

BAB III

ANALISIS DAN PERBANDINGAN

Kegiatan bermain ublek adalah kegiatan yang berkaitan dengan gerak tangan pada bagian ini di lakukan analisis antara obyek kajian, komponen/aspek yang di gunakan masih sama dengan komponen/aspek kajian perbandingan pada bab II, tetapi jika di rasakan perlu elaborasi, maka di lakukan kajian antara ublek/finger painthing. Analisis di lakukan dengan melihat persamaan dan perbedaan sistim yang di kembangkan antara ublek dan motorik halus yang di jadikan objek kajian, sehingga dapat di kemukakan kelemahan atau pandangan terhadap perbaikan akan kelemahan tersebut. Dari teori pengertian di atas dapat di simpulkan :

A. Ublek/ finger painthing

bermain ublek/finger painthing

Berdasarkan pernyataan dari teori para ahli di dalam bab II dari kegiatan bermain ublek/ finger painthing dapat di simpulkan bahwa suatu kegiatan yang menggunakan tangan dan jari sehingga anak dapat melatih jari, melatih pengembangan imajinasi, memperhalus kemampuan motorik halus, dan mengasah bakat seni, khususnya seni rupa yang memberikan sensasi pada jari sehingga dapat merasakan kontrol gerakan jarinya dan

membentuk konsep gerak membuat bentuk-bentuk tarikan gambar yang sangat bervariasi.

Diskripsi Teori

a. pengertian bermain

Berdasarkan uraian di dalam bab II diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan anak yang dilakukan sepanjang hari yang dapat menimbulkan kesenangan pada diri anak, secara langsung maupun tidak langsung bermain memberikan kontribusi positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak diantaranya aspek kognitif, bahasa, sosial, psikomotok, dan fisik, bermain sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif, menumbuhkan motivasi instrinsik, bersifat spontan dan sukarela, melibatkan peran serta aktif anak, dan memiliki hubungan sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, menumbuhkan disiplin, mengendalikan emosi, dan lain-lain.

b. Jenis-Jenis Kegiatan Bermain.

Berdasarkan pendapat para ahli yang diuraikan di dalam bab II diatas dapat disimpulkan bahwa jenis kegiatan bermain dapat dikategorikan menjadi dua yaitu yaitu bermain aktif dan bermain pasif yang umumnya disebut hiburan, kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, bermain pasif

juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan kegiatan fisik

c. Ciri-Ciri Kegiatan Bermain

Apabila seorang anak sedang bermain dengan cara yang fleksibel tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatannya berputrapura, menyenangkan bagi dirinya, dan melakukan kegiatannya hanya untuk mengisi kesenggangan, maka dapat dikatakan ia sedang bermain.

d. Manfaat bermain

Dari manfaat-manfaat bermain yang telah disebutkan di dalam bab II sebelumnya oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain adalah untuk menyempurnakan keterampilan yang dipelajari; sebagai tempat belajar bersosialisasi, berinteraksi dengan teman sebaya dan bekerjasama, untuk mengembangkan diri baik dari segi aspek fisik, motoric, social, emosi atau kepribadian, dan kognitif. Bermain sarana untuk mengembangkan keterampilan olahraga; sarana untuk mengembangkan kreatifitas; sarana anak untuk mampu menyelesaikan masalah; dan mengambil keputusan; sarana untuk mengumpulkan informasi serta penemuannya dan mempraktekannya; sarana anak untuk mengekspresikan emosi; sara anak untuk menanggulangi konflik dengan teman sebaya; sarana anak untuk melatih empati; dan sebagai media terapi (pengobatan) bagi anak.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak

Anak yang sehat akan lebih banyak bermain dibandingkan dengan anak yang sedang sakit, karena anak sehat dengan sendirinya akan memiliki banyak tenaga yang lebih sehingga permainannya lebih kepada jenis permainan aktif dan sifatnya mengeksplor yang merangsang daya berpikir anak. Jenis kelamin juga akan mempengaruhi ragam permainan yang mereka senangi.

Anak yang dibesarkan yang kurang menyediakan peralatan, waktu dan ruang bermain bagi anak akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang. Hal ini biasanya disebabkan latar belakang status sosial ekonomi orang tua. Aktivitas yang dilakukan anak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak terlepas dari kehidupan lingkungan dimana anak itu bersekolah atau tempat tinggal seperti di desa atau dikota dan juga alat permainan yang tersedia.

a. Pengertian motorik

Berdasarkan pendapat para ahli didalam bab II dapat disimpulkan bahwa motorik adalah merupakan perubahan suatu perilaku yang terjadi secara terus menerus sepanjang siklus kehidupan, perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak untuk mengendalikan tubuh. Keterampilan motorik

diperlukan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.

b. Pengertian motorik halus

Dari pendapat para ahli teori motorik halus di dalam bab II ini dapat dideskripsikan bahwa motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan media untuk melatih koordinasi mata dan tangan agar keterampilan dasar motorik halus lebih berkembang.

c. Fungsi pengembangan motorik halus

Berdasarkan pendapat para ahli di dalam bab II dapat disimpulkan bahwa fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi tangan dengan gerakan mata, dan sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi, fungsi lainnya yaitu mendukung aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakikatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisahkan serta sama lainnya.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halus.

