

# STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH



Tim Penyusun :

Ika Suhartanti, M.Kep

Zulfa Rufaida, S.Keb., Bd., M.Sc

Widy Setyowati, M.Kep

Fitria Wahyu Ariyanti, M.Kep



Penerbit STIKes Majapahit Mojokerto

2019

# STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH



Tim Penyusun :  
IkaSuhartanti, M.Kep  
ZulfaRufaida, S.Keb., Bd., M.Sc  
WidySetyowati, M.Kep  
FitriaWahyuAriyanti, M.Kep



**PenerbitSTIKesMajapahitMojokerto  
2019**

# **STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH**

## **Penulis:**

Ika Suhartanti, M.Kep  
Zulfa Rufaida, S.Keb., Bd., MSc  
Widy Setyowati, M.Keb  
Fitria Wahyu Ariyanti, M.Kep

No. ISBN. 978-602-53485-5-6

## **Editor:**

Dr. Rifaatul Laila Mahmudah, M.Farm.Klin., Apt.

## **Penyunting:**

Eka Diah Kartiningrum, M.Kes

## **Desain Sampul dan Tata Letak:**

Widya Puspitasari, AMd

## **Penerbit:**

STIKes Majapahit Mojokerto

## **Redaksi:**

Jalan Raya Jabon Km 02 Mojoanyar Mojokerto  
Telp. 0321 329915  
Fax. 0321 329915  
Email: [mojokertostikesmajapahit@gmail.com](mailto:mojokertostikesmajapahit@gmail.com)

## **Distibutor Tunggal:**

STIKes Majapahit Mojokerto  
Jalan Raya Jabon Km 02 Mojoanyar Mojokerto  
Telp. 0321 329915  
Fax. 0321 329915  
Email: [mojokertostikesmajapahit@gmail.com](mailto:mojokertostikesmajapahit@gmail.com)

Cetakanpertama, November 2019

Hak Cipta Dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah membimbing kami sehingga buku stimulasi kemampuan motorik halus anak prasekolah dapat terselesaikan dengan baik.

Terimakasih kami sampaikan kepada Ditjen Penguatan Riset Dan Pengembangan, DRPM Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk mendapatkan Hibah Penelitian Dosen Pemula tahun anggaran 2019. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan untuk semua pihak yang membantu terselesaikannya buku ini

Penulis menyadari dalam penyusunan buku ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis nantikan. Semoga buku ini dapat member manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan terutama bagi pihak yang ingin meningkatkan kualitas anak usia prasekolah demi majunya generasi bangsa. Amin.

Mojokerto, November 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman sampul .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi .....	iii
<b>BAB 1 ANAK USIA PRASEKOLAH</b>	<b>1</b>
1. KONSEP ANAK USIA PRASEKOLAH .....	1
a. Definisi Anak Usia Prasekolah .....	1
b. Perkembangan Anak usia Prasekolah .....	2
<b>BAB 2 KONSEP PERKEMBANGAN ANAK PRA SEKOLAH</b>	<b>15</b>
1. Definisi Perkembangan .....	15
2. Ciri-Ciri Perkembangan .....	15
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan .....	16
<b>BAB 3 PEMANTAUAN PERKEMBANGAN</b>	<b>24</b>
1. Penilaian Perkembangan .....	25
2. Aspek Perkembangan Yang Dinilai .....	25
3. Alat yang digunakan .....	26
4. Prosedur DDST II terdiri dari 2 tahap .....	26
5. Penilaian .....	27
6. Cara Pemeriksaan DDST II .....	27
7. Penilaian KPSP (Kuisisioner Pra Skrining Perkembangan) .....	30

## **BAB 4 KONSEP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS**

1. Definisi Perkembangan Motorik Halus .....	34
2. Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah .....	35
3. Pemantauan Perkembangan Motorik Halus Anak .....	36

## **BAB 5 KONSEP BERMAIN** **38**

a. Definisi Bermain .....	38
b. Macam - Macam Bermain .....	39
c. Prinsip - Prinsip Bermain .....	45
d. Manfaat Bermain .....	48
e. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Permainan .....	50
f. Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak .....	52
g. Konsep Alat Permainan Educatif (APE) .....	55

## **BAB 6 KONSEP METODE MEWARNAI GAMBAR** **62**

a. Pengertian Metode Mewarnai Gambar .....	62
b. Alat Mewarnai Gambar .....	64
c. Jenis Metode Mewarnai Gambar .....	66
d. Manfaat Kegiatan Mewarnai Gambar .....	67
e. Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan Metode Mewarnai Gambar .....	71
f. Prosedur Metode Mewarnai Gambar .....	72
g. Teknik Metode Mewarnai Gambar .....	73
h. Efektifitas Metode Mewarnai Gambar dalam Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah .....	75

## **BAB 7 KONSEP PERMAINAN PLAYDOUGH** **78**

1. Pengertian Terapi Bermain Plastisin ( <i>Playdough</i> ) .....	78
2. Fungsi Bermain Playdough Bagi Tumbuh Kembang Anak .....	78
3. Pengaruh Bermain Playdough Bagi Tumbuh Kembang Anak .....	81
4. Peran Media <i>Playdough</i> Terhadap Aspek Perkembangan Anak .....	83
5. Cara Terapi Bermain Dengan Media Plastisin ( <i>Playdough</i> ) .....	84
6. Cara Membuat Media Plastisin ( <i>Playdough</i> ) .....	85

**BAB 8 PENGARUH KOMUNIKASI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS 87**

**LEMBAR TES PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS 90**

<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>99</b>
<b>Glosarium .....</b>	<b>106</b>
<b>Biodata Penulis .....</b>	<b>107</b>

# **BAB 1**

## **ANAK USIA PRA SEKOLAH**

### **1. KONSEP ANAK USIA PRA SEKOLAH**

#### **a. Definisi Anak Usia Pra Sekolah**

Anak usia pra sekolah atau awal masa kanak – kanak adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun. Usia prasekolah dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktu di isi dengan bermain, dan selama ini mainan merupakan alat yang sangat penting dari aktivitas bermain. Usia prasekolah merupakan usia paling peka bagi anak, sehingga usia ini menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukir kualitas seorang anak di masa depan. Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun tahun. Dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak (3 tahun- 5 tahun) dan kelompok bermain ( usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.



## **b. Perkembangan Pada Masa Usia Pra Sekolah**

### 1). Perkembangan fisik

#### a) Perkembangan otak

Diantara perkembangan fisik yang sangat penting selama masa anak-anak awal ialah perkembangan otak dan sistem syaraf yang berkelanjutan. Meskipun otak terus bertumbuh pada masa awal anak-anak, namun pertumbuhannya tidak seperti pada masa bayi, pada saat bayi mencapai usia 2 tahun, ukuran otaknya rata-rata 75% dari otak orang dewasa, dan pada usia 5 tahun, ukuran otaknya telah mencapai sekitar 90% otak orang dewasa.

Pertumbuhan otak selama awal masa anak-anak disebabkan oleh penambahan jumlah dan ukuran urat saraf yang berujung di dalam dan diantara daerah-daerah otak, juga disebabkan oleh pertumbuhan *myelination*, yaitu suatu proses dimana sel-sel urat saraf ditutup dan disekat dengan suatu lapisan sel-sel lemak. Proses ni berdampak terhadap peningkatan kecepatan informasi yang berjalan melalui sistem urat saraf.

b) Perkembangan motorik

**Tabel 1 Perkembangan Motorik Masa Anak-anak Awal**

Uaia/tahun	Motorik kasar	Motorik halus
2,5-3,5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berjalan dengan baik</li> <li>- Berlari lurus ke depan</li> <li>- Melompat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meniru sebuah lingkaraan</li> <li>- Tulisan cakar ayam</li> <li>- Dapat makan menggunakan sendok</li> <li>- Menyusun beberapa kotak</li> </ul>
3,5-4,5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berjalan dengan 80% langkah orang dewasa</li> <li>- Berlari 1/3 kecepatan orang dewasa</li> <li>- Melempar dan menangkap bola besar, tetapi lengan masih kaku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengancingkan baju</li> <li>- Meniru bentuk sederhana</li> <li>- Membuat gambar sederhana</li> </ul>
4,5-5,5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyeimbangkan badan diatas satu kaki</li> <li>- Berlari jauh tanpa jatuh</li> <li>- Dapat berenang dalam air yang dangkal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunting</li> <li>- Menggambar</li> <li>- Meniru angka dan huruf sederhana</li> <li>- Membuat susunan yang kompleks dengan kotak-kotak</li> </ul>

## 2). Perkembangan kognitif

### a) **Perkembangan Kognitif Menurut Teori Piaget**

Sesuai dengan teori kognitif piaget, maka perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap praoperasional (*praopersaional stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Praoperasional dibagi kedalam 2 tahap, yaitu:

#### (1) Subtahap prakonseptual (2-4 tahun)

Subtahap prakonseptual merupakan subtahap pemikiran praoperasional yang terjadi kira-kira antara usia 2 hingga 4 tahun. Pada subtahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada (tidak terlihat) dengan sesuatu yang lain. Misalnya, pisau yang terbuat dari plastik adalah sesuatu yang nyata, mewakili pisau yang sesungguhnya. Kata pisau sendiri bisa mewakili sesuatu yang abstrak, seperti bentuknya atau tajamnya. Pada subtahap praoperasional ini dianggap sebagai pencapaian kognitif yang paling penting. Melalui pemikiran simbolis, anak-anak prasekolah dapat mengorganisir dan memproses apa yang mereka ketahui.

## (2) Subtahap Intuitif (4-7 tahun)

Istilah intuitif digunakan untuk menunjukkan subtahap kedua dari pemikiran praoperasional yang terjadi pada anak dalam periode dari 4 hingga 7 tahun. Dalam subtahap ini, meskipun aktifitas mental tertentu (seperti cara-cara mengelompokkan, mengukur dan menghubungkan objek-objek) terjadi, tetapi anak-anak belum begitu sadar mengenai prinsip-prinsip yang melandasi terbentuknya aktifitas tersebut. Walaupun anak dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan aktifitas ini, namun ia tidak bisa menjelaskan alasan yang tepat untuk pemecahan suatu masalah menurut cara-cara tertentu, sehingga perkembangan anak meningkat kompleks, namun proses penalaran dan pemikirannya masih mempunyai ciri-ciri keterbatasan tertentu.

### **b) Perkembangan Persepsi**

Meskipun persepsi telah berkembang sejak awal kehidupan, namun hingga masa anak-anak awal atau prasekolah, kemampuan atau kapasitas mereka untuk memperoleh informasi masih terbatas. Kadang-

kadang anak usia prasekolah dapat merasakan stimulus penglihatan dan pendengaran seperti yang dirasakan oleh orang dewasa, tetapi dilain waktu mereka tidak dapat merasakannya. Anak-anak prasekolah dapat membuat penilaian perseptual sederhana (seperti membedakan isi dari dua gelas tadi), sehingga mana yang dapat dilakukan oleh orang dewasa, sepanjang penilaian ini dapat melibatkan memori atau reorganisasi kognitif yang relatif kecil.

### c) Perkembangan Memori

Dibandingkan dengan bayi, mengukur memori anak-anak jauh lebih mudah, karena anak-anak telah dapat memberikan reaksi secara verbal. Berikut ini beberapa komponen penting dari memori anak usia prasekolah.

#### (1) Memori Jangka Pendek

Dalam memori jangka pendek, individu menyimpan informasi selama 15 hingga 30 detik, dengan tidak ada latihan atau pengulangan. Memori jangka pendek (*short-term memory*) ini sering diukur dalam rentang memori (*memory span*), yaitu jumlah item yang dapat diulang kembali dengan tepat setelah satu penyajian tunggal. Materi yang

dipakai merupakan rangkaian urutan yang tidak berhubung satu sama lain, berupa angka, huruf atau symbol. Tes rentang memori pada umumnya dimasukkan dalam tes intelegasi yang dilakukan item-itemnya (Chaplin, 2002). Dengan menggunakan tes ini, terbukti bahwa rentang memori meningkat bersamaan dengan tumbuhnya anak menjadi lebih besar.

## (2)Memori Jangka Panjang

Pada umumnya anak-anak yang masih kecil memiliki kemampuan memori rekognisi, suatu kesadaran bahwa suatu objek, seseorang, atau suatu peristiwa itu sudah dikenalnya, atau pernah dipelajarinya pada masa lalu, tetapi kurang mampu dalam memori recall, proses memanggil atau menimbulkan kembali dalam ingatan sesuatu yang telah dipelajari. Dalam studi yang dilakukan oleh brown dan csott, terlihat bahwa anak usia 4 tahun mencapai ketepatan 75% dari waktunya dalam merekognisi gambar-gambar yang telah diperlihatkan satu minggu sebelumnya. Beberapa studi juga menunjukkan bahwa anak-anak memiliki memori rekognisi yang baik sekalipun telah

mengalami penundaan untuk jangka waktu yang lama.

#### **d) Perkembangan Atensi**

Atensi pada anak telah berkembang sejak masa bayi. Aspek-aspek atensi yang berkembang selama masa bayi ini memiliki arti yang sangat penting selama tahun-tahun prasekolah. Meskipun atensi bayi memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan kognitif selama tahun-tahun prasekolah, namun kemampuan anak untuk memusatkan perhatian berubah secara signifikan selama tahun-tahun prasekolah. Salah satu kekurangan dalam perhatian selama tahun-tahun prasekolah menyangkut dimensi-dimensi yang relevan untuk memecahkan masalah atau mengerjakan suatu tugas dengan baik, misalnya, suatu masalah dapat memiliki suatu kelucuan yang menarik perhatian yang memberi arah bagi pemecahan suatu masalah. Anak-anak prasekolah sangat dipengaruhi oleh ciri-ciri tugas yang sangat menonjol, seperti kelucuan badut yang menarik perhatian.

### e) Perkembangan Metakognitif

Metakognitif merupakan suatu proses menggugah rasa ingin tahu karena kita menggunakan proses kognitif kita sendiri. Metakognitif ini memiliki arti yang sangat penting, karena pengetahuan kita tentang proses kognitif kita sendiri dapat memandu kita dalam menata suasana dan menyeleksi strategi untuk meningkatkan kemampuan kognitif kita dimasa mendatang. Peneliti flavel tentang metakognitif lebih lebih difokuskan pada anak-anak. Flavel menunjukkan bahwa anak-anak yang masih kecil telah menyadari adanya pikiran, memiliki keterkaitan dengan dunia fisik, terpisah dari dunia fisik, dapat menggambarkan objek-objek atau peristiwa-peristiwa secara akurat atau tidak akurat, dan secara aktif menginterpretasi tentang realitas dan emosi yang dialami. Anak-anak usia 3 tahun telah mampu memahami bahwa pikiran adalah peristiwa mental interna yang menyenangkan, yang refrensi (merujuk pada peristiwa-peristiwa nyata atau khayal), dan yang unik bagi manusia.



