ✓ Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku ✓ Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus	✓ Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan kiri, miring kaan kiri ✓ Menjiplak bentuk ✓ Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit ✓ Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media ✓ Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	✓ Menggambar sesuai gagasannya ✓ Meniru bentuk ✓ Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan ✓ Menggunakan alat tulis dengan benar ✓ Menggantung sesuai dengan pola ✓ Menempel dengan tepat ✓ Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail

Dari dua tabel tersebut, standar yang digunakan dalam penelitian ini adalah capaian perkembangan motorik halus berdasar pada standar pendidikan anak usia dini pada Permendiknas No 58/2009 umur 5-6 tahun kategori kelompok B.

Yamin (2013:103) mengatakan bahwa melatih motorik halus merupakan bentuk usaha mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, seperti: menggenggam, memegang, merobek, menggunting, menggambar dan menulis yang merupakan koordinasi tangan dan mata.

Morrison (2008:153) mengungkapkan bahwa ketrampilan motorik yang baik memiliki beberapa indikator, seperti: dapat meningkatkan kekuatan, ketangkasan dan kontrol yang diperlukan untuk menggunakan alat-alat seperti gunting; dapat menumbuhkan koordinasi mata-tangan dalam membangun balok-balok, menyatukan potongan teka-teki, menciptakan kembali bentuk dan pila, merangkai manik-manik dan menggunakan gunting; dapat menentukan kemampuan menggunakan tulisan, gambar dan alat-alat seperti pensil, spidol, kapur, kuas cat dan seterusnya. Jadi, banyak hal sekaligus media yang dapat digunakan untuk anak dapat memaksimalkan keterampilan motorik halusnya. Hal-hal tersebut adalah merupakan hasil dari kerjasama gerak atau koordinasi mata dan otot yang sinergis.

Pada dasarnya, ketrampilan motorik halus melibatkan gerakan-gerakan yang diselaraskan. Memegang mainan, menggunakan sendok, mengancingkan ketrampilan meraih sesuatu yang memerlukan ketangkasan jari menunjukkan ketrampilan motorik halus Santrock (Buku 1, 2011:214). Bermain dapat memacu

perkembangan perseptual motorik pada beberapa area, yaitu: koordinasi mata-tangan, atau mata-kaki, seperti saat menggambar, menulis, manipulasi objek, mencari jejak secara visual (Sujiono:2010:64).

Senada dengan Reed (2011: 181) kegunaan dari gambar visual dalam proses belajar didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa biasanya orang dapat mengingat lebih baik melalui gambar daripada kata-kata konkrit.

Kemudian, jika gambar berhasil diciptakan sendiri sebagai hasil karya anak maka, akan banyak aspek-aspek capaian perkembangan anak didik, mulai dari: a) berkembangnya kemampuan motorik halus, b) aktifnya otak kanan; terasahnya imajinasi. Hasan (2012:32) menyebutkan bahwa pekerjaan otak kanan berhubungan dengan fungsi kreatif dan kemampuan bekerja dengan gambaran (visual) dan berfikir intuitif, abstrak dan nonverbal, serta mampu mempengaruhi motorik halus pada tangan, termasuk pembentukan ahlak moral. c) aspek bahasa; jika kemudian ia menceritakan bentuk atau makna gambarannya, itu berarti jelas bahwa hal tersebut sudah menyentuh ranah kognitif anak. Ketika anak didik mengungkapkan pendapatnya atau menuangkan gagasan melalui gambar, anak-anak telah menggunakan informasi yang tersimpan dalam ingatannya. Anak-anak mampu memodifikasikan berbagai informasi tersebut, bahkan anak didik mampu mencipta sesuatu yang diluar keumuman.

2.4.2 Stimulasi Media Kertas dalam Pengembangan Motorik Halus

Pada usia 4-5 tahun, kemampuan mereka mengalami peningkatan, terutama pada koordinasi motorik halusnya, tampak meningkat secara substansial dan lebih tepat.

Pada usia 5-6 tahun kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan mengalami perubahan yang lebih baik. Tangan, lengan dan tubuh semua bergerak bersama dengan lebih baik dibawah komando mata. Hal tersebut tentu melalui latihan atau pemberian media yang berguna untuk mengasah motorik halusnya.

Motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan, seperti meremas kertas, meyobek, menggambar, menulis dan lain sebagainya, Hurlock (1978:158).

