

BAB II

DATA DAN ANALISIS

Format pelaporan yang digunakan dalam Bab II ini adalah dalam bentuk naratif, dimana keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun dengan bermain kertas akan dikaji dan dianalisis pada bagian pertama. Sedangkan bagian berikutnya akan mengkaji dan menganalisis mengenai bermain bersama. Berdasarkan data studi referensi yang ada.

A. Acuan Teori

1. Hakikat Keterampilan Motorik Halus

a. Pengertian Keterampilan

Setiap anak yang terlahir di dunia sudah dianugerahi sebuah keterampilan oleh Sang Pencipta. Keterampilan pada diri anak tidak akan muncul dengan sendirinya melainkan harus diasah sejak dini. Oleh karena itu, dibutuhkan peran orang tua dan pendidik untuk mengasah dan meningkatkan keterampilan pada diri anak.

Manusia memiliki keterampilan pada diri masing-masing untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Menurut Magil dan Anderson yang mengatakan "*Skill is an activity or task that has a specific purpose or goal to*

achieve".¹ Dapat diartikan bahwa keterampilan merupakan suatu aktivitas atau tugas yang memiliki tujuan spesifik untuk dicapai. Jadi keterampilan sudah pasti dimiliki setiap individu untuk melakukan segala kegiatan sehari-hari yang memiliki tujuan tertentu untuk dicapai. Keterampilan akan berkembang jika setiap individu melatihnya secara terus-menerus.

Setiap individu melakukan tugas-tugas kesehariannya untuk mencapai hal yang diinginkan. Reber dalam Syah mendefinisikan keterampilan sebagai suatu kemampuan dalam melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu.² Setiap individu memiliki kemampuan untuk melaksanakan tugas dengan tingkat pola yang kompleks dan dapat menyelesaikan tugas tersebut untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Dalam melakukan tugas tidak hanya kemampuan dalam penguasaan tugas tersebut yang dibutuhkan, tetapi dibutuhkan aspek-aspek lain yang akan menunjang terselesainya tugas tersebut. Seperti yang dikatakan Boyatzis dan Kolb bahwa "*a skill is a combination of ability, knowledge and experience that enables a person to do something well*".³ Dapat diartikan bahwa keterampilan adalah kombinasi dari kemampuan, pengetahuan dan pengalaman yang memungkinkan seseorang untuk melakukan sesuatu

¹ Richard Magill & David Anderson, *Motor Learning and Control: Concepts and Applications, Tenth Edition* (Singapore: Mc Graw Hill Education, 2014), p. 5.

² Muhibin Syah, *Psikologi Perkembangan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Rosdakarya, 2005), p. 119.

³ Richard E. Boyatzis & David A. Kolb, *Journal of Management Psychology Volume 10, From Learning Styles To Learning Skills* (USA: MBC University Press, 1995), p. 4.

dengan baik. Seseorang yang akan melakukan tugas dengan baik harus menguasai kemampuan untuk menyelesaikan tugas tersebut dan juga memiliki pengetahuan dan pengalaman mengenai tugas yang akan dilakukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dideskripsikan bahwa keterampilan merupakan kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas yang kompleks dan tersusun rapi dengan memiliki kemampuan, pengetahuan dan pengalaman dalam tugas tersebut untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan baik. Keterampilan yang dimiliki anak difungsikan untuk melakukan suatu kegiatan yang sebelumnya sudah pernah dilakukan dengan memiliki pengalaman sebelumnya sehingga dapat melakukan suatu kegiatan tersebut sesuai harapan.

b. Pengertian Motorik Halus

Pada masa kanak-kanak merupakan masa yang menyenangkan karena anak menggunakan anggota tubuhnya untuk membuat kreasi. Menurut Lenner dalam Sudono motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi mata dan tangan.⁴ Jadi motorik halus merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan media tertentu seperti alat tulis dengan koordinasi yang lebih antara mata dan tangan dalam melakukan kegiatan tersebut.

⁴ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2000), p. 53.

Pada saat melakukan kegiatan anak banyak melakukan gerakan-gerakan yang sederhana maupun gerakan yang membutuhkan banyak tenaga. Menurut Mulyani dan Gracinia gerak motorik halus adalah gerak yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu, otot-otot kecil, dan tidak membutuhkan tenaga yang terlalu besar, namun membutuhkan koordinasi yang cermat antara panca indra dengan anggota tubuh yang terlibat.⁵ Dapat dikatakan bahwa gerakan yang dilakukan hanya meliputi bagian tubuh tertentu yang memiliki otot-otot kecil yaitu tangan dengan tidak mengeluarkan tenaga yang besar dan membutuhkan koordinasi antara panca indra yaitu mata dengan tangan untuk melakukan kegiatan tertentu.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, dapat di jelaskan bahwa motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil yaitu tangan dan membutuhkan koordinasi antara panca indera dengan tangan untuk melakukan suatu kegiatan yang menggunakan media. Motorik halus yang dilakukan anak berfungsi untuk melakukan suatu kegiatan sederhana yang menggunakan media dan memerlukan konsentrasi dengan melibatkan panca indera dan otot halus tangan agar mendapat hasil yang baik.