### 3). Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak-anak prasekolah ini, diukur dengan menggunakan indeks perkembangan bahasa yang dikenal dengan *Mean Length of Utterance* (MLU), yaitu sebuah indeks perkembangan bahasa yang didasarkan atas jumlah kata dalam kalimat. Dengan menggunakan MLU ini, Brown mengidentifikasi 5 tahap perkembangan bahasa anak.

**Tabel 2 Tahap-tahap Perkembangan Bahasa**

<b>Tahap</b>	<b>Usia/Bulan</b>	<b>MLU</b>	<b>Karakteristik</b>	<b>Kalimat Khas</b>
I	12-26	1-2	Perbedaan kata terdiri atas kata-kata benda dan kata kerja, dengan sedikit kata sifat dan kata bantu.	“Dada mama” “Dada papa” “Anjing besar”
II	27-30	2-2,5	Kalimat-kalimat anak lebih kompleks, kata majemuk terbentuk, mereka menggunakan reposisi, kata kerja tak beraturan, tensisi, bentuk jamak.	“Boneka tidur” “Mereka cantik” “Susu habis”
III	31-34	2,5-3	Muncul pertanyaan-pertanyaan “ya-tidak”, siapa, apa, dimana”, kata-kata negatif (perintah permohonan) digunakan.	“Ayah pulang” “Susu nggak mau susu”
IV	35-40	3-3,75	Perbendaharaan kata meningkat, penggunaan	

V	41-46	3,75-50	<p>kata bahasa lebih konsisten, mengaitkan kalimat yang satu di dalam kalimat yang lain.</p> <p>Kalimat telah kompleks dengan menggabungkan 2 atau lebih kalimat, kalimat-kalimat sederhana dan hubungan-hubungan proporsisi terkoordinasi.</p>	<p>“Itu mobil yang ibu beli untukku” Kukira itu merah”</p> <p>“Aku kerumah bob dan makan es krim” “Aku mau kelinci karena lucu”</p>
---	-------	---------	---	---

#### 4). Perkembangan Psikosoial

Disamping perkembangan fisik atau kognitif sebagaimana telah disebutkan diatas, masa awal anak-anak juga ditandai dengan perkembangan psikososial yang cukup pesat. Dalam uraian berikut akan dibahas beberapa aspek penting perkembangan psikososial yang terjadi pada masa awal anak-anak, diantaranya permainan, hubungan dengan orang lain, dan perkembangan moral.

##### a) Perkembangan Permainan

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannyadibanding terlihat dalam aktivitas lain. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial denga teman sebaya dalam masa ni terjadi dalam bentuk permainan.

## b) Perkembangan Hubungan Dengan Orang Tua

Selama tahun-tahun prasekolah, hubungan dengan orang tua atau pengasuhnya merupakan dasar bagi perkembangan emosional dan sosial anak. Salah satu aspek penting dalam hubungan orang tua dan anak adalah gaya pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua.

### (1). Pengasuhan Otoritatif (*authoritative parenting*)

Adalah salah satu pengasuhan yang memperlihatkan pengawasan ekstra ketat terhadap tingkah laku anak-anak, tetapi mereka juga bersifat responsif, menghargai dan menghormati pemikiran, perasaan, serta mengikutsertakan anak dalam pengambilan keputusan. Anak-anak prasekolah dari orang tua yang otoritatif cenderung lebih percaya pada diri sendiri, pengawasan diri sendiri, dan mampu bergaul baik dengan teman-teman sebayanya.

### (2). Pengasuhan Otoriter (*authoritarian parenting*)

Adalah suatu gaya pengasuhan yang membatasi dan menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orang tua. Orang tua yang otoriter menetapkan batas-batas yang tegas dan tidak memberi peluang yang besar bagi anak-anak untuk mengemukakan pendapat.

### (3). Pengasuhan Permisif (*permissive parenting*)

Gaya pengasuhan permisif dapat dibedakan dalam dua bentuk, yaitu: pertama, pengasuhan *permissive-indulgent* yaitu suatu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak, tetapi menetapkan sedikit batas atau kendali atas mereka. Pengasuhan *permissive-indulgent* diasosiasikan dengan adanya kurangnya kemampuan pengendalian diri anak, karena orang tua yang permisif-indulgent cenderung membiarkan anak-anak mereka melakukan apa saja yang mereka inginkan, dan akibatnya anak-anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku mereka sendiri dan selalu mengharapkan agar semua kemauannya dituruti. Kedua pengasuhan *permissive-indifferent*, yaitu suatu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Anak-anak yang dibesarkan oleh orang tua yang *permissive-indifferent* cenderung kurang percaya diri, pengendalian diri yang buruk, dan rasa harga diri yang rendah.

c). Perkembangan Hubungan dengan Teman Sebaya

Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.

#### d). Perkembangan Moral

Teori Belajar-Sosial Tentang Perkembangan Moral. Teori belajar sosial melihat tingkah laku moral sebagai respons atas stimulus. dalam hal ini, proses-proses penguatan, penghukuman, dan peniruan digunakan untuk menjelaskan perilaku moral anak-anak. Bila anak diberi hadiah atas perilaku yang sesuai dengan aturan dan kontrak sosial, mereka akan mengalami perilaku tersebut. Sebaliknya, bila mereka dihukum atas perilaku yang tidak bermoral, maka perilaku itu akan berkurang atau hilang.(desmita, 2008).

## **BAB 2**

### **KONSEP PERKEMBANGAN ANAK PRA SEKOLAH**

#### **1. Definisi Perkembangan**

Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dan struktur/ fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan dan diramalkan sebagai hasil dan proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ dan sistemnya yang terorganisasi (IDAI, 2002).

Menurut Harlimsyah (2007) perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada diri anak dilihat dari berbagai aspek antara lain aspek fisik (motorik), emosi, kognitif dan psikososial (bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan). Perkembangan adalah perubahan secara berangsur-angsur dan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh, meningkat dan meluasnya.

#### **2. Ciri-Ciri Perkembangan**

Perkembangan memiliki karakteristik yang dapat diramalkan dan memiliki ciri-ciri sehingga dapat diperhitungkan. Ciri-ciri tersebut menurut Soetjiningsih (1995) sebagai berikut:

- 1) Perkembangan adalah proses yang kontinu dari konsepsi sampai maturasi. Perkembangan sudah terjadi sejak didalam kandungan, dan setelah kelahiran merupakan suatu masa dimana perkembangan dapat dengan mudah diamati.
- 2) Dalam periode tertentu ada masa percepatan atau masa perlambatan. Terdapat 3 (tiga) periode pertumbuhan cepat adalah pada masa janin, masa bayi 0-1 tahun, dan masa pubertas.
- 3) Perkembangan memiliki pola yang sama pada setiap anak, tetapi kecepatannya berbeda.
- 4) Perkembangan dipengaruhi maturasi system saraf pusat. Bayi akan menggerakkan seluruh tubuhnya, tangan dan kakinya kalau melihat sesuatu yang menarik, tetapi pada anak yang lebih besar reaksinya hanya tertawa atau meraih benda tersebut.
- 5) Arah perkembangan anak adalah sefalokaudal.
- 6) Refleks primitif seperti refleks memegang dan berjalan akan menghilang sebelum gerakan volunter tercapai.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan**

Pola pertumbuhan dan perkembangan secara normal anak yang satu dengan anak yang lain pada akhirnya tidak selalu sama, karena dipengaruhi oleh interaksi banyak faktor. Ada beberapa faktor yang dapat diuraikan yang secara khusus dan langsung

berpengaruh terhadap perkembangan menurut Alimul Hidayat (2006) adalah sebagai berikut :

a). Faktor Internal

(1). Faktor Keturunan atau Genetik

Pengaruh genetik ini bersifat heredo-konstitusional yang berarti bentuk konstitusi seseorang ditentukan oleh faktor keturunan. Faktor hereditas akan berpengaruh terhadap kecepatan pertumbuhan dan perkembangan tulang, alat seksual serta saraf. Sehingga merupakan hasil akhir proses tumbuh. Walaupun konstitusi seseorang ditentukan oleh bakat, namun faktor lingkungan memberi pengaruh dan sudah mulai sejak konsepsi, dalam perkembangan embrional intra uterin dan seterusnya. Gangguan pertumbuhan selain dipengaruhi oleh genetik juga dipengaruhi oleh lingkungan yang kurang memadai untuk tumbuh kembang anak yang optimal, bahkan kedua faktor ini dapat menyebabkan kematian anak-anak sebelum mencapai usia balita. Disamping itu, banyak penyakit keturunan yang disebabkan oleh kelainan kromosom, seperti sindrom Down, sindrom Turner, dan lain lain.



## (2). Faktor Hormon

Pengaruh hormon sudah terjadi sejak masa prenatal, yaitu saat janin berumur 4 bulan. Pada saat itu terjadi pertumbuhan yang cepat. Hormon yang berpengaruh adalah hormon pertumbuhan (growth hormone) yang merangsang epifise dari pusat tulang paling panjang, tanpa GH anak akan tumbuh dengan lambat dan kematangan seksualnya terhambat. Pada keadaan hipopituitarisme terjadi gejala-gejala anak tumbuh pendek, anak genitalia kecil, umur tulang melambat, dan hipoglikemia berat, hiperpituitari, kelainan yang timbul yaitu akromegali yang disebabkan oleh hipersekresi GH, pertumbuhan linear, gigantisme, serta hormon kelenjar tiroid yang menghasilkan kelenjar tiroksin yang berguna untuk metabolisme serta maturitas tulang, gigi, dan otak.

## 2). Faktor Eksternal

### (a) Gizi

Gizi ibu yang jelek sebelum terjadinya kehamilan maupun pada waktu sedang hamil, lebih sering menghasilkan bayi BBLR (berat badan lahir rendah) atau lahir mati dan jarang menyebabkan cacat bawaan. Disamping itu dapat juga menyebabkan hambatan pertumbuhan otak janin, anemia pada bayi badan lahir, bayi

barn lahir mudah terkena infeksi, abortus, dan sebagainya. Kecukupan nutrisi yang esensial baik kualitas maupun kuantitas sangat penting untuk pertumbuhan normal. Pada malnutrisi protein kalori yang berat terjadi kelambatan pertumbuhan tulang dan maturasi serta pubertas. Banyak zat atau unsur penting untuk pertumbuhan, yaitu yodium, kalsium, fosfor, magnesium, besi, fluor, vitamin A, B12, C dan D dapat mempengaruhi pertumbuhan anak.

#### (b) Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang paling menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang 'wrong' baik akan menghambatnya. Lingkungan ini merupakan lingkungan "bio-fisiko-psikososial" yang mempengaruhi individu setiap hari mulai dari konsepsi sampai akhir hayatnya.

#### (c) Budaya Lingkungan

Budaya lingkungan dalam hal ini masyarakat, dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak dalam memahami atau mempersepsikan pola hidup sehat. Sebagai contoh, anak dalam usia tumbuh kembang membutuhkan makanan

yang bergizi, namun karena adanya adat dan budaya tertentu dilarang makan makanan tertentu, padahal makanan tersebut dibutuhkan untuk perbaikan gizi. Hal ini tentu akan mengganggu masa tumbuh kembang. Contoh yang lain adalah perbedaan budaya kota dan kehidupan desa dalam waktu tidur. Di kota karena banyak hiburan dan saluran TV sampai malam, anak mungkin terbiasa tidur larut malam. Kebiasaan ini kemungkinan besar akan mempengaruhi tumbuh kembang.

#### (d) Status Sosial Ekonomi

Status sosial ekonomi juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Anak yang lahir dan dibesarkan dalam lingkungan status sosial ekonomi tinggi cenderung lebih dapat terpenuhi kebutuhannya dibandingkan dengan anak yang lahir dan dibesarkan dalam lingkungan sosial ekonomi yang rendah. Status pendidikan keluarga juga menjadi salah satu faktor tumbuh kembang anak. Keluarga dengan tingkat pendidikan rendah biasanya sulit menerima arahan dalam pemenuhan gizi dan sulit diyakinkan pentingnya pemenuhan kebutuhan gizi atau pentingnya pelayanan lain yang menunjang tumbuh kembang anak.

#### (e) Iklim / Cuaca

Iklim atau cuaca juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, pada musim tertentu makanan bergizi dapat dengan mudah diperoleh, atau sebaliknya justru menjadi sulit diperoleh. Misalnya pada musim kemarau, sumber makanan atau hasil panen sebagai faktor pemenuhan gizi anak menjadi terbatas karena berkurangnya kadar air dalam tanah.

#### (f) Olahraga / Latihan Fisik

Olahraga atau latihan fisik dapat memacu perkembangan anak karena meningkatkan sirkulasi darah karena pasokan oksigen ke seluruh tubuh menjadi teratur. Hal ini selanjutnya dapat meningkatkan stimulasi perkembangan otot dan pertumbuhan sel. Dari sisi aspek sosial, anak dapat berinteraksi dengan teman-teman sesuai dengan jenis olahraga yang ditekuni.

#### (g) Posisi Anak dalam Keluarga

Posisi anak dalam keluarga dapat mempengaruhi tumbuh kembangnya. Pada anak pertama atau tunggal, secara umum kemampuan intelektualnya lebih menonjol dan cepat berkembang karena sering berinteraksi dengan orang dewasa. Namun, keterampilan motoriknya kadang-

kadang terlambat karena tidak ada stimulasi yang biasanya dilakukan saudara kandungnya. Sedangkan pada anak keduanya atau anak yang berada ditengah, kepercayaan diri orang tuanya sudah merasa biasa merawat anak akan membuat anak lebih cepat dan mudah beradaptasi, namun perkembangan intelektualnya mereka mungkin tidak sebaik anak pertama. Meskipun demikian, kecenderungan tersebut juga tergantung pada keluarga.