Kegiatan-kegiatan tersebut mengandalkan kertas sebagai media utama dan alat lain sebagai pelengkap. Senada dengan Rachmi (2012:6.6) mengatakan bahwa ketrampilan motorik halus menyangkut koordinasi gerakan jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitass diantaranya; menggunakan gunting untuk memotong kertas, menahan kertas dan tangan lainnya digunakan untuk menggambar, menulis dan melipat kertas untuk dijadikan bentuk.

Ketrampilan-ketrampilan tersebut dapat berkembang jika diberikan media atau dilatih agar berkembang dengan optimal. Perkembangan, kapasitas fisik-motorik yang dihasilkan dari pertumbuhan aktual anak saling mempengaruhi dengan ketrampilan-ketrampilan yang berkembang dari pengalaman dan latihan yang diberikan oleh orang dewasa, Gallahue dalam Musfiroh (2012:1.31).

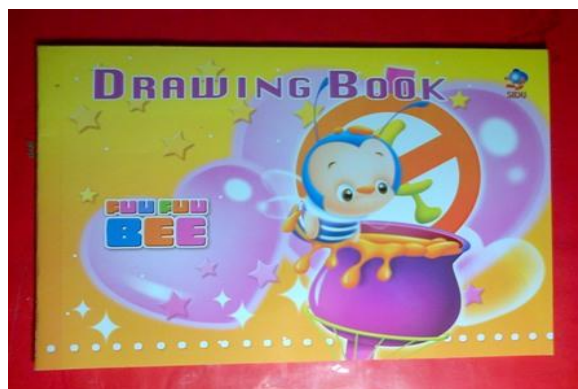
Aktivitas fisik (motorik) halus lainnya yaitu menganyam yang juga merupakan karya seni untuk anak usia dini menggunakan kertas sebagai medianya.

Sebagaimana yang diungkapkan Pamadhi dan Sukardi (2012:6.26), untuk anak usia taman kanak-kanak, mengayam menggunakan kertas,

Benyamin Bloom dalam Suyadi (2010:73) menyatakan bahwa rentang penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai pada gerakan yang lancar. Hal tersebut oleh Dave dikembangkan dan diklasifikasikan menjadi lima domain psikomotorik, mulai dari paling rendah ke paling tinggi, diantaranya: Imitasi (peniruan), manipulasi (penggunaan konsep), ketelitian, perangkaian dan kealamiahan. Untuk mencapai kealamiahan, diperlukan koordinasi antara syaraf, pikiran mata, tangan dan anggota badan lainnya. Sehingga anak dapat mencapai kesempurnaan capaian perkembangan (Sujiono:74).

Kelima klasifikasi di atas akan diaplikasikan dalam setiap kali anak-anak bermain kertas. Sebelum berbagai kegiatan bermain kertas berlangsung, guru mempersiapkan alat, bahan dan contoh bentuk atau gambar yang diperlukan sesuai dengan kegiatan. Alat-alat dan bahan-bahan yang diperlukan dalam bermain kertas adalah sebagai berikut:

- a) Kertas putih / buku gambar



Gambar 2.1 Buku gambar

b) Kertas lipat



Gambar 2.2 Kertas lipat

c) Kardus



Gambar 2.3 Kertas Kardus

d) Gunting



Gambar 2.4 Gunting

e) Lem



Gambar 2.5 Lem

f) Pensil



Gambar 2.6 Pensil

g) Krayon



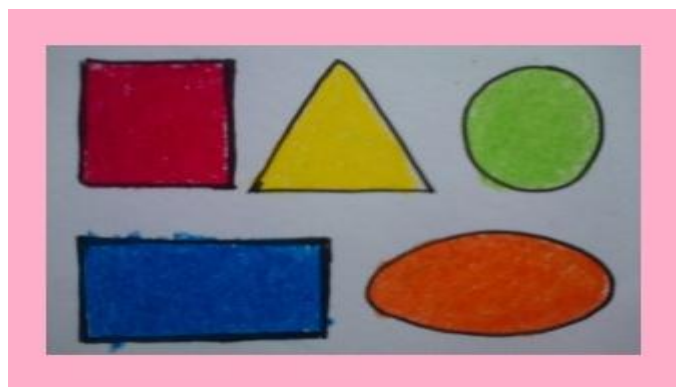
Gambar 2.7 Krayon

h) Bentuk Berbagai Garis



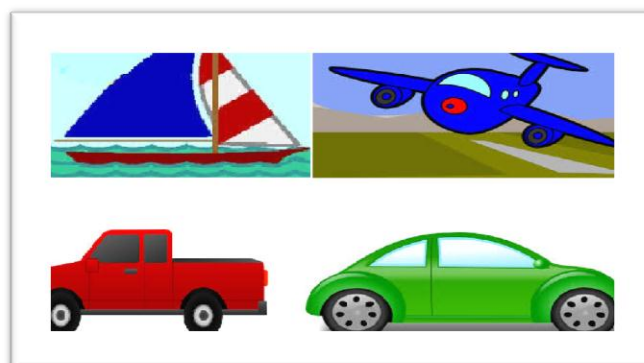
Gambar 2.8 Berbagai garis

i) Bentuk bangun geometri



Gambar 2.9 Berbagai Bentuk Geometri

j) Gambar bantu berurupa kendaraan



Gambar 5.2.9 Berbagai Kendaraan

2.4.3 Silabus Lingkup Perkembangan Motorik Halus Kelompok B (usia 5-6 tahun)

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
Menggambar sesuai gagasannya	Menggambar sesuai gagasannya	Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol, dan bahan-bahan alam dengan rapi
		Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis lingkaran segitiga segi empat
		Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
		Menggambar hewan dari bentuk dasar garis/bangun datar sederhana
		Mencetak dengan berbagai media (jari, kuas, pelepah, pisang, daun, bulu ayam dengan lebih rapi
Meniru Bentuk	Meniru Bentuk	Meniru membentuk garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran
		Meniru melipat kertas sederhana (1-7 lipatan)
		Mencocokkan bentuk
		Membuat, lingkaran, segitiga dan bujur sangkar dengan rapi
		Menganyam dengan berbagai media; kain perca, daun, sedotan, kertas dll
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media	Membuat berbagai bentuk dari darun, kertas, kain perca, kardus
		Menciptakan bentuk dari balok
		Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/ tanah liat/ pasir dll
		Permainan warna
		Membuat berbagai bunyi dengan berbagai alat membentuk irama
Menggunakan alat tulis dengan benar	Menggunakan alat tulis dengan benar	Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari)
		Menciptakan berbagai bentuk dari kepingan Geometri
Menggunting sesuai dengan pola	Menggunting sesuai dengan pola	Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, lingkaran, segitiga, segiempat

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
Menempel gambar dengan tepat	Menempel gambar dengan tepat	Membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai media; kertas, ampas, biji-bijian, kain perca, batu-batuan dll
		Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk atau bahan; segi empat, segi tiga, lingkaran dst
Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	Menempel gambar dengan tepat
		Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media
		Membatik dan jumputan
		Melukis dengan jari (finger painting)
		Melukis dengan berbagai media; kuas bulu ayam, daun-daunan, pelepas pisang dll

Sumber: Permendiknas No 58/2009 dalam Pedoman Teknis Penyelenggaraan

2.5 Model Pembelajaran (Bermain) Terpadu pada PAUD

Menurut Sujiono (2010:66) mendefinisikan model sebagai sebuah kerangka konseptual yang bersifat prosedural berupa sebuah pola atau rancangan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan program kegiatan bermain bagi anak usia dini. Sedangkan pembelajaran terpadu menurut Collin dan Hazel melalui Sujiono (2010:67) merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memadukan peristiwa-peristiwa otentik melalui pemilihan tema yang dapat mendorong rasa keingintahuan anak untuk memecahkan masalah melalui pendekatan eksplorasi atau investigasi

Jadi model pembelajaran terpadu dapat dimaknai sebagai sebuah pembelajaran yang dalam prosesnya menggunakan prosedur yang telah disusun secara sistematis. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan tematik yang subjek pembelajarannya memiliki kaitan dan pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini.