⁵ Yani Mulyani dan Juliska Gracinia, *Kemampuan Fisik, Seni, dan Manajemen Diri* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), p. 2.

c. Pengertian Keterampilan Motorik Halus

Usia dini merupakan waktu yang tepat untuk melatih anak agar mampu menolong diri sendiri. Menurut Papalia keterampilan motorik halus yaitu melibatkan koordinasi mata-tangan dan otot kecil, dengan mendapatkan keterampilan ini akan memungkinkan seorang anak kecil untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar terhadap perawatan dirinya sendiri.⁶ Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan tangan dan otot kecil dengan koordinasi mata untuk melakukan gerakan sederhana untuk membantu diri sendiri. Anak yang sudah mampu untuk melibatkan gerakan tangan dan mata akan mampu untuk memiliki tanggung jawab yang lebih besar terhadap diri sendiri.

Anak dalam keseharian lebih banyak menggunakan tangan untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Menurut pendapat Santrock bahwa keterampilan motorik halus melibatkan gerak yang diatur dengan halus seperti keterampilan tangan.⁷ Dapat dikatakan bahwa motorik halus merupakan gerakan yang dilakukan dengan halus atau perlahan seperti melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan contohnya menggambar, menulis dan menggunting.

⁶ Diane E. Papalia, *et al*, *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, terj. Fitriana Wuri Hertati, (Jakarta: Kencana, 2010), p. 316.

⁷ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, terj. Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti, (Jakarta: Erlangga, 2007), p. 216.

Setiap kegiatan yang dilakukan anak pada dasarnya membutuhkan keterampilan motorik. Menurut pendapat Magill dan Anderson keterampilan motorik halus adalah “*A motor skill that requires control of small muscles to achieve the goal of the skill; typically involves eye-hand coordination and requires a high degree of precision of hand and finger movement*”.⁸ Dapat dikatakan bahwa keterampilan motorik halus memerlukan kontrol dari otot kecil untuk mencapai tujuan, biasanya melibatkan koordinasi mata-tangan dan membutuhkan tingkat presisi yang tinggi dari pergerakan jari. Jadi keterampilan motorik halus adalah gerakan motorik yang melibatkan koordinasi mata dan tangan serta memerlukan kontrol dari otot-otot kecil untuk melakukan suatu gerakan akurat yang menggunakan gerakan jari.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus ialah gerakan untuk melakukan kegiatan yang kompleks dan akurat dengan melibatkan otot-otot kecil dan membutuhkan koordinasi antara panca indera dengan tangan serta pergerakan jari untuk mencapai hasil yang diinginkan. Keterampilan motorik halus anak merupakan gerakan yang sederhana namun memerlukan suatu konsentrasi dan gerakan yang akurat dengan melibatkan otot halus tangan dan panca indera seperti mata untuk melakukan kegiatan yang kompleks.

⁸ Richard Magill & David Anderson, *Op. Cit.*, p. 11.

d. Perkembangan Motorik Halus

Setiap anak memiliki urutan perkembangan yang berbeda-beda disetiap jenjang usia sesuai dengan stimulus yang diberikan. Menurut Yamin dan Sanan, motorik halus mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Terdapat bermacam-macam perkembangan motorik halus yaitu 1) menggenggam (*grasping*): a) *palmer grasping*, b) menjimpit (*pincer grasping*), 2) memegang, 3) merobek, 4) menggunting.⁹ Dapat dijelaskan, menggenggam merupakan kegiatan anak memegang benda menggunakan seluruh telapak tangan. Biasanya kemampuan menggenggam ini terdapat pada anak bayi yang menggunakan seluruh pergelangan tangannya untuk memegang suatu benda.

Terdapat dua jenis kegiatan menggenggam yaitu *palmer grasping* dan menjimpit (*pincer grasping*). *Palmer grasping* merupakan kegiatan menggenggam suatu benda dengan menggunakan telapak tangan. Biasanya kemampuan ini dimiliki oleh anak usia 2 tahun kebawah karena kemampuan motorik halus atau otot-otot halus anak belum berkembang dengan baik. Sehingga anak menggunakan seluruh tangan dan telapak tangan untuk memegang benda. Benda-benda yang digunakan biasanya cenderung lebih

⁹ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2010), p. 134-135.

besar agar mudah untuk digunakan dan untuk melatih perkembangan motorik halus anak.