#### (h) Status Kesehatan

Pada anak dengan kondisi tubuh yang sehat, percepatan untuk tumbuh kembang sangat mudah. Namun sebaliknya, apabila kondisi status kesehatan kurang baik akan terjadi perlambatan. Sebagai contoh pada saat anak seharusnya mencapai puncak dalam tumbuh kembang namun mengalami penyakit kronis, maka pencapaian kemampuan untuk maksimal dalam tumbuh kembang tersebut akan mengalami hambatan. Beberapa kondisi yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak adalah adanya kelainan perkembangan fisik atau disebut cacat fisik (sumbing, juling, kaki bengkok, dan lain-lain), adanya kelainan dalam perkembangan saraf seperti gangguan motorik, gangguan wicara, gangguan personal sosial, adanya kelainan perkembangan mental seperti retardasi

mental adanya kelainan perkembangan perilaku seperti hiperaktif, gangguan belajar, depresi, dan lain-lain.

## BAB 3

### PEMANTAUAN PERKEMBANGAN

Pemantauan perkembangan anak adalah penting untuk mempengaruhi penyimpangan secara dini sehingga upaya pencegahan, upaya stimulasi, dan upaya penyembuhan serta pemulihan dalam pelayanan kesehatan anak. Upaya tersebut dilakukan sesuai umur perkembangan anak sehingga dapat tercapai kondisi optimal. Pada umumnya terdapat pola-pola tertentu dalam perkembangan anak, namun pada hakikatnya perkembangan pada masing-masing anak adalah unik dan bersifat individu, akibatnya tidak mungkin untuk mengukur perkembangan anak secara keseluruhan yang dapat diukur hanyalah gejala / tandatanda tertentu dari perkembangan tersebut atau secara umum (Sacharin, 1996). Kegiatan pemantauan perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan di pusat pelayanan kesehatan, posyandu dan lingkungan keluarga. Pemantauan yang dilakukan di pusat-pusat pelayanan kesehatan misalnya menggunakan skrining perkembangan menurut Denver II ( *Denver Developmental Screening Test II/ DDST*). Pemantauan yang dilakukan di Posyandu dan lingkungan keluarga misalnya dengan menggunakan kartu perkembangan anak, dan menggunakan bina keluarga balita.

## 1. Penilaian Perkembangan

Denver II adalah revisi utama dari standardisasi ulang dari *Denver Development Screening Test (DDST)* dan *Revised Denver Developmental Screening Test (DDST-R)* adalah salah satu dari metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak. Tes ini bukan tes diagnostik atau tes IQ. Waktu yang dibutuhkan 15-20 menit.

## 2. Aspek Perkembangan yang dinilai

Terdiri dari 125 tugas perkembangan. Tugas yang diperiksa setiap kali skrining hanya berkisar 25-30 tugas Ada 4 sektor perkembangan yang dinilai:

(a) *Personal Social* (perilaku sosial)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

(b) *Fine Motor Adaptive* (gerakan motorik halus)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.

(c) *Language* (bahasa)

Kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan.



(d) *Gross motor* (gerakan motorik kasar)

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.

### 3. Alat yang digunakan

- (a) Alat peraga: benang wol merah, kismis/ manik-manik, Peralatan makan, peralatan gosok gigi, kartu/ permainan ular tangga, pakaian, buku gambar/ kertas, pensil, kubus warna merah-kuning-hijau-biru, kertas warna (tergantung usia kronologis anak saat diperiksa).
- (b) Lembar formulir DDST II
- (c) Buku petunjuk sebagai referensi yang menjelaskan cara-cara melakukan tes dan cara penilaiannya.

### 4. Prosedur DDST II terdiri dari 2 tahap, yaitu:

- (a) Tahap pertama: secara periodik dilakukan pada semua anak yang berusia:
  - (1) 3-6 bulan
  - (2) 9-12 bulan
  - (3) 3-24 bln
  - (4) 3 tahun
  - (5) 4 tahun
  - (6) 5 tahun

- (b) Tahap kedua: dilakukan pada mereka yang dicurigai adanya hambatan perkembangan pada tahap pertama. Kemudian dilanjutkan dengan evaluasi diagnostik yang lengkap.

## 5. Penilaian

Jika Lulus (*Passed* = P), gagal (*Fail* = F), ataukah anak tidak mendapat kesempatan melakukan tugas (*No Opportunity* = NO).

## 6. Cara Pemeriksaan DDST II

Tetapkan umur kronologis anak, tanyakan tanggal lahir anak yang akan diperiksa. Gunakan patokan 30 hari untuk satu bulan dan 12 bulan untuk satu tahun.

Jika dalam perhitungan umur kurang dari 15 hari dibulatkan ke bawah, jika sama dengan atau lebih dari 15 hari dibulatkan ke atas. Tarik garis berdasarkan umur kronologis yang memotong garis horisontal tugas perkembangan pada formulir DDST. Setelah itu dihitung pada masing-masing sektor, berapa yang P dan berapa yang F. Berdasarkan pedoman, hasil tes diklasifikasikan dalam: Normal, Abnormal, Meragukan dan tidak dapat dites.

(a) *Abnormal*

- (1) Bila didapatkan 2 atau lebih keterlambatan, pada 2 sektor atau lebih
- (2) Bila dalam 1 sektor atau lebih didapatkan 2 atau lebih keterlambatan Plus 1 sektor atau lebih dengan 1 keterlambatan dan pada sektor yang sama tersebut tidak ada yang lulus pada kotak yang berpotongan dengan garis vertikal usia .

(b) *Meragukan*

- (1) Bila pada 1 sektor didapatkan 2 keterlambatan atau lebih
- (2) Bila pada 1 sektor atau lebih didapatkan 1 keterlambatan dan pada sektor yang sama tidak ada yang lulus pada kotak yang berpotongan dengan garis vertikal usia.

(c) *Tidak dapat dites*

Apabila terjadi penolakan yang menyebabkan hasil tes menjadi abnormal atau meragukan.

(d) *Normal*

Semua yang tidak tercantum dalam kriteria di atas.

2) Penilaian

Tarik garis umur secara vertikal dengan mencantumkan tanggal pemeriksaan pada ujung atas

garis umur memotong kotak-kotak tugas perkembangan pada ke-4 sektor. Mulailah dari sektor dan tugas yang paling mudah, disebelah kiri garis, terpotong, bila mungkin disebelah kanan.

Pada ujung kotak sebelah kiri terdapat kode-kode R (*Record*) atau L (*Laporan*) maka tugas perkembangan cukup ditanyakan pada orang tuanya. Sedangkan beri skor penilaian P : *Pass* / Lulus, F : *Fail* / gagal. Setelah itu pada masing-masing sektor, berapa P, F, dan R, selanjutnya berdasarkan pedoman, hasil tes diklasifikasi dalam (Soetjiningsih 2003, 72):

(a) Lebih (*Advanceded*)

Melewati pokok secara lengkap ke kanan dari garis usia kronologis dilewati pada kurang dari 25% anak pada usia lebih besar dari anak tersebut.

(b) Normal

Melewati, gagal, atau menolak pokok yang dipotong berdasarkan garis usia antara persentil ke 25% dan ke 75%.

(c) Caution / Peringatan

Gagal / menolompok yang dipotong berdasarkan garis usia kronologis diatas diantara persentil 75 – 90%.

(d) *Delayed* / keterlambatan

Gagal (F) atau menolak (R) tugas perkembangan yang terletak lengkap disebelah kiri garis umur kronologis, penolakan ke kiri garis umur juga dapat dianggap sebagai keterlambatan, karena menolak mungkin adalah ketidakmampuan untuk melakukan tugas tertentu.

## 7. Penilaian KPSP (Kuisisioner Praskrining Perkembangan)

1) Pengertian

Formulir KPSP adalah alat/instrumen yang digunakan untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan.

2) Cara Pengukuran

Link KPSP usia : **Error! Bookmark not defined.**, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, 72 bulan

Bila anak berusia diantaranya maka KPSP yang digunakan adalah yang lebih kecil dari usia anak.

**Contoh** : bayi umur umur 7 bulan maka yang digunakan adalah KPSP 6 bulan. Bila anak ini kemudian sudah berumur 9 bulan yang diberikan adalah KPSP 9 bulan.

- (a) Tentukan umur anak dengan menjadikannya dalam bulan. Bila umur anak lebih dari 16 hari dibulatkan menjadi 1 bulan
- Contoh** : bayi umur 3 bulan 16 hari dibulatkan menjadi 4 bulan bila umur bayi 3 bulan 15 hari dibulatkan menjadi 3 bulan.
- (b) Setelah menentukan umur anak pilih KPSP yang sesuai dengan umur anak
- (c) KPSP terdiri dari 2 macam pertanyaan, yaitu :
- Pertanyaan yang dijawab oleh ibu/pengasuh anak. Contoh : “dapatkah bayi makan kue sendiri?”
  - Perintah kepada ibu/pengasuh anak atau petugas untuk melaksanakan tugas yang tertulis pada KPSP. Contoh : “pada posisi bayi anda terlentang, tariklah bayi pada pergelangan tangannya secara perlahan-lahan ke posisi duduk”
- (d) Baca dulu dengan baik pertanyaan-pertanyaan yang ada. Bila tidak jelas atau ragu-ragu tanyakan lebih lanjut agar mengerti sebelum melaksanakan.
- (e) Pertanyaan dijawab berurutan satu persatu.

- (f) Setiap pertanyaan hanya mempunyai satu jawaban **YA** atau **TIDAK**.
  - (g) Teliti kembali semua pertanyaan dan jawaban.
- 3) Interpretasi Hasil KPSP
- (a) Hitung jawaban Ya (bila dijawab **bisa** atau **sering** atau **kadang-kadang**)
  - (b) Hitung jawaban Tidak (bila jawaban **belum pernah** atau **tidak pernah**)
  - (c) Bila jawaban YA = 9-10, **perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangan (S)**
  - (d) Bila jawaban YA = 7 atau 8, **perkembangan anak meragukan (M)**
  - (e) Bila jawaban YA = 6 atau kurang, **kemungkinan ada penyimpangan (P)**.
  - (f) Rincilah jawaban TIDAK pada nomer berapa saja.
- 4) Kriteria KPSP
- (a) Untuk Anak dengan Perkembangan SESUAI (S)
    - (1) Orangtua/pengasuh anak sudah mengasuh anak dengan baik.
    - (2) Pola asuh anak selanjutnya terus lakukan sesuai dengan bagan stimulasi sesuaikan dengan umur dan kesiapan anak.

- (3) Keterlibatan orangtua sangat baik dalam tiap kesempatan stimulasi. Tidak usah mengambil momen khusus. Laksanakan stimulasi sebagai kegiatan sehari-hari yang terarah.
  - (4) Ikutkan anak setiap ada kegiatan Posyandu.
- (b) Untuk Anak dengan Perkembangan MERAGUKAN (M)
- (1) Konsultasikan nomer jawaban tidak, mintalah jenis stimulasi apa yang diberikan lebih sering .
  - (2) Lakukan stimulasi intensif selama 2 minggu untuk mengejar ketertinggalan anak.
  - (3) Bila anak sakit lakukan pemeriksaan kesehatan pada dokter/dokter anak. Tanyakan adakah penyakit pada anak tersebut yang menghambat perkembangannya.
  - (4) Lakukan KPSP ulang setelah 2 minggu menggunakan daftar KPSP yang sama pada saat anak pertama dinilai.
  - (5) Bila usia anak sudah berpindah golongan dan KPSP yang pertama sudah bisa semua



dilakukan. Lakukan lagi untuk KPSP yang sesuai umur anak.

## BAB 4

### KONSEP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS

#### 1. Definisi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Harlimsyah, 2008). Menurut Nursalam (2005) perkembangan motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otototot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.

Menurut Widodo (2008) perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus dan otak untuk melakukan suatu kegiatan yang memerlukan koordinasi yang cermat dan tidak memerlukan banyak tenaga serta dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

## **2. Kemampuan Motorik Halus Anak Prasekolah**

Setiap anak adalah individu yang unik, karena faktor bawaan dan lingkungan yang berbeda, maka pencapaian kemampuan perkembangan anak juga berbeda, tetapi setiap anak pasti akan melalui semua tahapan sesuai dengan usia. Menurut Celicy (2002) kemampuan motorik halus anak usia prasekolah yaitu :

### 1) Usia 3 tahun

Perkembangan motorik halus pada usia ini ditandai dengan kemampuan untuk memasang manik-manik besar, melukis tanda silang, berpakaian dan membuka pakaian sendiri, dan melambaikan tangan, menyusun 10 balok tanpa jatuh, meniru garis vertikal, menyusun menara dari 8 kubus, menggoyangkan ibu jari.

### 2) Usia 4 tahun

Perkembangan motorik halus pada usia ini ditandai dengan kemampuan untuk menggunakan gunting, menggunting sederhana, menggambar bujur sangkar.

### 3) Usia 5 tahun

Perkembangan motorik halus pada usia ini ditandai dengan kemampuan untuk memukul paku dengan

palu, mengikat tali sepatu, menulis beberapa huruf alphabet, dan menulis nama.

4) Usia 6 tahun

Perkembangan motorik halus pada usia ini ditandai dengan kemampuan untuk menggunakan garpu, menggunakan sendok, menggunakan pisau, pergi tidur tanpa bantuan, membuat sesuatu dari lilin/tanah liat.

### **3. Pemantauan Perkembangan Motorik Halus Anak**

Pemantauan perkembangan motorik halus anak adalah penting untuk mempengaruhi penyimpangan secara dini sehingga upaya pencegahan, upaya stimulasi, dan upaya penyembuhan serta pemulihan dalam pelayanan kesehatan anak. Upaya tersebut dilakukan sesuai umur perkembangan anak sehingga dapat tercapai kondisi optimal. Pada umumnya terdapat pola-pola tertentu dalam perkembangan anak, namun pada hakikatnya perkembangan pada masing-masing anak adalah unik dan bersifat individu, akibatnya tidak mungkin untuk mengukur perkembangan anak secara keseluruhan yang dapat diukur hanyalah gejala / tandatanda tertentu dari perkembangan tersebut atau secara umum (Sacharin, 1996).

Kegiatan pemantauan perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan di pusat pelayanan kesehatan, posyandu dan lingkungan keluarga. Pemantauan yang dilakukan di pusat-pusat pelayanan kesehatan misalnya menggunakan skrining perkembangan menurut Denver II ( *Denver Developmental Screening Test I* DDST). Pemantauan yang dilakukan di Posyandu dan lingkungan keluarga misalnya dengan menggunakan kartu perkembangan anak, dan menggunakan bina keluarga balita.