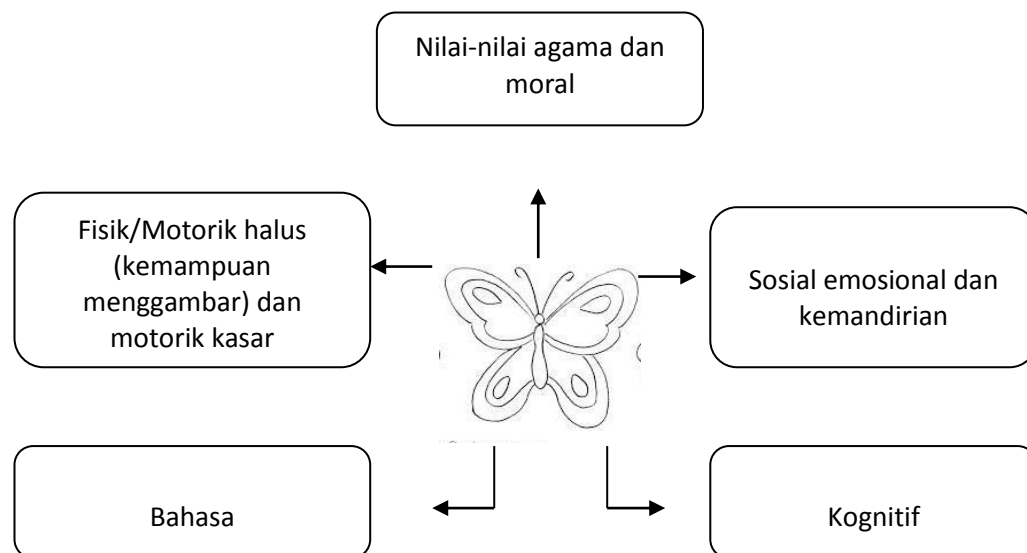
Musbikin (2010:141), menyatakan bahwa pendekatan tematik merupakan suatu cara pandang dalam menyelenggarakan pembelajaran yang menggunakan berbagai konteks dalam kehidupan sehari-hari. Konteks tersebut terdiri atas, benda, peristiwa, keadaan atau pengalaman yang dialami dalam kehidupan sehari-hari atau pada suatu waktu.

Umumnya, tema-tema tersebut disampaikan dengan menggunakan pendekatan eksploratif yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa atau hal yang dekat. Cara tersebut sangat membantu anak menerima pembelajaran, dengan demikian anak-anak akan memperoleh hasil. Hasil dari proses itu adalah kepemilikan pengetahuan dasar (pengantar) yang terintegrasi satu sama lain.

Untuk di PAUD, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran terpadu jaring laba-laba (*webbed*) dimunculkan oleh Fogarty melalui Sujiono (2010:67). Model tersebut merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu. Lake, pada halaman yang sama menyaoal hal tersebut dari segi pengertiannya, bahwa jaring laba-laba merupakan model pembelajaran terpadu yang mempresentasikan pendekatan tematik untuk mengintegrasikan subjek materi pembelajaran.

Pada proses pembelajaran anak usia dini, materi atau yang sering disebut mata pelajaran pada umumnya disebut bidang pengembangan, dalam peraturan menteri pendidikan dalam standart pendidikan anak usia dini disebut sebagai lingkup perkembangan. Jika hal tersebut diterapkan pada model laba-laba (*webbed*), maka langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tema, lalu pada masing-

masing lingkup perkembangan menggunakan tema tersebut sebagai acuan pengembangan aktivitas belajar.



Gambar 2.11 Contoh model Pembelajaran terpadu di PAUD.

Decker dan Decker melalui Sujiono (2010:73) menyatakan bahawa tema harus berkaitan dengan pengalaman kehidupan anak setiap harinya, pengetahuan yang diberikan harus melalui objek yang nyata dan dapat diamati.

Menurut Sujiono (2009:212) Prinsip pemilihan tema merupakan wahana yang perlu dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi program pengembangan.

Tema dapat dikembangkan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Pada Seri Bahan Ajar Diklat Berjenjang tingkat lanjut disebutkan bahwa pengembangan tema dalam program PAUD dapat bersumber dari: a) anak atau diri sendiri, b) Keluarga dan c) lingkungan masyarakat.

Pembelajaran dengan menggunakan tema, menyajikan konsep dari berbagai bidang pengembangan. Misalnya pada bidang pengembangan dengan tema binatang seperti dalam gambar, dari satu tema ini bisa memunculkan lima lingkup perkembangan, mulai dari nilai-nilai agama dan moral, psikomotorik; halus dan kasar, kognitif, bahasa, serta aspek sosial emosional.