Sedangkan kegiatan menjimpit (*pincer grasping*) merupakan kegiatan yang sudah tidak menggunakan telapak tangan untuk memegang benda melainkan sudah mampu untuk menggunakan jari-jarinya. Biasanya anak usia 2 tahun lebih sudah mampu untuk melakukan kegiatan menjimpit ini. Benda-benda yang digunakan masih dalam bentuk yang besar karena anak masih dalam tahap melatih keterampilan motorik halusnya. Contoh kegiatan menjimpit pada anak yaitu ketika anak menggunakan alat tulis atau alat gambar untuk mengcoret tak bermakna. Coretan ini anak semakin bermakna seiring usia anak yang semakin bertambah dan kemampuan anak yang semakin berkembang.

Perkembangan selanjutnya yaitu memegang, kegiatan ini dilakukan oleh setiap jenjang usia anak. Semakin bertambahnya usia anak dan semakin tinggi keterampilan motorik halus anak, maka semakin berkembang pula kemampuan anak untuk memegang benda-benda yang lebih kecil. Ketika anak usia 1-2 tahun mampu untuk memegang benda dengan ukuran besar, dan saat usia anak 2 tahun lebih anak sudah mampu untuk memegang benda dengan ukuran yang lebih kecil.

Merobek merupakan kegiatan yang menggunakan seluruh telapak tangan atau hanya menggunakan jari-jari untuk memisahkan kertas menjadi beberapa bagian. Pada anak usia 2-3 tahun perkembangan motorik halusnya

mulai meningkat sehingga anak mampu untuk merobek dengan menggunakan seluruh telapak tangannya. Pada usia 3-5 tahun anak sudah mampu untuk merobek menggunakan jari-jarinya walau masih dalam pengerjaan yang hati-hati.

Menggunting merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan benda untuk membuat bentuk atau memotong mengikuti garis. Menggunakan gunting sebagai alat untuk membentuk pola dilakukan anak usia 4-5 tahun dengan bentuk sederhana. Untuk anak usia 3-4 tahun dengan kekuatan otot tangan yang masih belum kuat hanya mampu untuk menggunting dengan pola garis lurus.

Perkembangan setiap anak akan memiliki tahapan yang sama namun akan berbeda disetiap jenjang usia sesuai dengan stimulus dan latihan yang diberikan. Jika anak tidak mendapatkan stimulus dan latihan yang baik maka perkembangan yang dilalui anak akan terhambat dan melambat seiring dengan bertambahnya usia anak. Maka keterampilan motorik halus merupakan hal yang penting untuk dilatih sejak dini.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa anak usia 3-4 tahun berada dalam perkembangan motorik halus menjimpit, memegang, merobek dan menggunting. Ketika anak menjimpit sudah mampu melakukan dengan jari-jari dan menggunakan benda benda yang kecil. Saat anak melakukan kegiatan memegang sudah mampu dengan benda yang lebih kecil. Sedangkan ketika merobek anak sudah mampu untuk menggunakan jari-jari

tanggannya untuk merobek kertas menjadi bagian besar ataupun kecil. Untuk menggunting anak sudah mampu untuk menggunting dengan pola garis lurus. Kegiatan tersebut sudah dapat dicapai anak berdasarkan stimulus dan latihan yang diberikan.

2. Karakteristik Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun

Setiap tumbuh kembang anak dapat dilihat melalui usia yang telah dicapai karena setiap anak dengan usia yang berbeda mempunyai karakteristik dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, standar tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 3-4 adalah anak dapat menuang air, pasir atau biji-bijian ke dalam tempat penampungan (mangkuk, ember), memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian), meronce benda yang cukup besar, dan menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.¹⁰

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun, anak sudah mempunyai kekuatan otot tangan yang kuat dilihat dari kemampuan anak untuk menuang kan benda cair atau benda lain dari satu

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, p. 14.

tempat ke tempat lain yang lebih kecil atau lebih besar. Anak juga sudah mampu untuk berkonsentrasi dan menyeimbangkan mata dan tangan untuk meronce benda besar. Anak juga sudah mampu untuk menggunting walau hanya pada pola garis lurus.