## BAB 5

### KONSEP BERMAIN

#### a. Definisi Bermain

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar (Hurlock, 2005). Bermain adalah tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu. Berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan suatu yang lain dalam kehidupan biasa (Suherman,2002).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik,intelektual, emosional dan sosial. Dan bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu,jarak serta suara (Wong, 2004).Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain merupakan

kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari, karena bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, dapat menurunkan stress. Pada anak, media yang baik dalam berkomunikasi dengan lingkungannya, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, belajar mengenal dunia sekitar dan penting untuk meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak (Supartini, 2004).

## **b. Macam-macam Bermain**

Ada beberapa macam permainan, baik ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya (Supartini,2004).

Berdasarkan isi permainan :

### 1) *Sense of pleasure play*

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan. Misalnya dengan menggunakan pasir, anak akan membuat gunung-gunung atau benda-benda apa saja yang dapat dibentuknya dengan pasir. Bisa juga dengan menggunakan air, anak akan melakukan macam-macam permainan. Ciri khas permainan ini adalah anak semakin lama semakin asyik bersentuhan dengan permainan yang dilakukannya sehingga susah dihentikan.

### 2) *Skill play*

Sesuai dengan sebutannya, permainan ini akan meningkatkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Misalnya bayi akan terampil memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain, dan anak-anak akan terampil naik sepeda. Jadi, keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan latihan, anak akan semakin terampil.

### 3) *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan ini tentu permainan yang sudah dikenal semua orang, bahkan mungkin di seluruh dunia. Tua, muda, besar, kecil semua menyukainya, bahkan permainan ini hadir dalam berbagai bentuk dan versi. Bahkan anda bisa menemukan puzzle dengan jumlah kepingan yang fantastis, hingga mencapai ribuan keping gambar. Tentunya bukan perkara mudah untuk menyusun puzzle yang ini. Jenis –jenis puzzle diantaranya berikut ini.



a) Puzzle gambar

Puzzle yang berbentuk gambar, misal gambar doraemon dan teman-temannya



Gambar 3 Puzzle Gambar

b) Puzzle batang (stick)

Puzzle yang berbentuk batang yang dari kayu.



Gambar 4 Puzzle Batang

c) Puzzle angka

Puzzle yang berbentuk angka dari 0 s/d 9



Gambar 5 Puzzle Angka

Beberapa manfaat bermain puzzle bagi anak-anak antara lain :

- a) Meningkatkan keterampilan kognitif  
Keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle,

mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk misalnya bentuk cembung harus dipasangkan dengan bentuk cekung. Contoh usaha anak menyesuaikan warna misalnya warna merah dipasangkan dengan warna merah. Contoh usaha anak menggunakan logika, misalnya bagian gambar roda atau kaki posisinya selalu berada dibawah.

- b) Meningkatkan keterampilan motorik halus Keterampilan motorik halus (fine motor skill) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (balita) direkomendasikan banyak

mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya puzzle dapat tersusun membentuk gambaran maka bagian-bagian puzzle harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang bagian puzzle akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memegang dan meletakkan puzzle mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan ) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

c) Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan. Namun puzzle dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam

kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain puzzle di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan puzzlenya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anaknya.

#### 4) *Unoccupied behavior*

Pada saat tertentu, anak sering terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, jinjit-jinjit, bungkuk-bungkuk, memainkan kursi, meja atau apa saja yang ada disekelilingnya. Jadi yang digunakannya sebagai alat permainan. Anak tampak senang, gembira, dan asyik dengan situasi serta lingkungannya tersebut.

### **c. Prinsip-prinsip Bermain**

Soetjningsih (1998) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif sebagaimana berikut :

#### 1) Perlu energi ekstra

Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai.

Asupan (intake) yang kurang dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan aktifitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh.

## 2) Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat mainannya.

## 3) Alat permainan

Alat permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsure edukatif bagi anak.

## 4) Ruang untuk bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan dimana saja, di ruang tamu, di halaman atau bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila memungkinkan, dimana ruangan tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya.

#### 5) Pengetahuan cara bermain

Alat belajar bermain dan mencoba-coba, meniru teman-temannya atau diberitahu oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak lebih terarah dan berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua yang tidak pernah mengetahui cara bermain dan alat permainan yang diberikan, umumnya membuat hubungannya dengan anak cenderung kurang hangat.

#### 6) Cara bermain

Dalam bermain anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara atau orang tuanya. Ada saat-saat tertentu dimana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengkratkan hubungan dan sekaligus memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui sikap kelainan yang dialami oleh anaknya. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

#### **d. Manfaat Bermain**

Manfaat bermain secara umum menurut Hurlock 2005 dalam nilai terapeutik adalah merangsang perkembangan sensorik-motorik, perkembangan kognitif (*intelektual*), perkembangan sosialisasi dan moral, kreativitas, kesadaran diri. Manfaat bermain bagi perkembangan adalah sebagai berikut.

- 1) Perkembangan sensorik-motorik
  - a) Memperbaiki keterampilan motorik kasar dan halus.
  - b) Meningkatkan perkembangan semua indera.
  - c) Mendorong eksploitasi pada sifat fisik dunia.
  - d) Memberikan pelampiasan kelebihan energi
- 2) Perkembangan kognitif
  - a) Memberikan sumber-sumber yang beranekaragam untuk pembelajaran.
  - b) Eksplorasi dan manipulasi bentuk, ukuran, tekstur dan warna.
  - c) Pengalaman dengan angka hubungan yang renggang dan konsep abstrak.
  - d) Kesempatan untuk mempraktekkan dan memperluas keterampilan berbahasa.
  - e) Memberikan kesempatan untuk melatih pengalaman masa lalu dalam upaya



mengasimilasinya ke dalam persepsi dan hubungan baru.

f) Membantu anak memahami dunia dimana mereka hidup dan membedakan antara fantasi dan realita.

3) Perkembangan sosialisasi dan moral

a) Mengajarkan peran orang dewasa, termasuk perilaku peran seks.

b) Memberikan kesempatan untuk menguji hubungan.

c) Mengembangkan keterampilan sosial.

d) Mendorong interaksi dan perkembangan sikap yang positif terhadap orang lain.

e) Memperkuat pola perilaku yang telah disetujui dan standar moral.

4) Kreativitas

a) Memberikan saluran ekspresif untuk ide dan minat yang kreatif.

b) Memungkinkan fantasi dan imajinasi.

c) Meningkatkan perkembangan bakat dan minat khusus.

5) Kesadaran diri

a) Memudahkan perkembangan identitas diri.

b) Mendorong pengaturan diri sendiri.

c) Memungkinkan pengujian pada kemampuan diri sendiri (keahlian sendiri).

- d) Memberikan perbandingan antar kemampuan sendiri dan kemampuan orang lain.
- e) Memungkinkan kesempatan untuk belajar bagaimana perilaku sendiri dapat mempengaruhi orang lain.

#### **e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan**

Menurut Hurlock, 2005 faktor-faktor yang mempengaruhi permainan adalah sebagai berikut

##### 1) Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

##### 2) Intelegensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

### 3) Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

### 4) Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

### 5) Status sosial ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

## **f. Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak**

Bermain merupakan dasar untuk mengetahui tentang dunia melalui meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun. Menurut Hurlock (2005) pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah sebagai berikut:

1) Perkembangan fisik.

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

2) Dorongan berkomunikasi.

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengenai apa yang dikomunikasikan anak lain.

3) Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4) Sumber belajar

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin.

5) Rangsangan bagi kreativitas

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.

6) Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Melalui eksperimen dalam bermain anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreativitasnya ke situasi luar dunia bermain.

7) Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman bermainnya. Ini memungkinkan mereka untuk

mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8) Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9) Standar moral

Walaupun anak belajar dirumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain

10) Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin

Anak belajar dirumah dan disekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

## 11) Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

### **g. Konsep Alat Permainan Educatif (APE)**

#### 1. Definisi Alat Permainan Educatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (paduamaliyah 2010). Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

#### 2. Ciri Ciri Alat Permainan Edukatif

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat

dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu (Direktorat PADU, 2003):

- 1) alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK
- 2) difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK
- 3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- 4) aman atau tidak berbahaya bagi anak
- 5) dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
- 6) bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 7) mengandung nilai pendidikan

### 3. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut (Direktorat PADU, 2003):

- 1) Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan educatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas



konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya.

- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak berkembang dengan baik.

- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman

dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. sehingga anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

#### 4. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah (Depdiknas, 2004):

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.

Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang

menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.

- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.

Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.

- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar

Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia TK. Alat

permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-

anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

## **BAB 6**

### **KONSEP METODE MEWARNAI GAMBAR**

#### **a. Pengertian Metode Mewarnai Gambar**

Mewarnai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti memberi berwarna dari kata dasar warna yang berarti corak atau rupa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mewarnai gambar merupakan kegiatan memberikan warna pada gambar atau tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil/pewarna pada kertas. Salah satu permainan yang cocok dilakukan untuk anak usia pra sekolah yaitu mewarnai gambar, dimana anak mulai menyukai dan mengenal warna serta mengenal bentuk-bentuk benda di sekelilingnya. Mewarnai merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik (Paat, 2010 dalam Sihombing, 2015).

Anak-anak sangat suka memberi warna melalui berbagai media baik saat menggambar atau meletakkan warna saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diberi pewarna (Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S, 2011). Berdasarkan pernyataan tersebut maka kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Menyenangkan yang dimaksud di sini terletak pada proses memilih warna yan

g digunakan untuk mewarnai sebuah bidang gambar kosong. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Fadhilah,2014) bahwa kreativitas yang dapat dikembangkan pada kegiatan mewarnai bagi anak TK adalah adanya kebebasan untuk memilih dan mengkombinasikan unsur warna pada obyek yang diwarnainya sesuai keinginan anak. Tujuan dari kegiatan mewarnai adalah melatih menggerakkan pergelangan tangan (Sujiono, 2008).

Mewarnai pada anak usia dini bertujuan untuk melatih keterampilan, kerapian serta kesabaran (Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, 2011: 728). Keterampilan diperoleh dari kemampuan anak untuk mengolah tangan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga semakin lama anak bisa mengendalikan serta mengarahkan sesuai yang dikehendaki. Kerapian dilihat dari bagaimana anak memberi warna pada tempat-tempat yang telah ditentukan semakin lama anak akan semakin terampil untuk menggoreskan media pewarnanya karena sudah terbiasa. Kesabaran diperoleh melalui kegiatan memilih dan menentukan komposisi yang tepat sesuai pendapatnya, seberapa banyak warna yang digunakan untuk menentukan komposisi warnanya. Usaha yang dilakukan secara terus-menerus akan melatih kesabaran anak.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa mewarnai merupakan

kegiatan yang sangat cocok diterapkan untuk anak usia taman kanak-kanak, karena mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, melalui kegiatan mewarnai dapat melatih keterampilan, kerapian dan kesabaran serta mengekspresikan keinginannya untuk memberi atau membuat warna pada obyek gambar menggunakan pewarna dan alat yang digunakan untuk mewarnai misalnya, menggunakan

## **b. Alat Mewarnai Gambar**

Agar dapat mewarnai sebuah gambar dengan baik dan terlihat rapi, kita harus mengenal alat mewarnai gambar yang akan digunakan sehingga kita tahu harus menggunakan alat mewarnai yang mana yang tepat, oleh karena itu pada kesempatan ini kita akan belajar mengenal tentang macam-macam alat untuk mewarnai gambar beserta kelebihan dan kekurangannya (Fadhilah, 20114).

### 1) Krayon

Krayon adalah sebuah alat untuk mewarnai gambar yang terbuat dari campuran lilin warna, air dan juga kapur. Krayon sangat mudah digunakan maka itu anak-anak TK biasanya mewarnai menggunakan krayon. Di samping itu kelebihan krayon adalah krayon memiliki warna - warna yang cerah dan dapat digunakan untuk mewarnai sebuah bidang gambar



yang luas dengan mudah dan merata. Kekurangannya adalah, krayon lebih sulit digunakan untuk mewarnai sebuah bidang gambar yang sempit atau kecil.

## 2) Pensil Warna

Pensil warna adalah sebuah alat tulis yang terbuat dari campuran grafit dan tanah liat yang dibungkus dengan kayu atau plastik, agar berwarna maka campuran-nya ditambah dengan pigmen warna. Kelebihan menggunakan pensil warna adalah dapat mewarnai sebuah bidang gambar dengan lebih detil, akan tetapi apabila mewarnai sebuah bidang gambar yang luas dengan pensil warna dibutuhkan sebuah kesabaran ekstra karena daya tulisnya yang kecil dan lebih tipis.

## 3) Spidol

Spidol adalah alat mewarnai gambar yang terbuat dari campuran tinta khusus warna yang ditambahkan alkohol kemudian disimpan dalam sebuah wadah berbentuk busa dan dibungkus dengan plastik keras dan di bagian ujung-nya diberi busa padat sebagai tempat keluarnya tinta tersebut. Spidol sangat mudah menguap bila dibiarkan cukup lama tanpa penutup, tinta spidol juga bisa menembus sisi belakang kertas

kalau pewarnaan-nya terlalu tebal dan lebih boros dari pada krayon atau pensil warna tetapi spidol memiliki warna-warna yang jauh lebih cerah dari pada krayon atau pensil warna. Mewarnai dengan spidol juga lebih cepat dari pada menggunakan pensil warna walaupun sama-sama menggunakan ujung yang kecil dan runcing.

### c. Jenis Metode Mewarnai Gambar

Dalam metode mewarnai gambar terdapat beberapa macam crayon yang digunakan untuk mewarnai(Sabrina,2010).

- 1) *Crayon TiTi*, crayon merk ini adalah crayon standar yang biasa dipergunakan dalam lomba-lomba. Crayon merk titi tersedia dalam beberapa paket warna mulai dari 12, 24, 36, 48 dan 56 warna. Kelemahan crayon merk ini adalah mudah meninggalkan remahan.
- 2) *Crayon Faber Castel*, crayon merk ini juga tersedia dalam pilihan Oil pastel dan Wax. Secara kualitas crayon merk ini cukup baik, akan tetapi kurang sebanding dengan harganya yang relatif mahal.
- 3) *Crayon Caran Danche*, crayon ini tersedia dalam 2 pilihan seri yaitu *Neocolor 1* dan *Neocolor 2*. Crayon

merk ini dengan serie 1 berbahan wax yang agak keras, tetapi dengan kualitas warna paling baik diantara crayon yang lain. Crayon merk ini tidak meninggalkan jejak remahan yang menjengkelkan, dan hasil akhir dari gambar kita lebih terlihat real. Kelemahan crayon merk ini hanya satu yaitu mahal.