Pada Seri Bahan Ajar Diklat Berjenjang tingkat lanjut, Dirjen PAUD (2013:45) disebutkan bahwa pengembangan tema dalam program PAUD dapat bersumber dari: a) anak atau diri sendiri, b) Keluarga dan c) lingkungan masyarakat.

Menurut Sujiono (2009:212), pemilihan tema didasari pada: a) Tema yang bersifat dasar: Aku, Keluargaku, Sekolahku, b) Tema yang berhubungan pada peristiwa: Gejala alam, cuaca, banjir dan sebagainya, c) Tema yang dihubungkan dengan minat: Binatang, d) Tema yang dihubungkan dengan hari-hari besar; hari kemerdekaan, hari ibu, hari raya dan sebagainya

Tabel 2.3 Tema Bidang Pengembangan Semester I di PAUD

No	Tema Bidang Pengembangan	Waktu
1	Diri Sendiri	3 minggu
2	Lingkungan	4 minggu
3	Kebutuhanku	4 minggu
4	Binatang	3 minggu
5	Tanaman	17 minggu
	Total waktu	17 minggu

Sumber : Silabus PAUD Ummul Quro

Tabel 2.4 Tema Bidang Pengembangan Semester II di PAUD

No	Tema Bidang Pengembangan	Waktu
1	Rekreasi	4 minggu
2	Pekerjaan	3 minggu
3	Air Udara dan Api	2 minggu
4	Alat Komunikasi	2 minggu
5	Tanah airku	3 minggu
6	Alam Semesta	3 minggu
	Total waktu	17 minggu

Sumber : Silabus PAUD Ummul Quro

2.5.1 Strategi Pengembangan Bermain Anak Usia Dini

Strategi adalah cara yang digunakan agar aktivitas, dalam hal ini menggambar mencapai tujuannya. Seorang guru dalam membelajarkan atau melatih motorik halus pada anak usia dini harus memperhatikan tingkat capaian perkembangan. Guru harus memahami bahwa, pada usia lima sampai enam tahun anak masih hanya mampu berfikir tentang hal-hal sifatnya konkrit. Sehingga, agar fikiran dan daya khayalnya terstimulus, anak-anak membutuhkan media pendukung.

Media merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin, istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa benda-benda dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar, Smaldinho (2011: 7). Jika dalam

pembelajaran, gambar, miniautur atau replika benda adalah media untuk mengkomunikasikan secara konkrit.

Selain hal di atas, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, Hamalik dalam Arsyad (2011: 15).

Menurut Arsyad (2011: 106) bahwa keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi atau situasi sehingga, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, informasi, dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

2.6 Penelitian yang Relevan

Setelah melakukan pencarian kepustakaan, ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian kemampuan menggambar sebagai upaya peningkatan fungsi motorik halus anak didi. Penelitian tersebut di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sumartini (2012) yang berjudul *“Dampak Penggunaan Alat Permainan Playdough dalam Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia Dini “*. Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung. Penelitian ini difokuskan kepada analisis tentang dampak penggunaan alat permainan

playdough dalam pengembangan motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di TK Armia Kota Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan alat permainan playdough terhadap pengembangan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini di TK Armia Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel penelitian ini adalah anak usia dini di TK Armia Kota Bandung sebanyak 32 anak. Satu kelas eksperimen sebanyak 16 anak dan satu kelas kontrol sebanyak 16 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi sedangkan analisis data menggunakan analisis statistik. Hasil pengolahan data penelitian, menghasilkan beberapa temuan yaitu: 1)

Dalam penggunaan alat permainan playdough, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (a) guru menyiapkan tema pembelajaran; (b) guru menjelaskan tema pembelajaran dihubungkan dengan playdough; (c) guru menyediakan contoh gambar-gambar playdough; (d) guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam membuat playdough; (e) guru menyediakan bahan-bahan untuk dibuat menjadi mainan playdough; (f) guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menakar, menuangkan bahan-bahan playdough dan kemudian mencampur dan mengaduknya hingga kalis (tidak lengket); (g) guru memberikan bimbingan, motivasi dan dorongan kepada anak; (h) guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali

pengalaman selama membuat playdough; 2) terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengembangan motorik halus, antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan; 3) terdapat perbedaan yang signifikan dalam pengembangan kreativitas, antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.