Berdasarkan uraian dalam bab II diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik halus seorang anak secara garis besar adalah faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor yang terdapat pada diri anak, seperti

perkembangan sistem syaraf, bakat, psikologi, jenis kelamin, usia dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah yang berasal dari luar diri anak atau lingkungan sekitar anak, misalnya : kesempatan belajar dan praktek, model yang baik, stimulasi yang baik, kesehatan dan gizi seimbang, proses belajar yang harus diciptakan adalah dilakukan berdasarkan nilai manfaatnya, dimana dapat memberikan berbagai perubahan dalam perilaku anak ketika sedang belajar gerak motorik.

e. Karakteristik Motorik halus Anak Usia 3-4 tahun

Karakteristik anak usia 3-4 tahun secara umum perkembangan motorik halus anak 3 tahun adalah sebagai berikut mampu memegang gunting, mampu menirukan bentuk vertikal, horizontal dan garis silang, mampu memasang bentuk lingkaran, segi empat, segi tiga pada papan puzzle, menggambar manusia, dapat memcuci tangannya sendiri, membentuk benda dari plastisin, membuat garis lurus dan lingkaran dengan cukup rapih, dapat membangun menara 9-10 balok, membangun jembatan dengan tiga balok, memasukkan biji-bijian ke dalam botol yang berleher sempit. Dan untuk karakteristik anak usia 4 tahun koordinasi grakan motorik halus anak sangat berkembang dan hampir sempurna, walaupun demikian anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Hal ini di sebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan balok secara sempurna sehingga kadang-kadang meruntuhkan balok itu sendiri. Adapun karakteristik

perkembangan anak usia 4 tahun adalah mampu memegang alat tulis, mampu menggunting garis lurus, lengkung, dan gelombang di kertas, mampu memasukan tali ke lubang papan jahit.

Keterampilan motorik halus berbeda untuk tiap anak kendati demikian penelitian yang dilakukan oleh para ahli psikologis memperlihatkan, bahwa sekalipun motorik pada tiap anak berbeda tetapi pada usia-usia tertentu seorang anak sudah dapat melakukan gerakan motorik halus yang hampir sama dapat dilakukan oleh anak lain seisiannya.

Anak usia dini pada usia 3 tahun, kemampuan anak-anak masih timbul dari kemampuan bayi untuk menempatkan dan memegang benda-benda. Walaupun mereka telah mampu untuk memegang benda-benda berukuran kecil di antara ibu jari dan jari telunjuk, tetapi mereka masih agak kikuk. Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat.

Ubleg/Finger Painting adalah : Sebuah aktivitas melukis menggunakan jari jemari dengan teknik/ cara mengoleskan suatu pasta atau adonan kanji diatas sebuah kertas/karton/ sebuah pola dengan tujuan untuk mengeksplorasi, melatih imajinasi, memperluas kemampuan motorik halus dan mengasah bakat seni yang dapat memberikan pengalaman menarik bagi setiap anak. Motorik halus adalah pengorganisasian gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan

otot-otot kecil seperti jari jemari, dengan kordinasi antara mata dan tangan,dapat terus ditingkatkan dengan penguasaan gerakan yang lebih teratur dan teliti.

Jadi keterkaitan antara Ublek dengan motorik halus adalah ; saling terkait karena keterampilan motorik halus itu menitik beratkan pada kekuatan otot-otot yang ada pada jari jemari tangan, yang dikoordinasikan langsung dengan mata. Apabila salah satu dari mata atau tangan tidak berfungsi dengan baik maka kemampuan keterampilan motorik halus anak akan terganggu, walaupun ada sebagian anak yang bisa melakukan kegiatan motorik halus , akan tetapi tidak sesempurna pada anak yang mata dan tangannya tidak ada kendala. Sedangkan dalam permainan Ubleg, juga melibatkan sebagian besar jari jemari tangan anak.untuk mengaduk, mencampur, menarik, mengoles ubleg sampai menjadi sebuah media bermain anak, anak memerlukan jari-jari yang kuat untuk meremas, menggenggam dan mengoleskan ubleg tersebut keatas kertas/ media lainnya. Untuk menghasilkan karya yang bagus, anak harus berkonsentrasi mengenai bagaimana dan disebelah mana anak akan mengoles ubleg tersebut. Sehingga anak memerlukan penglihatan ; mata dan harus jeli serta konsentrasi yang penuh. Dengan demikian antara gerakan jari-jari anak, kejelian mata dalam

memandang/memperkirakan olesannya baik warna, ketebalan, kerapian, anak harus memfokuskan diri dan mengkoordinasikan antara jari-jari tangan dan mata.