- 4) *PantheL*, crayon merk ini tersedia dalam pilihan Oil pastel dan Wax. Crayon ini relatif lebih kecil ukurannya, namun cukup baik hasilnya dalam proses pewarnaan, kelemahan crayon merk pantel adalah sangat mudah habis dan mudah patah.
- 5) *Greebbel*, selain sebagai dasar dalam mewarnai gambar crayon greebel juga dibuat untuk galeri tumpuk dalam teknik goresan.

#### **d. Manfaat Kegiatan Mewarnai Gambar**

Menurut Rusdarmawan, 2009 (dalam Fauziah, 2017) manfaat kegiatan mewarnai gambar ialah:

- 1) Memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berekspresi dan sangatterapeutik (sebagai permainan penyembuh/ "*therapeutic play*").
- 2) Dengan bereksplorasi menggunakan gambar, anak dapat membentuk, mengembangkan imajinasi dan bereksplorasi dengan ketrampilan motorikhalus.

- 3) Mewarnai gambar juga aman untuk anak usia dini, karena menggunakan mediakertas gambar dan crayon.
- 4) Anak dapat mengeskpresikan perasaannya atau memberikan pada anak suatucara untuk berkomunikasi, tanpa menggunakan kata.
- 5) Sebagai terapi kognitif, pada anak menghadapi kecemasan karena proseshospitalisasi, karena pada keadaan cemas dan stress, kognitifnya tidak akurat dan negatif.
- 6) Bermain mewarnai gambar dapat memberikan peluang untuk meningkatkanekspresi emosional anak, termasuk pelepasan yang aman dari rasa marah danbenci.Dapat digunakan sebagai terapi permainan kreatif yang merupakanmetode penyuluhan kesehatan untuk merubah perilaku anak selama dirawat dirumah sakit. Anak-anak bisa belajar banyak hal dari kegiatan mewarnai. Mereka sering belajar dengan baik ketika suatu pelajaran diajarkandengan cara bermain.

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari kegiatan mewarnai yang di lakukan oleh anak- anak:

- 1) Mengembangkan keterampilan motorik

Ketika seorang anak mewarnai sering tidak dianggap sebagai pelajaran yang membangun keterampilan. Namun, mewarnai adalah kegiatan yang bagus untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Pengembangan yang tepat dari keterampilan motorik halus mereka akan membantu anak-anak dikemudian hari ketika mereka belajar hal-hal seperti menulis, berpakaian dan mampu makan sendiri. Sering kali mewarnai adalah pengalaman pertama dalam belajar memahami alat tulis. Seorang anak belajar bagaimana mengkoordinasi tangan dan mata untuk fokus pada garis-garis dalam kertas mewarnai.

## 2) Pemahaman pelajaran

Para ahli percaya bahwa anak-anak belajar dengan baik melalui bermain. Sebuah kegiatan mewarnai sederhana dapat membantu pemahaman pelajaran yang diajarkan di kelas. Para guru pendidikan anak usia dini sering memberikan lembar mewarnai yang fokus pada huruf, bentuk dan angka. Tanpa menyadari anak-anak bahwa mereka juga sudah belajar

dengan lembar kegiatan mewarnai. Anak-anak juga dapat belajar pengenalan warna dan bagaimana menggunakan warna.

### 3) Ekspresi diri

Beberapa anak-anak sering mengalami kesulitan untuk mengekspresikan perasaan mereka. Mewarnai dapat mengeluarkan ekspresi perasaan mereka dan mengungkapkan pikiran mereka dengan sangat bebas. Mewarnai juga dapat menjadi cara yang bagus untuk seorang anak bersantai setelah seharian sibuk dengan kegiatan mereka. Menggambar bebas juga dapat membantu mengembangkan imajinasi anak.

### 4) Belajar konsentrasi

Memperkenalkan kegiatan mewarnai pada anak dapat membantu mereka belajar bagaimana untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas. Seorang anak akan sangat senang saat mereka berhasil menyelesaikan sebuah tugas. Selain itu, ketika seorang anak fokus pada tugas dan berhasil menyelesaikan kegiatan mewarnainya dia akan merasa bangga. Penyelesaian tugas mewarnai juga mengajarkan anak nilai kerja keras dan dedikasi. Ketika

konsentrasi anak meningkatkan mereka akan dapat lebih fokus pada tugas-tugas lain yang lebih kompleks seperti matematika.

5) Terampil dalam mengambil keputusan

Memberikan anak-anak suatu kegiatan mewarnai membantu mereka mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan mereka. Ketika menyelesaikan lembar mewarnai anak-anak dapat memutuskan apa warna yang akan digunakan dan kemana arah gambar. Seorang anak juga dapat membuat keputusan apakah ingin menyelesaikan kegiatannya atau tidak.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan Metode Mewarnai Gambar**

Kegiatan mewarnai yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok B usia 5-6 tahun pasti terdapat kelebihan serta kekurangan dalam pelaksanaannya, oleh karena itu akan dipaparkan beberapa kelebihan dan kekurangan kegiatan mewarnai (fadhilah, 2014). Adapun beberapa kelebihan dari kegiatan metode mewarnai gambar adalah:

- 1) Mengembangkan keterampilan motorik anak khususnya motorik halus dan beberapa aspek perkembangan lain seperti kognitif dan sosial emosional.
- 2) Mengekspresikan perasaan anak dan melatih anak untuk belajar berkonsentrasi.
- 3) Melatih anak untuk persiapan menulis di jenjang pendidikan selanjutnya

Sedangkan kekurangan dalam kegiatan mewarnai adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadikan anak kurang aktif karena mewarnai merupakan kegiatan yang membutuhkan konsentrasi.
- 2) Interaksi yang terjadi antara guru dan anak ataupun satu anak ke anak yang lain kurang karena terlalu fokus pada gambar yang diwarnai.
- 3) Apabila terlalu sering dilakukan dapat menjadikan anak bosan.

#### **f. Prosedur Metode Mewarnai Gambar**

- 1) Siapkan alat mewarnai gambar.
- 2) Siapkan media sketsa gambar yang akan diwarnai.
- 3) Kuas untuk menyaput kotoran Crayon yang habis digoreskan dikertas.



- 4) Penghapus Crayon bila mana goresan Crayon masuk di area yang tidak diwarnai / salah saat menggoreskan warna.
- 5) Siapkan pensil penebal garis sketsa (*Dhermatograph*) agar hasil akhir karya mewarnai terlihat bagus (Sabrina,2010).

**g. Teknik Metode Mewarnai Gambar**

- 1) *BLOCKING* : Salah satu teknik yang digunakan untuk memblok bidang gambar menggunakan warna tertentu, biasanya diawali dengan memblok warna-warna muda. Pemilihan warna sangat tergantung dari bagian gambar yang akan diwarnai seperti bagian yang akan kita warnai adalah langit, maka warna muda yang akan kita pilih boleh biru muda, kuning muda atau putih, mewarnai daun memakai warna hijau muda.
- 2) *GRADASI* : yaitu sebuah tahap pewarnaan dari warna tua ke warna muda, maka terjadi efek dari warna yang gelap ke warna yang terang. Dengan warna-warna lain yang seirama dan secara bertingkat sehingga menjadi sebuah gradasi warna yang indah, disinilah sebenarnya titik berat pewarnaan kita dan akan memerlukan hasil akhir gambar yang kita buat.

- 3) *MIXING*, yaitu sebuah tahap pencampuran gradasi yang sudah kita buat tadi dengan warna-warna yang sudah digoreskan sebelumnya, ada 2 cara yang sering dilakukan dalam proses *mixing* ini yaitu :
- (a) *Linier* : goresan untuk mewarnai langit dan tanah dilakukan dari arah kiri kemudian ke kanan, sedangkan goresan untuk mewarnai batang pohon dilakukan dari arah atas kebawah.
  - (b) *Circular* : goresan memutar digunakan untuk mewarnai awan, rumput.
  - (c) *FINISHING*: yaitu tahap penghalusan warna pada bagian-bagian yang digunakan untuk pewarnaan yang belum sempurna.
  - (d) *SCRABBLING* : tahap ini hanya merupakan tahap tambahan yang mesti dilakukan, karena pada tahap ke-4 sebenarnya gambar kita sudah bisa dikatakan selesai. *Scrabbing* hanya sebuah tahap mengerok / mengerik bagian gambar tertentu dengan menggunakan *scrabber* (atau biasanya pada crayon merk tertentu disertakan) atau bisa kita buat sendiri (Sabrina, 2010).

#### **h. Efektifitas Metode Mewarnai Gambar dalam Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah**

Pertumbuhan dan perkembangann anak meliputi perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif, dan sosial. Meningkatnya koordinasi motorik akan meningkatkan perkembangan ketrampilan makan pada anak. Anak mulai dapat menggunakan peralatan makan sendiri, menyiapkan sendiri makanannya, dan membantu mengatur meja makan. Kegiatan tersebut membuat anak mulai belajar untuk berperan dalam keluarga (Soetjiningasih, 1995 dalam Chamidah, 2009).

Kemunduran perkembangan (*developmental delay*) terdapat jika seorang anak belum mampu mencapai kemampuan yang seharusnya dapat dikuasai sesuai dengan umurnya (*milestone*) seperti ketidakmampuan bercakap-cakap, kemampuan motorik halus dan kasar, atau dalam hal bersosialisasi. Kemunduran motorik halus terlihat pada saat seseorang anak belum bisa menggunakan sendok atau garpu, memasang tali sepatu, memasang kancing baju, menulis nama, menggambar bentuk, dan mewarnai gambar. Kemunduran kemampuan motorik kasar terlihat pada ketidakmampuan

mengendarai sepeda roda dua dan roda tiga dan berjalan tidak sempurna (Bower, 1999 dalam Tresno, 2004).

Anak yang diberikan terapi bermain mewarnai gambar anak akan lebih mudah mengekspresikan pikiran mereka, karena lukisan dan gambar merupakan media yang luar biasa untuk berekspresi. Anak lebih mudah mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka melalui seni, karena manusia berpikir pertama dalam imajinasi dan kemudian mempelajari untuk diterjemahkan dalam kata – kata. (Wong, 1995 dalam Kusdyawati, 2009). Mewarnai itu sendiri adalah permainan yang cocok bagi anak usia prasekolah karena pada usia tersebut anak – anak senang bermain dengan warna karena warna akan memunculkan imajinasi pada anak. (Muhammad, 2009).

Menggambar juga bisa stimulus otak kanan dan kiri. Otak kiri membuat lebih realistis, practical, dan analytical. Kalau diseimbangkan dengan menggunakan otak kanan, analisa yang dipakai bisa menggunakan empati, intuisi. Bagi anak realistis, lebih bisa memandang posisi orang lain. Manfaat menggambar dan mewarnai lainnya yaitu sebagai sarana komunikasi serta mengekspresikan diri dan perasaan. Kesehatan mental anak yang lebih baik pun bisa didapat dari menggambar dan mewarnai.

Pada anak, hal ini juga bisa menyebabkan anak rileks menghadapi berbagai hal. Dengan art anak juga bisa mengekspresikan emosi negatif yang dapat menghambat perkembangan mentalnya. Mewarnai juga bisa menjadi ajang mengasah kemampuan dan kreativitas anak. Dengan seni, anak-anak juga bisa meningkatkan kecerdasan intelektual dan kemampuannya bersosialisasi (Sukmasari, 2015)

## BAB 7

### KONSEP PERMAINAN PLAYDOUGH

#### a. Pengertian Terapi Bermain Plastisin (*Playdough*)

Terapi adalah penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi atau tingkah laku yang dianggap menyimpang dengan tujuan melakukan perubahan (Dian, 2011). Terapi bermain merupakan usaha mengubah tingkah laku bermasalah, dengan menempatkan anak pada situasi bermain (Dian, 2011).

Plastisin (*Playdough*) adalah lilin malam lembut yang mudah dibentuk sesuai keinginan dengan warna bervariasi dikarenakan teksturnya yang lembut (Alini, 2017). Terapi bermain Plastisin (*Playdough*) adalah usaha mengubah tingkah laku bermasalah, dengan menempatkan anak pada situasi bermain dengan menggunakan lilin malam lembut yang mudah dibentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi pembuatnya.

#### b. Fungsi Bermain Playdough Bagi Tumbuh Kembang Anak

Menurut (Eko Suryani, 2017) fungsi bermain plastisin bagi tumbuh kembang anak yaitu:

- 1) Perkembangan fisik

Bermain membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar anak-anak mengulangi gerakan tubuh tertentu murni untuk kesenangan dan gerakan ini berkembang seperti kontrol tubuh. Pada saat bermain, perkembangan aktivitas sensori-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dalam bermain membantu anak mengembangkan fungsi otot.

- 2) Perkembangan emosi
- 3) Kesadaran diri (*self-awareness*) anak akan meningkat saat anak mengeksplorasi sebuah peristiwa melalui bermain peran atau simbolik. Melalui bermain, anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku lalu, mengenal kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain. Anak akan menguji kemampuannya dengan mencoba peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain. Harga diri anak mendapat dorongan ketika anak mulai berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya orang tua mengirimkan pesan positif kepada anak ketika berkomunikasi. Dari interaksi-interaksi awal, anak-anak mengembangkan visi dunia mengetahui posisi mereka di dalamnya.
- 4) Perkembangan kognitif

Anak memperoleh pengetahuan melalui bermain. Anak melatih kemampuannya untuk berfikir, mengingat dan memecahkan masalah. Anak mengembangkan kemampuan kognitifnya karena memiliki kesempatan untuk menguji keyakinannya tentang dunia.

5) Perkembangan sosial

Anak-anak menikmati interaksi bermain dengan anak yang lainnya. Anak-anak akan mulai belajar tentang batasan- batasan, giliran, kerjasama tim dan kompetisi. Anak juga belajar bernegosiasi dengan kepribadian yang berbeda dan perasaan yang terkait dengan menang dan kalah. Anak belajar untuk berbagi menunggu dan bersabar.

6) Perkembangan moral

Ketika anak terlibat dalam aktivitas bermain dengan teman-teman dan keluarga, anak mulai belajar beberapa perilaku yang dapat diterima sementara yang lain tidak dapat diterima orang tua mulai mengajarkan hal-hal ini di awal kehidupan anak dengan memberitahu anak dalam mengendalikan perilaku agresif. Kelompok bermain membantu anak dalam kerja tim, berbagi dan menghormati perasaan orang lain. Anak belajar bersikap baik kepada orang lain. Anak mempelajari nilai dasar dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Melalui bermain, anak nilai moral dan etika, belajar membedakan



mana yang benar dan salah serta bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukannya.