Perkembangan fisik yang dialami anak akan berbeda disetiap rentang usianya. Menurut Dodge, perkembangan fisik anak usia 4 tahun yaitu *fine motor coordination improves dramatically as well. On their own, they can wash their hand, button their coats, and use Velcro straps. Some are coordinated enough to cut intricate lines with scissors, zip their coats, and make an attempt at tying their shoes.*¹¹

Dapat dijelaskan bahwa koordinasi motorik halus anak usia 4 tahun meningkat secara dramatis. Mereka bisa memcuci tangan mereka sendiri tanpa bantuan, mengancingkan jaket mereka dan menggunakan tali. Anak sudah mampu untuk menggunakan gunting untuk memotong garis yang terlihat rumit, anak sudah mampu untuk menutup jaket mereka menggunakan restleting, dan mampu mengikat tali sepatu mereka sendiri.

Sehingga dapat dikatakan bahwa anak usia 4 tahun sudah mampu untuk menolong diri sendiri dan mampu untuk memiliki tanggung jawab atas dirinya sendiri. Hal ini dilihat dengan mampunya anak untuk melakukan hal sederhana seperti mencuci tangan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain,

¹¹ Diane Trister Dodge, Laura J. Colker, *The Creative Curriculum For Early Childhood*, (Washington DC: Teaching Strategies, 2002), p. 24.

sudah mampu untuk memakai atau menggunakan baju serta sepatu sendiri dengan menggunakan kancing, resleting, serta perekat.

Perkembangan anak usia 3-4 tahun mengalami peningkatan yang baik pada setiap anggota tubuhnya. Perkembangan anak usia 3-4 tahun menurut Dorothy yaitu:

sudah mampu meniru bentuk sederhana, keterampilan dalam membangun dan menyusun puzzle sudah lebih baik dengan menyusun 8 batang, dapat menuang air, pasir secara tepat, dapat makan sendiri dan meletakkan alat makan sendiri, serta dapat mencuci muka dan sikat gigi. Anak usia 4 tahun sudah mampu menggambar orang dengan wajah, mata dan hidung. Menyusun puzzle dengan 10-25 potongan dan mulai menggunakan perangkat bangunan bata, dapat menggunting dengan lebih baik tetapi belum akurat, menggunakan garpu untuk makan dan mengoleskan mentega ke roti, memakai semua bajunya sendiri, mengoleskan pasta gigi ke sikat gigi.¹²

Dapat dikatakan bahwa anak usia 3-4 tahun sudah mampu menggunakan alat tulis dengan baik untuk menggambar wajah orang dengan mata, hidung dan wajah walau tidak secara lengkap. Anak juga sudah mampu menyusun puzzle sendiri dengan potongan yang banyak 10-25 potongan puzzle. Anak sudah mampu menggunakan gunting untuk menggunting walau hasilnya masih terlihat sempurna. Anak juga sudah mampu makan sendiri dan menggunakan alat makan untuk mengambil makanannya, selain itu anak mampu untuk mengoles pasta gigi ke atas sikat gigi sendiri.

¹² Dorothy Einon, *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun*, terj. Fita Fitria Agriningrum, (Jakarta: Erlangga, 2005), p. 15.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dijelaskan bahwa karakteristik motorik halus anak usia 3-4 tahun sudah mampu untuk memegang alat tulis seperti gunting, pensil dan benda lainnya dengan kekuatan yang baik. Dilihat pada kemampuan anak yang sudah mampu untuk memuangkan air atau pasir ke dalam wadah lain dan meronce pada benang atau tali dengan menggunakan benda besar. Kekuatan otot halus anak juga terlihat pada kemampuan anak untuk memegang gunting dan mampu untuk menggunting pada pola lurus. Usia 3-4 tahun anak sudah mampu untuk menolong diri sendiri yaitu sudah mampu untuk mengoles pasta gigi, mengancing jaket dan mampu untuk menggunakan alat makan sendiri.

Jadi dapat dikatakan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun sudah meningkat dengan baik seperti anak sudah mampu untuk menolong diri sendiri menggunakan alat sederhana yang sering ditemui. Kekuatan otot halus anak meningkat dengan mampunya anak untuk memegang alat-alat besar dan kecil digunakan untuk berbagai tujuan seperti gunting, alat tulis dan benang atau tali.

B. Acuan Teori Alternatif

1. Hakikat Bermain Kertas

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak tidak dapat dipisahkan karena bermain merupakan dunia anak. Menurut pendapat Stone, "*Play provides many opportunities for*

children to create, invent, and sign as they build, draw, and dramatize".¹³

Dapat diartikan secara bebas bahwa bermain memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk membuat, menciptakan dan dengan membangun bangunan mereka, menggambar, dan bermain drama. Jadi dapat dikatakan bahwa permainan banyak memberikan kesempatan bagi anak untuk membuat dan menciptakan kreativitas mereka sendiri dengan kegiatan seperti bermain balok dengan cara membangun atau menyusun berbagai balok, menggambar bebas sesuai dengan ide anak dan bermain peran bersama teman atau menggunakan boneka yang ada.