Rekomendasi yang dapat peneliti berikan adalah berupa saran yaitu: guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan playdough mengikuti langkah prosedural sebagaimana dihasilkan dalam penelitian ini, dan selain menggunakan alat permainan playdough, perlu dikembangkan alat-alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak (repository.upi.edu/8971)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pupung Rahayu (2011) dengan judul *Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Media Kardus Dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Motorik Halus Anak*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode demonstrasi melalui media kardus dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan motorik halus anak TK. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Cimalaka Kabupaten Sumedang. Jumlah responden sebanyak 40 orang, yang terbagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing berjumlah 20 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan, dokumentasi dan tes tindakan. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa metode demonstrasi melalui media kardusterbukti secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan motorik halus anak TK. Hal ini terbukti dari hasil penghitungan data mengenai keterampilan pemecahan masalah dan motorik halus anak di mana peningkatan terjadi berkisar dari 3,33% hingga 40%. Dari keempat belas kali perlakuan, dapat disimpulkan bahwa dalam metode demonstrasi yang paling utama yaitu adanya tahapan guru menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan apa yang dia lakukan. Kemudian setelah itu, anak meniru atau mengulang apa yang telah guru lakukan. Ketika anak meniru kegiatan guru, hal ini menunjukkan bahwa anak telah mengalami proses pengimitasian. Selain itu, pada kegiatan pendemonstrasian di atas menunjukkan peranan guru sebagai model dalam menyampaikan pengetahuan atau informasi kepada anak. Dikarenakan metode demonstrasi melalui media kardus terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan motorik halus anak, maka metode pembelajaran tersebut direkomendasikan untuk digunakan para guru PAUD sebagai salah satu metode dalam peningkatan keterampilan pemecahan masalah dan motorik halus anak. Adapun pertimbangan lainnya yaitu metode demonstrasi mudah dilakukan dan media kardus bekas mudah didapatkan tanpa mengeluarkan biaya yang besar. Selain itu, metode pembelajaran demonstrasi melalui media kardus direkomendasikan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan-keterampilan anak yang lain. ([repository.upi/10111](https://repository.upi.edu/10111))

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi S Chandra, *Program Bimbingan dengan Menggunakan Teknik Finger Painting untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* : studi eksperimen kuasi terhadap siswa kelas B Paud nurrahman tanjung barat jakarta selatan tahun ajaran 2012-2013
 Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan program bimbingan yang efektif dengan menggunakan teknik finger painting untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Metode penelitian menggunakan eksperimen kuasi dengan nonequivalent pretest-posttest control group design, pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan pedoman observasi, dan wawancara. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2012-2013 di PAUD Nurrahman Tanjung Barat Jakarta Selatan dengan populasi penelitian pada kelas B berjumlah 34 siswa, untuk pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sample, diperoleh 16 siswa yang dibagi pada kelompok eksperimen sebanyak 8 orang dan kelompok kontrol sebanyak 8 orang. Hasil penelitian menunjukkan program bimbingan dengan menggunakan teknik finger painting efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Rekomendasi hasil penelitian ini bagi kepala sekolah, pendidik atau guru PAUD, dan peneliti selanjutnya. Kata kunci: program bimbingan, finger painting, kreativitas (repository.upi/10112)

3. Artikel yang ditulis oleh Koen de Greef, Erik D. van der Spek dan Tilde Bekker, pada jurnal Games for Healt, volume 10, 2013, yang diterbitkan oleh Eindhoven University of Technology, The Netherlands, pada judul Designing Kinect games to train motor skills for mixedability players

tersebut memberikan beberapa kontribusi terhadap penelitian ini.

Diantaranya berisi tentang desain permainan dan pernyataan bahwa permainan dapat sebagai media terapi untuk melatih anak-anak yang motoriknya belum berkembang sesuai dengan usianya. Permainan yang ada harus mendukung motorik anak, melatih keterampilan serta memberikan pengalaman sosial yang positif. Tugas-tugas yang diberikan menjadikan anak-anak mampu merencanakan, bertindak dan merenungkan tindakan mereka, dan mampu memantau perkembangan mereka. Pada tingkat sosial ini berartimeningkatkan rasa percaya diri dan empati melalui bermain kooperatif antara pemain dengan kemampuan campuran.