### **c. Pengaruh Bermain Playdough Bagi Tumbuh Kembang Anak**

#### 1) Perkembangan fisik

Pekembangan fisik anak dengan bermain meliputi perkembangan keterampilan motorik halus dan kasar, koordinasi otot-otot, eksplorasistimulasi kinestetik serta perkembangan sendi dan tulang

#### 2) Perkembangan wawasan diri

Anak dapat mengetahui kemampuan dirinya melalui bermain sehingga anak dapat mengembangkan konsep diri lebih cepat.

#### 3) Dorong berkomunikasi

Bermain dengan orang lain akan membantu anak berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicar dan belajar nilai sosial yang ada dalam pada kelompoknya.

#### 4) Belajar bermasyarakat

Anak dapat belajar untuk berhubungan sosial dan dan dapat menghadapi masalah yang timbul dan memahami pemecahan masalahnya bila anak bisa bermain dengan teman-temannya selain itu anak juga diterima dan tidak diterima dalam kelompok.

5) Sumber belajar

Anak dapat mengembangkan kemampuan melalui indra peraba, pengelihatannya, pendengaran, penciuman dan pengecambah melalui bermain selain itu anak juga belajar mengenal warna, bentuk ketajaman, tekstur, objek dan lain-lain. Dengan bermain anak dapat menemukan solusi untuk sebuah masalah dan berfikir kritis

6) Rangsangan bagi kreativitas

Bermain dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak mulai menciptakan sesuatu dari permainan yang ada dan dapat memodifikasi objek yang ada dalam permainan anak dapat merealisasikan ide-idenya.

7) Menyalurkan energi dan emosi yang terpendam

Dengan bermain anak dapat memiliki kesempatan untuk menyalurkan energi emosional yang terpendam misalnya ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap tingkahlakunya. Bermain juga dapat memberikan jalan keluar dari stres yang dialami anak

#### **d. Peran Media *Playdough* Terhadap Aspek Perkembangan Anak**

Menurut (Sri Handayani, 2016) peran media *playdough* terhadap aspek perkembangan anak yaitu :

##### 1) Perkembangan motorik

Penggunaan media *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan motorik dengan tangan, ketika memanipulasi *playdough* dengan jari-jemari anak. Contohnya : keterampilan mencubit, meremas, atau menyodok dengan menggunakan media *playdough*

##### 2) Perkembangan kognitif

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif seperti imitasi, simbolisme, dan pemecahan masalah. hal ini membantu anak belajar lebih banyak tentang lingkungan sekitar dan meniru benda dengan *playdough*.

##### 3) Perkembangan emosi

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak untuk tenang di saat frustrasi atau marah, memegang dan meremas adonan bermain dapat menghasilkan efek menenangkan pada anak dan merasa nyaman dalam mengekspresikan diri

##### 4) Perkembangan sosial

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial saat bermain bersama dengan anak yang lain. Selain itu bermain *playdough* memberikan kesempatan bagi anak latihan bekerjasama dan berbagi.

**e. Cara Terapi Bermain Dengan Media Plastisin (*Playdough*)**

Cara terapi bermain dengan media plastisin (*playdough*) menurut (Ketut Lestariani, 2014) yaitu :

1) Tahap pembukaan

Mengumpulkan calon anggota kelompok dalam rangka kegiatan kelompok yang direncanakan. Tahap ini diawali doa bersama untuk menenangkan pikiran agar kegiatan yang dilaksanakan mencapai hasil.

2) Tahap peralihan

Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamika kelompok mulai tumbuh, kelompok mulai menunjukkan kegiatan yang sebenarnya.

3) Tahap kegiatan

Tahap ini merupakan tahap inti dari kegiatan yang dilakukan. Pada tahap ini antar anggota kelompok memiliki hubungan yang baik dapat saling tukar pengalaman, saling mengungkapkan pengalaman semua berlangsung secara bebas.

#### 4) Tahap pengakhiran

Dilakukan pembahasan tentang apakah anggota kelompok mampu menerapkan hal-hal yang telah di pelajari (pada saat proses bimbingan kelompok) pada kehidupan sehari-hari.

#### f. Cara Membuat Media Plastisin (*Playdough*)

Menurut (Sri Handayani, 2016) yaitu :

##### 1) Bahan-bahan :

- a) 2 cangkir tepung
- b) 1 cangkir garam
- c) 2 sendok teh minyak
- d) 2 sendok teh *cream of tartar*
- e) 1 cangkir air
- f) Sedikit pewarna makan

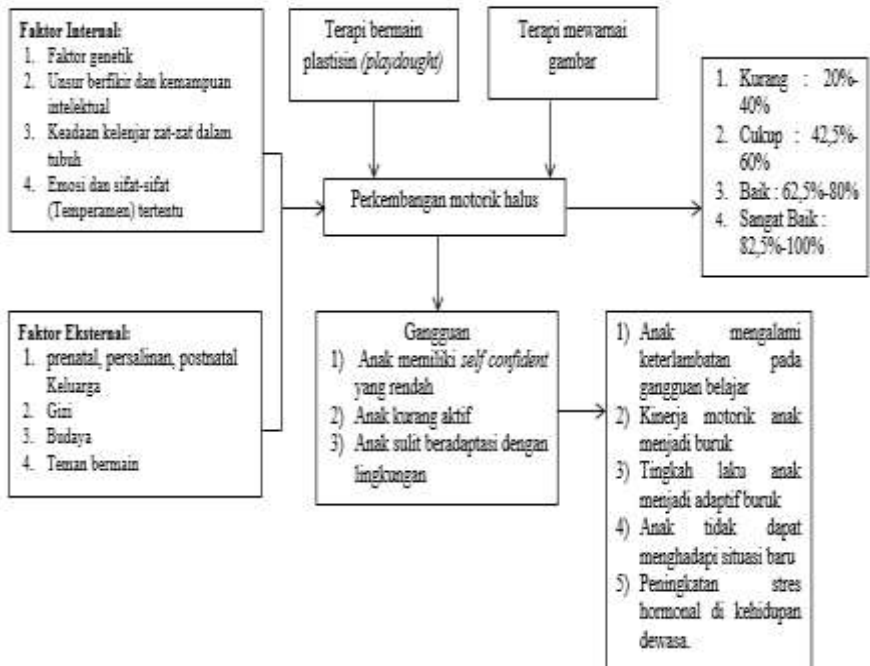
##### 2) cara membuat :

- a) Campurkan tepung terigu yang di dengan air yang sudah diberi pewarna makanan aduk sampai rata
- b) masukkan garam
- c) masukkan *cream of tartar* dan minyak goreng
- d) panaskan adonan di atas kompor dengan api kecil samapi kental dan kalis (tidak lengket di panci)
- e) setelah dingin pisahkan gumpalan adonan menjadi beberapa bagian

f) warnai setiap bagian dengan warna berbeda

g) *playdough* siap digunakan

Kerangka konsep pengaruh penggunaan *playdough* terhadap kemampuan motoric halus dijelaskan dalam gambar sebagai berikut.



## **BAB 8**

### **PENGARUH KOMUNIKASI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS**

Proses komunikasi dalam keluarga adalah proses penyampaian informasi melalui simbol-simbol atau lambang-lambang dari orang tua kepada anak. Jadi bila di dalam keluarga terdapat komunikasi secara timbal balik antara anak dan orang tua akan menimbulkan keakraban dalam keluarga. Anak akan terbuka kepada orang tua sehingga komunikasi bisa dua arah dan segala permasalahan dalam perkembangan motorik halus dapat dipecahkan bersama karena adanya keterdekatan dan kepercayaan antara orang tua dan anak.

Lingkungan keluarga merupakan suatu situasi yang paling utama dan pertama sebagai pelaku aktif dalam perkembangan motorik halus anak. Keruwetan dalam keluarga misalnya tidak hanya hasil dan kemiskinan tetapi juga timbul apabila para orang tua professional dengan kehidupan yang serba sibuk tidak memiliki waktu luang untuk banyak bergaul/berkomunikasi dengan anak, sehingga kekecewaan-kekecewaan yang menumpuk dari interaksi orang tua dengan anak yang seperti itu bisa menghalangi maksud baik orang tua

untuk menolong anak-anak untuk mencapai perkembangan motorik halus yang optimal (Nursalam, 2005).

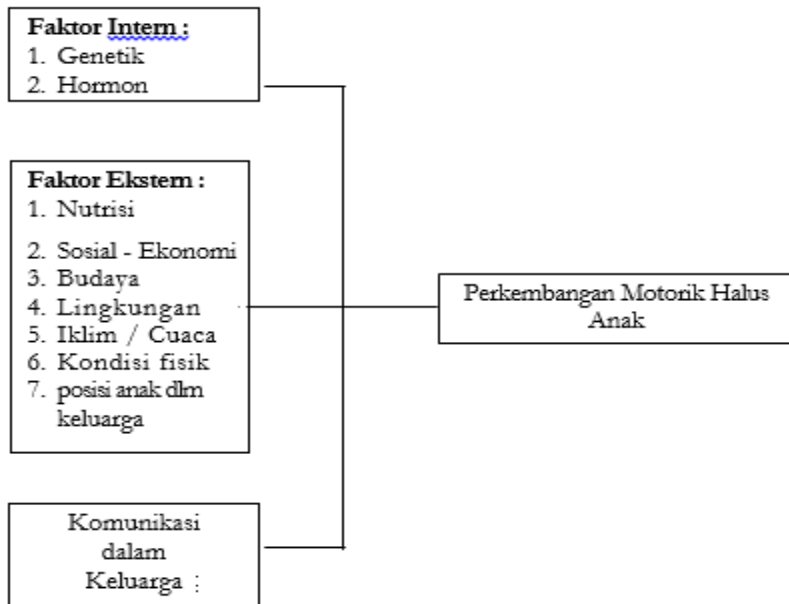
Konsep komunikasi, para ahli mempunyai definisi yang berbeda-beda, mereka menarik unsur-unsur tertentu dari komunikasi yang tampaknya mendapat penekanan terbesar dalam topik. Barelson dalam Mulyana (2004) mendefinisikan komunikasi adalah penyampaian informasi dari seseorang kepada orang lain.

Menurut Johnson dalam Arwani (2002) komunikasi memfokuskan pada unsur penyampaian, mereka menyampaikan bahwa komunikasi merupakan kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti atau makna yang perlu dipahami bersama oleh pihak-pihak yang ikut terlibat dalam suatu kegiatan komunikasi. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian informasi dengan menggunakan simbol-simbol atau lambang-lambang dari seorang pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan). Dalam komunikasi ada lima komponen yaitu sumber, komunikator, pernyataan/media/pesan, komunikan, dan tujuan. Komponen-komponen tersebut dalam hubungannya dengan penyampaian informasi dalam keluarga menurut Wikipedia Indonesia dapat dijelaskan sebagai berikut :



1. Komunikator, orang yang menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain.
2. Komunikan, sebagai individu atau kelompok yang menerima informasi atau pesan dalam proses komunikasi.
3. Pesan adalah gagasan, fakta, pendapat, dan sebagainya yang sudah dirumuskan dalam suatu bentuk, dan disampaikan kepada komunikan melalui lambang.

Pengaruh komunikasi terhadap kemampuan motoric halus dijelaskan dalam gambar berikut.



## LEMBAR TES PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS

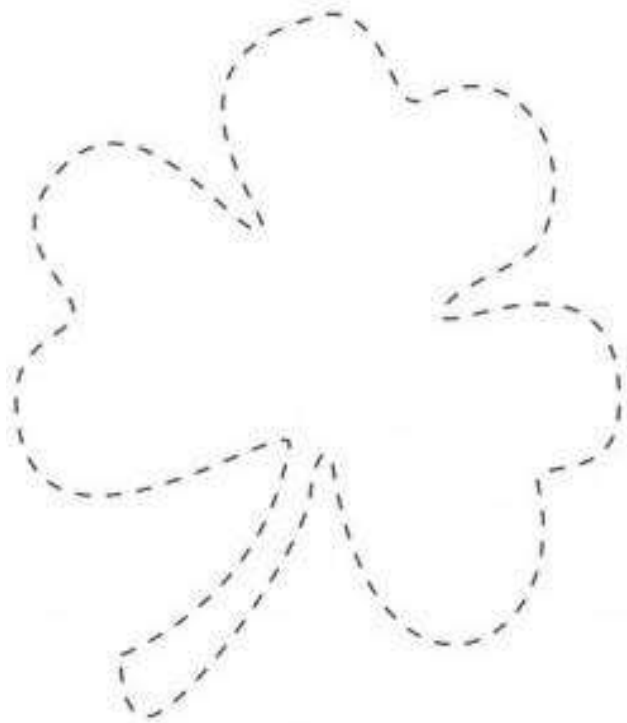
Pertemuan :

Kode Pesponden :

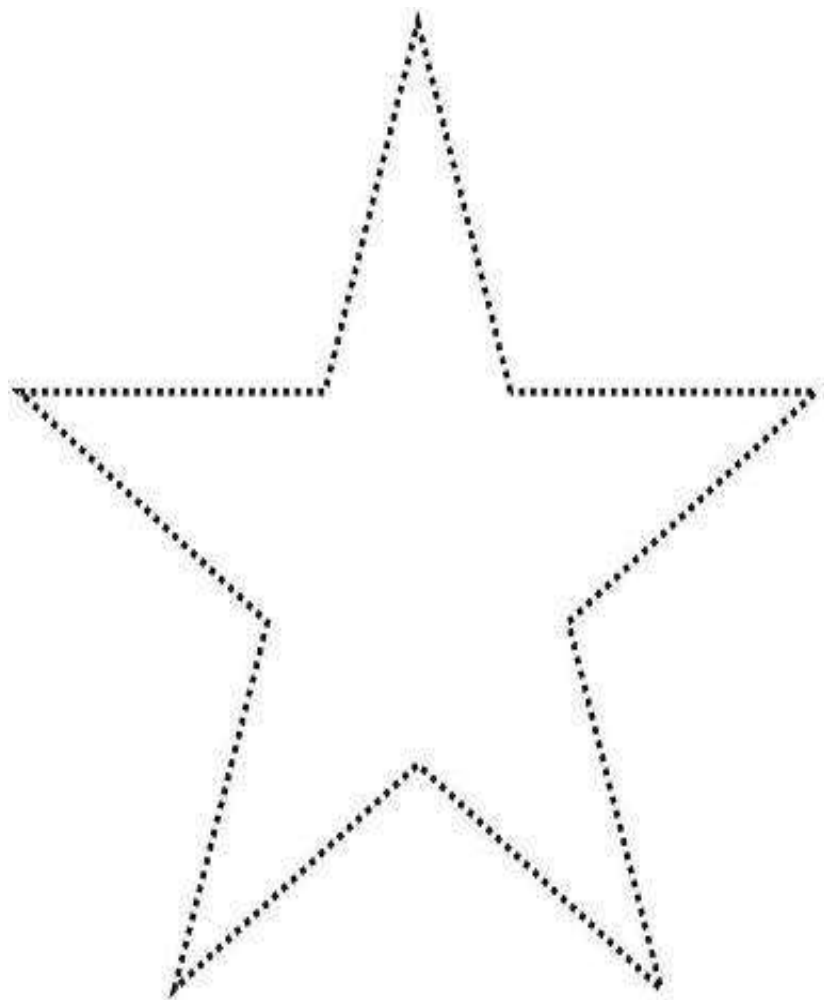
Tanggal :