Bermain sebagai media bagi anak untuk menyalurkan kreativitas maupun energi yang lebih pada diri anak. Menurut Tedjasaputra dalam Soetjningsih mengatakan bahwa bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.¹⁴ Bermain jadi salah satu kegiatan yang sangat disukai oleh anak karena dalam bermain anak tidak merasa sedang belajar. Kegiatan bermain secara tidak langsung dapat mengasah kreativitas anak pada bidang yang anak sukai. Dengan bermain anak dapat meningkatkan segala kemampuan yang ada dalam diri dengan kegiatan bermain yang tidak secara langsung mengajarkan berbagai materi.

¹³ Sandra J. Stone, *Playing A Kid's Curriculum*, (USA: Good Year Book, 1993), p. 4.

¹⁴ Christiana Hari Soetjningsih, *Seri Psikologi Perkembangan, Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Kencana, 2012), p. 223.

Bermain sangat menyenangkan bagi anak sehingga anak akan senantiasa selalu ingin bermain dalam keadaan apapun. Menurut Anita bermain dilakukan dengan dan/atau tanpa alat permainan. Anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada di dekatnya untuk bermain atau hanya dengan dirinya sendiri, misalnya dengan jari-jari tangannya.¹⁵ Anak penuh dengan imajinasi yang tak terbatas. Ketika bermain anak menggunakan banyak ide yang muncul bahkan saat tidak ada mainan disekelilingnya. Anak menggunakan anggota tubuh sebagai alat media atau hanya berimajinasi sambil berbicara sendiri untuk bermain.

Bermainan merupakan hal yang sangat disukai oleh anak-anak. Menurut pendapat Sudiono bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa memepergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹⁶ Bermain memberikan rasa senang pada anak bahkan ketika anak bermain tanpa alat permainan sekalipun. Bermain dapat dilakukan anak dimana saja dengan alat bantu permainan atau tidak ada sama sekali. Dengan bermain anak dapat melatih kemampuan dan keterampilan yang ada dalam diri anak tanpa disadari. Kegiatan bermain juga mampu memberikan pengetahuan yang baru atau informasi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar anak tanpa anak sadari.

¹⁵ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), p. 32.

¹⁶ Anggani Sudono, *Op. Cit.*, p. 1.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak. Bermain juga tanpa disadari oleh anak mampu untuk melatih kemampuan dan keterampilan fisik maupun kemampuan yang lain yang ada dalam diri anak. Secara tidak langsung bermain dapat memberikan pembelajaran dan memberikan informasi tentang lingkungan sekitar. Jadi bermain sangat dibutuhkan bagi anak untuk melatih keterampilan serta imajinasi pada diri anak.

b. Manfaat Bermain

Bermain tanpa disadari memiliki berbagai manfaat bagi anak. Tedjasaputra menjelaskan bahwa bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek fisik, perkembangan aspek motorik kasar, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi atau kepribadian, perkembangan aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, dan untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.¹⁷ Jadi bermain memberikan banyak manfaat bagi anak diberbagai aspek perkembangannya, seperti fisik yaitu motorik kasar ketika bermain anak dapat melatih kekuatan otot kaki dan tubuhnya, sedangkan motorik halus anak melatih koordinasi otot-otot halus seperti jari tangan dengan mata.

¹⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2001), p. 39-45.

Hal penting lainnya yang diberikan permainan bagi anak adalah perkembangan sosial dan emosi anak. Ketika anak bermain tentu anak berkomunikasi dan bersosial dengan teman sebaya atau dengan anak di atas usianya, dengan bermain anak akan terbiasa untuk bertemu dengan orang dan memudahkan anak untuk bersosialisasi ketika beranjak dewasa nanti. Selain itu, perkembangan emosi juga dilatih ketika anak bermain dengan teman-temannya, baik itu ketika anak merasa senang maupun ketika anak merasa marah. Ketika sering bermain anak akan terbantu untuk mengontrol emosinya seperti saat mainan anak yang diambil oleh teman lain dan anak tidak akan merebut mainan tersebut atau anak tidak akan menangis.

Perkembangan kognisi secara tidak langsung didapat anak ketika bermain, seperti melatih daya nalar anak, menciptakan kreativitas anak, kemampuan berbahasa anak pun meningkat dan daya ingat anak akan terlatih setiap kali bermain. Ketika bermain anak juga melatih panca inderanya, karena dengan bermain anak menggunakan semua anggota tubuh dan panca inderanya. Bukan hanya bernyanyi tetapi bermain juga memberikan manfaat bagi anak seperti keterampilan olahraga dan menari, pada kegiatan bermain anak melakukan berbagai gerakan-gerakan yang bisa menjadi dasar ketika anak melakukan gerakan olahraga atau gerakan menari nantinya.