### I. Hubungkan titik- titik dibawah ini !

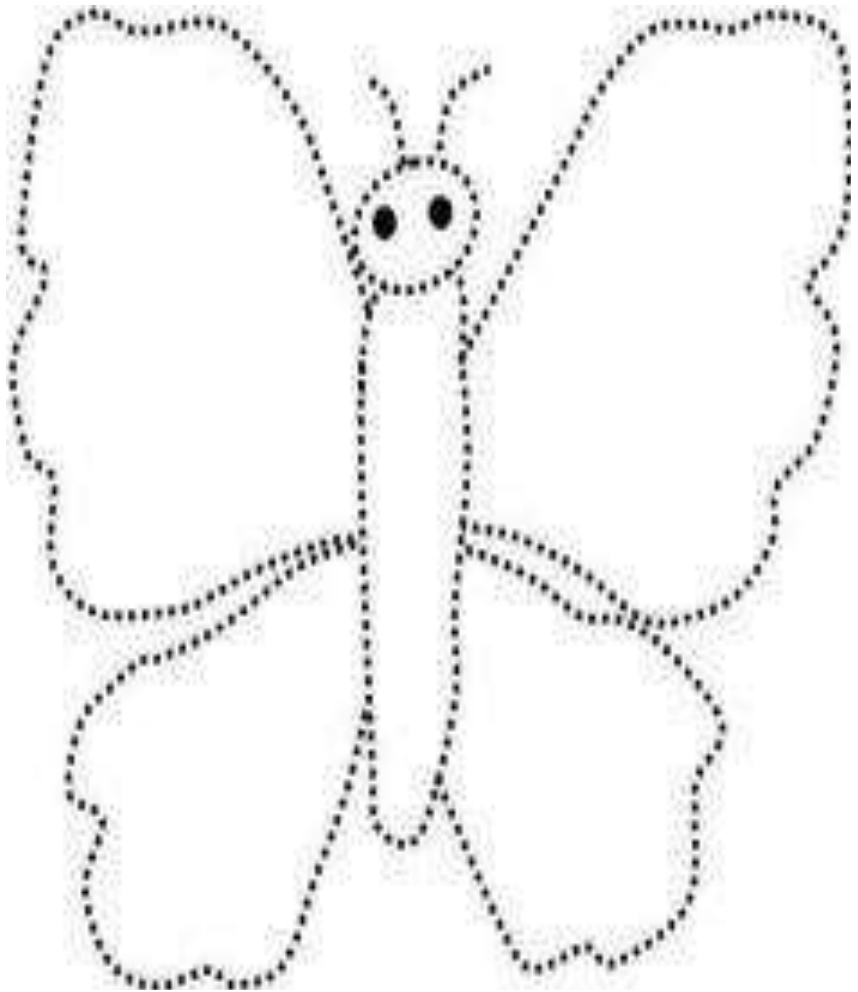
#### 1. Daun



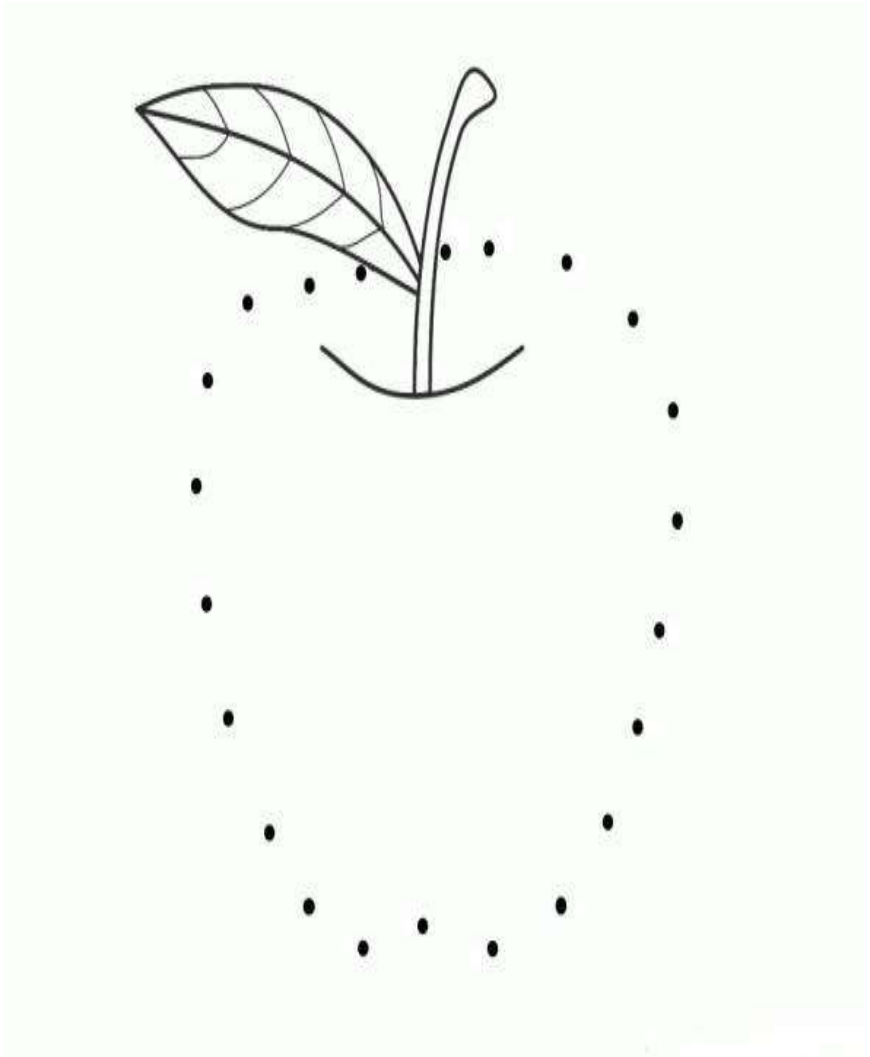
## 2. Bintang



### 3. Kupu – kupu



#### 4. Apel

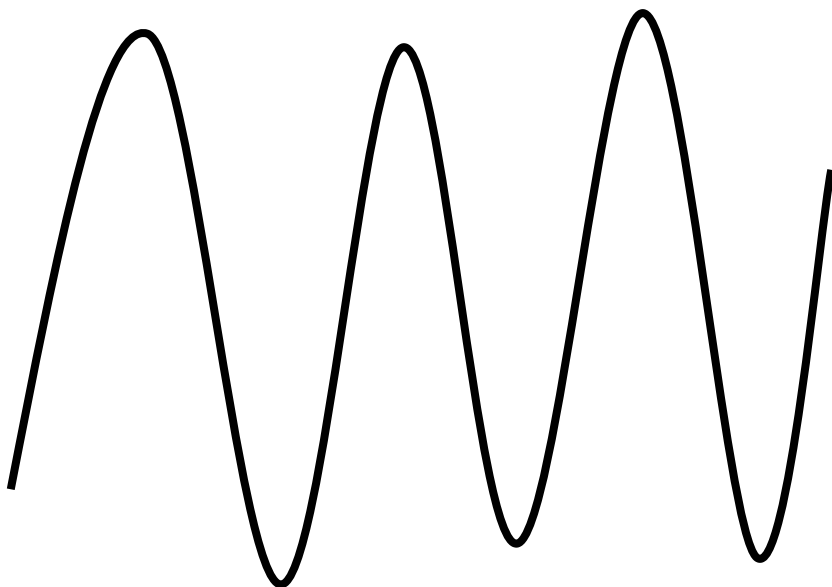


## II. Guntinglah garis dibawah ini !

1. garis

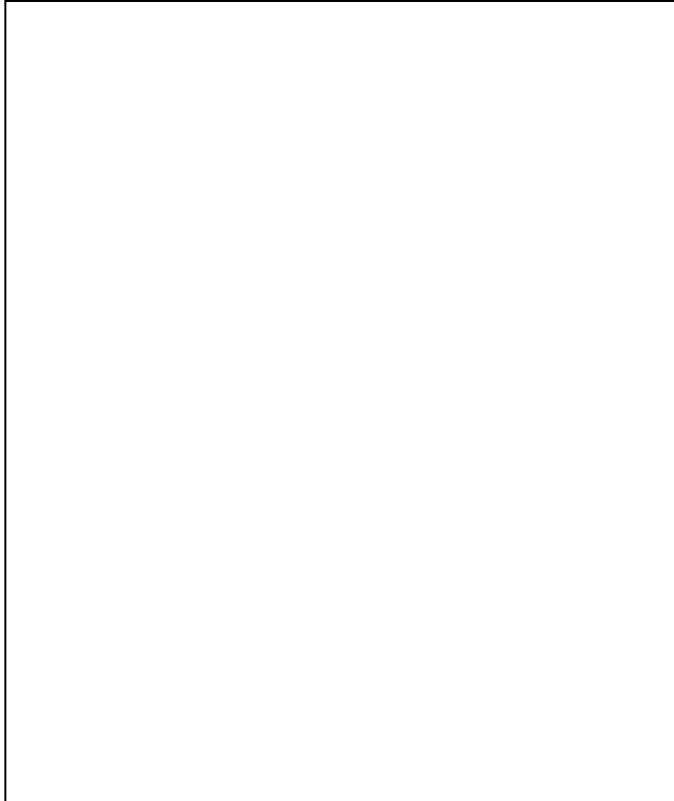


2. Gari gelombang

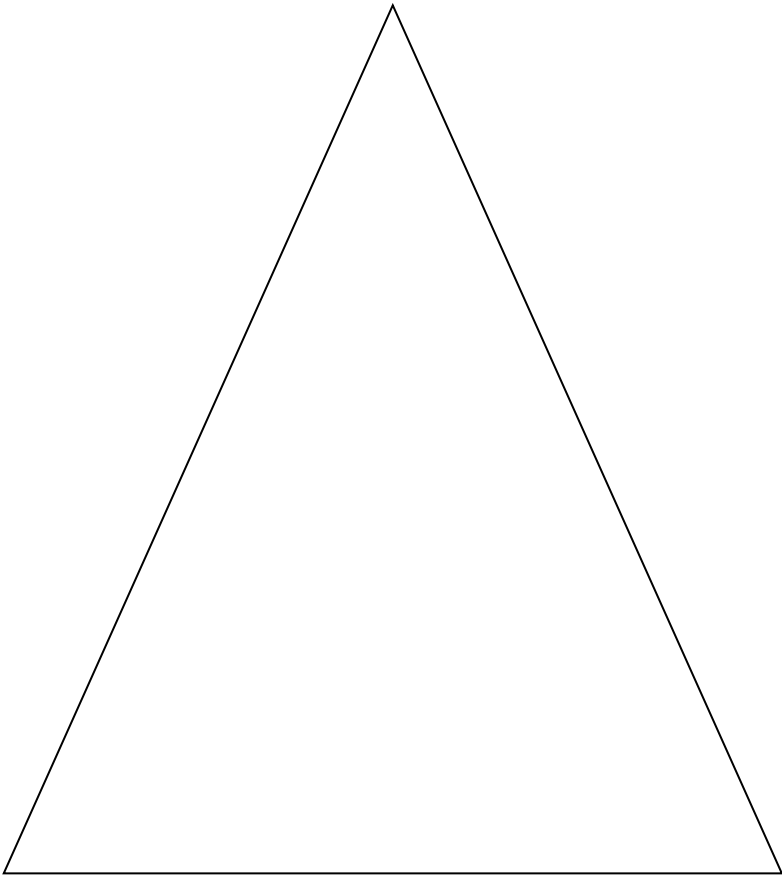


### III. Guntinglah gambar dibawah ini !

1. Persegi



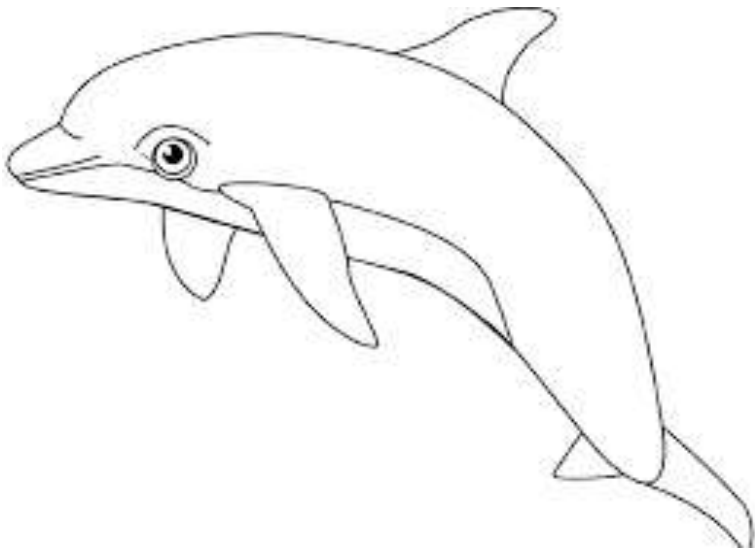
## 2. Segitiga



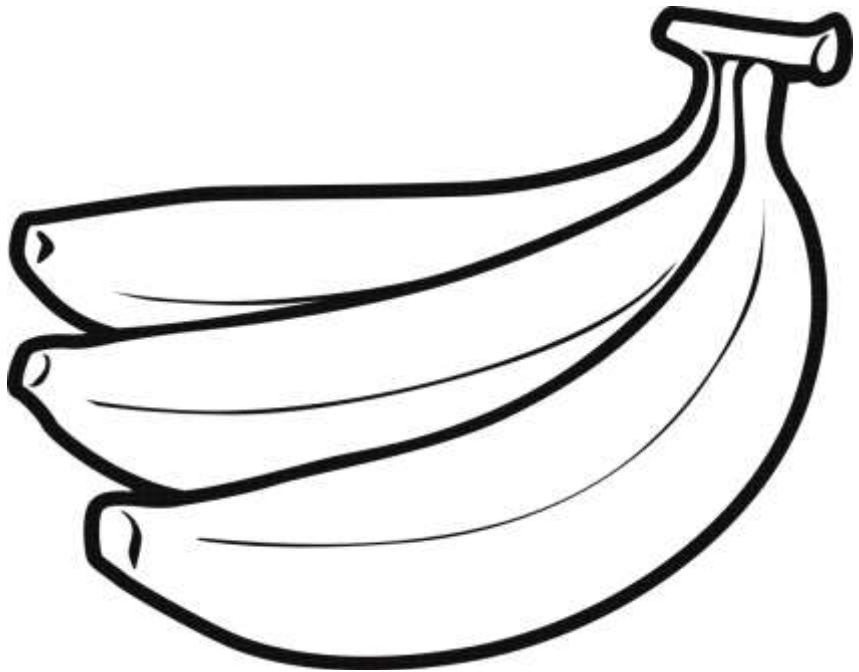


#### **IV. Warnailah gambar dibawah ini !**

1. Lumba – lumba



## 2. Pisang



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, N. (2013). "Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus". *Magistra No. 86 Th. XXV Desember 2013* , ISSN 0215-9551.
- Alini. (2017). "Pengaruh Terapi Bermain Plastisin (Playdought) Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6) tahun yang Mengalami Hospitalisasi di Ruang Perawatan Anak RSUD Bankingan Tahun 2017" . *Jurnal Ners Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai* , Vol 1. No. 2 Oktober 2017. ISSN 2580-2194.
- Anhorida, D. (2016). "Asuhan Keperawatan Bimbingan Spiritual Pada Klien Gangguan Jiwa Harga Diri Rendah di RSJ DR. Rajiman Widiiodiningrat Lawang Malang".
- Anita Rusmawati, L. S. (2014). "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan Ibu Terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus pada Balita Usia 3-5 Tahun di Paud Al- Adawiyah Sukatani Bekasi Tahun 2014". *Akademi Kebidanan Bhakti Husada Cikarang Bekasi* .
- Almatsier, Sunita. 2009. *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aizid, Rizem (2011). *Sehat dan Cerdas Dengan Terapi Musik*. Jakarta: Laksana

- Al-Hajjaj, Yusuf Abu (2010). *30 Kiat Meledakkan Kreativitas Anda Kreatif Atau Mati*. Surakarta: Al-Jadid
- Campbell, D (2002). *Efek Mozart*, ( [HYPERLINK "http://EfekMozart.blogspot.com"](http://EfekMozart.blogspot.com) <http://EfekMozart.blogspot.com> ). Diakses pada tanggal 2 April 2012
- Depkes, RI. 2012. *Profil Dinkes Provinsi Jawa Timur*. [www.Profil\\_Dinkes Provinsi\\_Jawa\\_Timur.com](http://www.Profil_Dinkes_Provinsi_Jawa_Timur.com)
- Desminta. (2017). *Pesikologi Perkembangan..* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Desta Sarasati Raharjo, D. A. (2014). "Pengaruh Terapi Bermain Menggunting Terhadap Peningkatan Motorik Halus pada Anak Autisme Usia 11-15 Tahun di Sekolah Luar Biasa Negeri Semarang". *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan* . 1-9.
- Dewi Rohana, Z. N. (2017). "Pengaruh Permainan Playdought Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Heaven Kid'skecamatan Tampan Kota Pekanbaru". *E- Journal* 29 April 2017. 1-12.
- Dhita Kris Prasetyanti, S. A. (2017). "Pengaruh Permainan Lilin Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah". *Jurnal Penelitian Keperawatan Vol. 3 (2) Agustus 2017* , 124-130.
- Dian, A. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak* . Jakarta : Salemba Medika .
- Djohan (2009). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Galangpress
- Djohan (2006). *Terapi Musik*. Yogyakarta: Galangpress

- Dahlan, Djawad (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Eko Suryani, A. B. (2017). *Asuhan Keperawatan Anak Sehat & Berkebutuhan Khusus* . Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Fauzi, Ahmad, *Psikologi Umum*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2009
- Fathoni, 2007. 2010. *Ilmu Gizi*. Yogyakarta: Dian Rakyat
- Fitriani. (2016). "Pengaruh Terapi Bermain Media Playdought Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah". Skripsi Fakultas Ilmu Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan . Makasar : Universitas Islam Negri Alaudin Makasar.
- Gandasetiawan, Ratih Zimmer (2009). *Mengoptimalkan IQ & EQ Anak Melalui Metode Sensomotorik*. Jakarta: Libri
- Gay & Diehl (2009). *Metodologi penelitian komunikasi*, ( HYPERLINK "<http://metodologi>" <http://metodologi> penelitiankomunikasi.html+rumus+gay+diehl.blogspot.com). diakses pada tanggal 27 April 2012.
- Gunarsa (2005). *Buku Saku Perkembangan Anak*, Jakarta: EGC
- Haryani, C. (2014). "Penerapan Metode Bermain dengan Media Playdought Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini" . *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan* .
- Hasanah, P. (2015). "Efektivitas Media Visual Kirigami Pop Up Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemulaan Pada Anak Austistik Kelas II SD di Sekolah

Khusus Autis Bina Anggita Bantul Yogyakarta".  
*Jurnal Pendidikan Luar Biasa edisi tahun 2015* .

- Hidayat, A. Aziz Alimul (2003). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta: Salemba Medika
- Hurlock, Elizabeth B (2002). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. 2005. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayat, A. Aziz. 2010. *Metode Penelitian Kesehatan & Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Kasdu, Dini (2003). *Anak Cerdas*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Ketut Lestariani, M. S. (2014). "Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdought Untuk Meningkatkan Kreativitas". *e-Journal PG- Paud Universitas Pendidikan Ganesha*, volume 2 No 1 tahun 2014.
- Khomsan, 2009. *Perencanaan Pangan dan Gizi*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Kurniati, Euis & Rahmawati, Yeni (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Musbikin, Imam (2009). *Kehebatan Musik Untuk Mengasah Kecerdasan Anak*. Jakarta: Power Books
- Massofa (2011). *Mengenal Kreativitas Anak Sejak Dini*, (  
HYPERLINK "<http://massofa>" <http://massofa> .  
Wordpress.com/2011/09/23/mengenal-kreativitas-anak-sejak-dini/)

- Nashori & Fuad Diana Muchram (2002). *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islam*. Jogjakarta: Menera Kudus
- Nirwana, Ade Benih (2011). *Psikologi Ibu, Bayi dan Anak*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Notoatmojo, Soekidjo (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Noer Elok Faikoh, D. A. (2014). "Pengaruh Modelling Media Video Terhadap Peningkatan Kemampuan Toilet Training Pada Anak Retredasi Mental Usia 5-7 Tahun di SLBN Semarang". *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan (JIKK)*. Hal 1-8.