Pada bermain memiliki banyak manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Manfaat bermain menurut Stone adalah melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosi dan fisik.¹⁸ Melalui bermain anak mendapat banyak manfaat dan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada aspek kognitif, sosial, emosi dan fisik. Bermain tidak hanya mengenai tertawa tetapi terdapat manfaat yang dapat membuat pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi meningkat. Kegiatan bermain juga memberikan kepuasan pada anak setelah kegiatan bermain selesai dan anak secara tidak langsung mendapatkan manfaat dari permainan yang dilakukan.

Jadi dapat dikatakan bahwa manfaat bermain sangat banyak bagi anak. Dalam satu permainan yang dilakukan oleh anak, anak mendapat manfaat diberbagai aspek seperti meningkatkan motorik kasar dan motorik halus dan juga setiap permainan yang dilakukan oleh anak dapat melatih perkembangan kemampuan sosial dan emosi anak. Di dalam permainan pun anak secara tidak sadar melakukan pembelajar dan mengasah kemampuan kognitifnya. Jadi permainan bagi anak sangat penting jika kita sebagai orang tua mengarahkan dan memberikan permainan yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

¹⁸ Sandra J. Stone, *Op.Cit.*, p. 4-7.

c. Tahapan Bermain

Bermain sangat erat hubungannya dengan anak. Tahapan bermain menurut Piaget dalam Tedjasaputra (2001) yaitu: (1) *sensory motor play*, (2) *symbolic atau make believe play*, (3) *social play games with rules*, dan (4) *games with rules and sport*.¹⁹ Dapat di artikan secara bebas bahwa tahapan bermain anak menurut piaget dimulai dengan bermain dengan anggota tubuh dan panca indera. Tahapan kedua anak bermain menggunakan simbol-simbol atau bermain pura-pura. Tahapan bermain ketiga anak mulai bermain dengan aturan-aturan. Tahapan terakhir dalam permainan menurut piaget anak sudah dapat bermain dengan peraturan dan melakukan permainan dengan olahraga.

Permainan pada anak terjadi dalam beberapa tahap seperti dimulai ketika masih bayi anak menggerakkan tangan kaki dan panca indera lalu anak memasuki masa bermain pura-pura dengan menggunakan objek atau tanpa objek. Kemudian anak mulai untuk bermain dengan teman sebaya untuk berinteraksi lebih banyak dan melakukan permainan dengan peraturan sederhana. Memasuki tahapan berikutnya anak mulai bermain dengan peraturan yang lebih kompleks dan melakukan permainan dengan tambahan di dalamnya materi fisik atau olahraga.

Bermain jadi kegiatan yang sangat berguna karena dapat menunjang perkembangan anak. Tahapan permainan menurut Bergen dalam Santrock

¹⁹ Mayke, *Op. Cit.*, p.24.

yaitu: (1) Permainan sensorimotor dan praktik, (2) Permainan pura-pura/Symbolis, (3) Permainan Sosial, (4) Permainan Konstruktif, (5) Games.²⁰ Dapat dikatakan permainan sensorimotor adalah gerakan yang ada pada masa bayi berfungsi untuk melatih dan mendapatkan kesenangan dari melakukan gerakan tersebut. Permainan praktik adalah gerakan perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang ketika gerakan tersebut baru didapat atau ketika ada kegiatan yang membutuhkan gerakan tersebut. Contoh gerakan praktik adalah gerakan melompat, meluncur, berputar yang biasanya dilakukan di kegiatan olahraga.

Permainan pura-pura/symbolis biasanya terjadi pada anak usia 1 tahun sampai 4 tahun. Ketika bermain anak menggunakan objek untuk lawan mainnya atau sebagai simbol. Anak mengajak objek tersebut melakukan berbagai kegiatan seolah-olah objek itu dapat merespon mereka. Kebiasaan tersebut akan menghilang secara perlahan-lahan ketika anak mulai beranjak usia 5-6 tahun. Pada permainan sosial tingkat interaksi anak sudah mulai meningkat bukan lagi berinteraksi dengan objek atau benda mati melainkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Interaksi yang terjalin pada anak sudah melibatkan teman sebaya di lingkungan tempat anak berada. permainan sosial anak sudah mulai mengajak teman sebaya untuk melakukan kegiatan bersama dan terdapat interaksi yang lebih seperti bertanya tentang permainan yang dilakukan.

²⁰ John W. Santrock, *Op. Cit.*, p. 218-220.

Permainan konstruktif terjadi pada anak ketika memasuki masa prasekolah dimana masa sensorimotor anak mulai menurun dan simbolis anak mulai meningkat. Permainan konstruksi seperti anak yang lebih cenderung menggambar rumah atau orang. Games dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dan juga memiliki peraturan. Games dilakukan pada anak usia sekolah yang dilakukan secara individu atau secara berkelompok.

Dapat dikatakan bahwa permainan yang dialami anak sesuai dengan tahapan usia. Anak anak mengalami setiap tahapan permainan disetiap usianya. Seperti ketika masih bayi anak hanya mampu untuk menggerakkan sensorimotor dan ketika usia bertambah kebiasaan anak yang sudah mampu untuk melakukan gerakan lebih kompleks anak akan mengulang dalam suatu kegiatan tertentu. Anak yang berbicara sendiri atau menggunakan objek sebagai lawan mainnya merupakan bagian dari tahapan bermain dan setiap anak akan mengalami masa tersebut. Setelah bermain simbolik anak akan pindah ke tahap bermain sosial yang dimana anak sudah dapat berinteraksi dengan teman sebaya untuk melakukan permainan. Bermain konstruktif dilakukan anak pada usia sekolah dan games dilakukan anak untuk mendapatkan rasa senang dan juga sudah mulai untuk merasakan kompetisi dengan anak lain.

Dalam bermain anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada disekitarnya. Tahapan bermain menurut Parten dalam Yuliani

(2009) yaitu : (1) *Unoccupied play*, (2) *Onlooker play*, (3) *Solitary play*, (4) *Parallel play*, (5) *Associative play*, (6) *Cooperative play*.²¹ Jadi dapat diartikan *Unoccupied play* adalah keadaan dimana anak tidak benar-benar bermain, anak hanya melihat teman-temannya bermain dan mengamati sekitar lingkungan bermain yang menarik perhatiannya. *Onlooker play* atau mengamati teman lain yang sedang bermain suatu permainan dan dimana rasa ingin bermain anak semakin besar dengan tetapi masih memiliki rasa malu untuk ikut bermain karena belum mengenal teman-teman yang lain. Lalu *Solitary play* atau bermain sendiri adalah keadaan anak sudah mulai untuk bermain tetapi hanya bermain sendiri tanpa melibatkan teman dan tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Parallel play atau bermain paralel yaitu keadaan dimana ada dua anak atau lebih sedang bermain dengan alat mainan yang sama atau kegiatan yang dilakukan pun sama tetapi diantara anak tersebut tidak terjadi suatu percakapan atau interaksi satu dengan yang lainnya, mereka hanya sibuk dengan permainan masing-masing. Kemudian *Associative play* atau bermain dengan teman yaitu keadaan dimana anak mulai untuk berinteraksi dengan teman yang lain dan mulai untuk bertukar mainan dan melakukan permainan yang sama tetapi tidak dengan tujuan yang sama dan tidak ada aturan dalam permainan tersebut. *Cooperative play* atau bermain bersama yaitu anak

²¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks,2009), p. 147.

sudah mulai untuk bermain bersama-sama, dengan permainan yang sama dan memiliki tujuan serta tugas masing-masing dalam permainan tersebut.

Tahapan bermain yang terjadi pada setiap anak akan mengalami hal yang sama. Anak bermain dengan motoriknya diawal-awal kemudian bermain menggunakan objek. Setelah memasuki usia prasekolah anak mulai belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Usia sekolah anak sudah mulai bermain dengan peraturan dan mulai untuk berkompetisi dengan teman-temannya.

d. Pengertian Bermain Kertas

Kegiatan bermain kertas disukai anak karena kertas merupakan objek yang sering sering digunakan oleh anak. Menurut Suratno, kegiatan bermain kertas adalah keterampilan menggunakan otot-otot tangan dan jari-jari untuk berkoordinasi dengan mata, sehingga bisa bermain kertas atau benda lain sesuai yang diinginkan.²² Jadi bermain kertas merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus tangan dan memerlukan konsentrasi dan koordinasi mata dengan baik untuk membuat kreasi dari kertas sesuai dengan imajinasi anak atau sesuai arahan.

Menurut Sumanto melipat atau origami adalah suatu teknik berkarya untuk menghasilkan bentuk main, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan

²² Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), p. 127.

kreasi lainnya.²³ Origami atau seni melipat kertas merupakan kegiatan yang menggunakan kertas sebagai media utamanya. Penggunaan kertas dilakukan untuk membuat bentuk yang diinginkan seperti membuat kerajinan tangan atau media lain yang dapat digunakan sebagai hiasan atau benda yang memiliki fungsi lain.