- Nurhaeni. (2017). "Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak TK Aisyiyah Tabaringan Kota Makasar". *Jurnal Andaragogi* , Jilid 11, Nomor 1 Juni 2017. Hal 29-34.
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian* . Jakarta : Salemba Medika .
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Ilmu Kesehatan Masyarakat Prinsip-Prinsip Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nursalam. 2005. *Keperawatan Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Medik

- Nursalam. 2009. *Konsep dan Penerapan Metodologi Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Octasari, 2007. *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Bandung: Tesis UPI tidak diterbitkan
- Pertiwi, dkk (2007). *Perawatan Kesehatan Ibu dan Anak*, Buku Saku Asuhan Keperawatan Anak, Jakarta: EGC
- Ramadan. 2012. *Gizi Dalam Daur Ulang Kehidupan*. Jakarta: EGC
- Sisiliani, Bernadeta. Rsista. (2015). "Peningkatan atn Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas III Melalui Bermain Playdought/Adonan di Sekolah Luar Biasa Damayanti Yogyakarta". *Skripsi Ilmu Pendidikan di Universitas Negri Yogyakarta* .
- Somantri, S. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa* . Bandung : PT Refika Aditama .
- Sri Handayani, A. I. (2016). "Penerapan Media Playdought Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Universita Terbuka Convention Center*. 26 November 2016. Hal 530-543
- Siti Nuryati. 2008. *Gizi Untuk Kebidanan*. Yogyakarta: Nuha Media
- Soetjiningsih. 2005. *Tumbuh Kembang Anak*, Jakarta: EGC
- Soejanto, 2005. *Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Konvensional dan Terpadu terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar dan Kemampuan Kognitif*



*Siswa Sekolah Dasar*. Bandung: Tesis UPI tidak diterbitkan

Supariasa, 2002. *Penilaian Status Gizi*. Jakarta: EGC

Ummutia (2011). *Ragam Stimulasi Kecerdasan Anak Berdasarkan Usia*, (<http://ummutia.wordpress.com/2011/04/13/ragam-stimulasi-kecerdasan-anak-berdasar-usia/> ). Diakses pada tanggal 19 juli 2012

Wahyuni (2004). *Prevalensi Kreativitas Anak Prasekolah*, (<http://prevalensi-kreativitas-anak-prasekolah.Wahyuni.blogspot.com>). Diakses pada tanggal 30 Maret 2012

Wong, L Donna (2003). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Jakarta :EGC

Yusuf, Syamsu. 2003. *Buku Saku Perkembangan Anak*, Jakarta: EGC

Zaviera, 2008. *Pengembangan Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta

## GLOSARIUM

Pra Sekolah	:	Sebelum memasuki masa sekolah
kognitif	:	pengetahuan faktual yang empiris
simbolis	:	Mengenai symbol
Intuisi	:	Berdasarkan perasaan
memori	:	Ingatan
verbal	:	Kemampuan lisan
<i>short-term memory</i>	:	Memori jangka pendek
<i>memory span</i>	:	rentang memori
Atensi	:	Perhatian
Metakognitif	:	proses menggugah rasa ingin tahu karena kita menggunakan proses kognitif kita sendiri
dimensi	:	Bidang
aktivitas	:	Kegiatan
ekstra	:	Lebih
otoritatif	:	Pengawasan ekstra ketat
permissif	:	Kurang pengendalian
Psikososial	:	Perkembangan psikologis dan personal social
Hereditas	:	Keturunan
Embryonal	:	Kehidupan dalam embrio
kromosom	:	Bagian sel yang mengandung gen
Tiroksin	:	Kelenjar gondok
maturitas	:	Kematangan
BBLR	:	Berat Badan Lahir Rendah
anemia	:	Kurang darah
Pubertas	:	Perkembangan masa puber
Kalori	:	Energy
Gangguan wicara	:	Gangguan kemampuan bicara
Retardasi mental	:	Keterlambatan perkembangan mental
Hiperaktif	:	Keaktifan yang berlebihan
Depresi	:	Tekanan pikiran
motorik	:	gerak

## RIWAYAT HIDUP PENULIS

### **Ika Suhartanti, M.Kep**

Ibu dari dua orang putra yang lahir di Sidoarjo pada tanggal 27 Februari 1981 ini merupakan Ketua Program Studi Pendidikan Ners. Lulusan program studi Magister Keperawatan Universitas Airlangga ini memiliki keahlian di bidang keperawatan Anak dan Manajemen Keperawatan. Seorang ibu yang telah lebih dari 10 tahun mendedikasikan dirinya sebagai Dosen ini telah memiliki pengalaman yang sangat banyak dalam mendidik mahasiswa keperawatan. Buku ini adalah salah satu kumpulan pengalaman beliau yang didedikasikan untuk mengaplikasikan ilmunya dalam dunia keperawatan anak.



## **Fitria Wahyu Ariyanti, MKep**

Ibu dari satu orang putri ini lahir di Pasuruan, tanggal 29 Juni 1986, merupakan lulusan Magister Keperawatan Universitas Airlangga yang memiliki keahlian di bidang keperawatan Anak dan Keperawatan Medikal Bedah. Peneliti yang aktif meneliti keperawatan Anak dan Keperawatan Medikal Bedah ini telah mendapatkan program hibah sejak tahun 2012. Merintis karir sebagai dosen S1 Keperawatan, sejak bulan November 2009 tidak menyurutkan niatnya untuk selalu menuangkan ide, pengalaman dan pendapat kreatif yang dimiliki dalam sebuah buku dan karya tulis ilmiah.



## **Widy Setyowati, MKep**

Ibu kelahiran kota Pacitan tanggal 4 Mei 1980 merupakan ibu 3 orang anak yang tinggal di Kota Sidoarjo. Lama merintis karir sebagai dosen keperawatan anak membuat dirinya mampu meneliti sekaligus melakukan pengabdian masyarakat dengan sasaran pokoknya adalah anak-anak. Kecintaannya terhadap anak –anak, dia dedikasikan dalam bentuk buku dan berbagai alat stimulasi melalui permainan.





## STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH

Buku stimulasi kemampuan motorik halus anak prasekolah membahas tentang konsep anak prasekolah lengkap dengan ciri-ciri dan tugas perkembangannya yang harus dicapainya, bab 2 membahas tentang konsep perkembangan anak prasekolah yang menjelaskan tentang ciri-ciri dan faktor yang mempengaruhinya.

Bab 3 menjelaskan tentang konsep pemantauan perkembangan dan bab 4 menjelaskan tentang konsep perkembangan motorik halus. Buku yang terdiri dari 8 bab ini menjelaskan tentang konsep stimulasi bermain, mewarnai dan play dough. Akhir bab dalam buku ini menjelaskan tentang pengaruh komunikasi terhadap perkembangan motorik halus.

Buku ini dilengkapi dengan alat ukur perkembangan motorik halus yang merupakan alat ukur yang kredibel berdasarkan hasil penelitian penulis. Semoga buku ini bermanfaat bagi perkembangan anak usia prasekolah di Indonesia.

Penerbit:  
STIKes Majapahit Mojokerto  
Jalan Raya Jabon KM 02 Mojoanyar  
Mojokerto  
Telp. 0321 329915  
Fax. 0321 329915  
Email: [mojokertostikesmajapahit@gmail.com](mailto:mojokertostikesmajapahit@gmail.com)

ISBN 978-602-53485-5-6