Menurut Sumantri melipat pada hakekatnya merupakan keterampilan tangan untuk mencitakan bentuk-bentuk tertentu tanpa menggunakan bahan perekat lem serta ketelitian ini membutuhkan keterampilan koordinasi tangan, ketelitian dan kerapihan, di dalam kegiatan melipat jika disajikan dengan minat anak yang akan memberikan keasikan dan kegembiraan serta kepuasan bagi anak.²⁴ Jadi melipat kertas merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus tangan dan koordinasi dengan mata untuk membuat kreasi dengan kertas dan tanpa menggunakan alat bantu lain seperti gunting atau lem sebagai bahan tambahan. Melipat kertas dijadikan kegiatan yang menyenangkan karena bisa membuat anak merasa tertantang dan membuat anak berimajinasi dengan karyanya.

Dapat dikatakan bermain kertas merupakan kegiatan yang menggunakan kekuatan otot halus tangan dan jari serta butuh koordinasi dengan mata untuk membuat kreasi. Bermain kertas juga dapat membuat

²³ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), p. 97.

²⁴ MS. Sumantri, *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dinas Pendidikan, 2005), p. 151.

imajinasi anak berkembang dan membuat anak merasa senang dengan kegiatan yang dilakukan.

1) Manfaat Bagian-bagian dari Bermain Kertas

a) Menggunting dan Menempel

Manfaat kegiatan menggunting yang sesuai dengan motorik halus menurut Hurlock sebagai berikut: a) anak dapat menghibur diri dan memperoleh perasaan senang, b) anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya dalam kehidupannya atau lebih percaya diri, c) anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Anak sudah dapat dilatih memotong kertas membentuk lingkaran, segi empat, garis lurus, dan lainnya, d) melalui kegiatan menggunting memungkinkan anak dapat bermain dan bergaul dengan teman sebayanya, anak tidak merasa terkucilkan dengan teman sebayanya, e) dengan kegiatan menggunting sangat penting bagi perkembangan *self concept* atau kepribadian anak.²⁵ Dari kegiatan menggunting dan menempel memiliki manfaat bagi diri anak. Kegiatan menggunting dan menempel banyak manfaat bagi kehidupan anak di kesehariannya, seperti anak yang mendapatkan perasaan senang, dapat bermain dengan anak lain.

²⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak, terj.* Istiwidayanti dan Soedjarwo, (Jakarta: Erlangga, 1999), p. 154.

b) Menggunting dan Melipat

Bermain kertas juga bisa mengasah imajinasi dan kreativitas anak. Kegiatan menggunting dan melipat sangat menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak, terlebih kegiatan ini merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif dan kreatif.²⁶ Seni melipat kertas membuat anak penasaran akan hasil yang didapat sehingga anak menjadi berimajinasi dengan hasil karyanya. Melipat kertas membantu anak untuk melatih kekuatan otot halus tangan dengan menekan kertas dan membentuk hasil yang diinginkan. Kegiatan menggunting juga merupakan kegiatan yang mengasikkan bagi anak karena anak dapat memotong kertas dengan bebas atau menggunakan pola yang sudah dibentuk sebelumnya.

c) Merobek

Merobek kertas hal yang disukai karena anak bisa mengeluarkan energi berlebih yang belum tersalurkan. Merobek merupakan aktivitas anak dalam melakukan gerakan-gerakan jari tangan yang terkoordinasi dengan mata. Bagian dari merobek kertas adalah sebagai berikut: a) merobek sekeliling bentuk, b) merobek bentuk geometri, c) merobek membuat kolase, d) merobek membuat nama, dan e) merobek zigsaw.

Merobek sekeliling bentuk yaitu merobek sekeliling kertas dengan diberi tanda bagian mana yang harus dirobek sampai akhir. Merobek bentuk

²⁶ Suratno, *Op. Cit.*, p. 129-130.

geometri yaitu merobek kertas dengan pola yang sudah dibentuk gambar geometri. Merobek kolase yaitu pertama anak membuat robekan kemudian anak menempelkannya pada suatu pola gambar yang ada. Merobek membuat nama yaitu anak diminta untuk merobek kertas lalu menyusunnya menjadi nama anak menggunakan pola atau tanpa menggunakan pola nama dari anak tersebut. Merobek Zigsaw yaitu merobek sebuah gambar dari majalah bekas lalu merobek kembali menjadi enam bagian kemudian robekan tersebut kembali ditempel menjadi sebuah gambar yang utuh.