

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

Perlu adanya potensi untuk mengembangkan fisik motorik pada anak usia dini, yang mana fisik motorik ini terbagi menjadi dua yaitu ada motorik halus dan motorik kasar.

Motorik halus yaitu suatu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, seperti menggunting, menempel, melipat, meremas. Menurut Bloom (dalam Suyadi 2010:73), motorik halus adalah untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak yang rentang penguasaannya ditunjukkan pada gerakan yang kaku sampai pada gerakan yang lancar serta luwes. Berdasarkan pada teori di atas perkembangan motorik anak secara bertahap sesuai dengan pengalaman anak. Perkembangan motorik halus anak sangat diperlukan dan mempengaruhi mental intelektual di semua aspek perkembangan.

Menurut Suyadi (2010:52) cara pembelajaran pada anak usia dini yaitu bersifat unik yang mempunyai cara belajar sambil bermain yang menjadi ciri khas anak, maka dari itu pendidik dan orang tua tidak boleh memaksa anak belajar sesuai dengan keinginannya.

Menurut Jojoh & Cicih, (2016:122) “Motorik halus yaitu suatu gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat”.

Sedangkan menurut Bambang, (2012:1.14) menyatakan “Gerakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan

dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jari tangan serta gerakan pergerakan tangan yang tepat”.

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia dalam (Tanti, 2012) motorik halus anak adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis dan sebagainya

Dari uraian di atas dapat disimpulkan motorik halus adalah suatu gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh yang dilakukan pada otot-otot kecil dengan menggunakan jari – jari tangan serta gerakan pada pergelangan tangan yang tepat.

Alat permainan edukatif adalah suatu media dari sistem yang pada dasarnya merupakan suatu proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur didaktid, pengelompokan anak (Syamsuardi, 2012).

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Gagne (Dalam Sadiman 1970) menyatakan bahwa media adalah merupakan berbagai jenis komponen dalam suatu lingkungan siswa yang bisa merangsangnya untuk proses belajar mengajar

Sementara Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya buku, kaset, film, film bingkai. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media

adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca

Santrock dalam Muhammad Fadillah mengatakan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini yang dilaksanakan untuk kepentingan tersebut. Menurutnya, bahwa suatu permainan yang memungkinkan anak melepaskan suatu energi fisiknya yang berlebihan serta membebaskan perasaan terpendam. Dengan bermain ini perasaan anak akan menjadi bahagia, sehingga mereka akan mengalami suatu kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran

Permainan adalah suatu alat untuk anak yang menjelajahi dan mencari informasi baru serta sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan. Dengan demikian, adapun ciri-ciri permainan sebagai berikut:

- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, karena proses yang berputar ini dapat mencapai suatu klimaks
- d. Permainan juga ditandai oleh pengantrian yang tak diramalkan lebih dahulu, setiap kali difikirkan suatu cara lain atau dicoba untuk dating pada kalimat klimaks tertentu
- e. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuai atau dengan orang lain, melainkan yang tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.

Bentuk permainan anak sangat bervariasi. Ada macam-macam jenis permainan yang pada dasarnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu

sebagai berikut:

- a. Permainan fisik yaitu permainan seperti kejar-kejaran, gobag sodor misalnya, menggunakan banyak kegiatan fisik. Pada Anak usia 4-5 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya dan jatuh berguling. Permainan seperti itu tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga diseluruh dunia. Jadi, dengan bermain, fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.
- b. Bermain teka-teki dan berfikir logis matematis Banyak permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan berfikir logis dan matematis..
- c. Bermain dengan benda-benda Permainan dengan objek seperti air, pasir serta building block dapat membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek pada perkembangannya.

Adapun beberapa jenis permainan anak-anak, yaitu:

- a. Permainan sensorimotor/praktis, contohnya berlari, melompat, meluncur, berputar-putar, memanjat, melempar bola atau benda lain.
- b. Permainan pura-pura/symbolis, misalkan anak-anak bermain peran sebagai guru atau dokter, berpura-pura sedang makan minum atau masak, berpura-pura menjadi seorang ibu atau lainnya. Biasanya dalam permainan ini, terkandung 3 unsur yaitu alat-alat, alur cerita, dan peran.
- c. Permainan sosial, permainan ini melibatkan pada interaksi sosial dengan teman sebaya, misalnya bermain kejarkejaran, perang-perangan dan sebagainya.
- d. Permainan konstruktif, misalnya menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau orang, atau permainan lain yang menghasilkan suatu produk atau

pemecahan masalah ciptaan anak sendiri.

- e. Games, dilakukan untuk memperoleh kesenangan, melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu atau lebih orang. Misalnya bermain kelereng, bermain kartu, ular tangga dan sebagainya.

### **Permainan Building Block**

Alat permainan adalah suatu benda yang mampu menstimulasi kreativitas sehingga dengan bermain anak dapat memperoleh kesenangan. Alat permainan edukatif adalah benda yang dimanfaatkan ketika bermain serta dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik anak. Dapat diartikan, Alat permainan edukatif juga suatu alat permainan yang merangsang wawasan dan pengetahuan bagi anak tentang suatu hal.

Menurut Piaget permainan adalah media yang dapat meningkatkan kognitif anak. Pendidikan anak usia dini sebaiknya ada APE yang memadai dalam proses pembelajaran.

Bermain Building Block merupakan suatu permainan yang memiliki sifat membangun bagi anak dalam berbagai aspek. Building Block dapat dimainkan oleh anak sendiri atau pun oleh sekelompok anak. Anak yang berusia balita biasanya belum dapat menyusun balok membentuk suatu bangunan sempurna mereka hanya menumpuk beberapa balok saja.

Dengan bermain dapat memungkinkan anak bisa meneliti lingkungan dan mempelajari segala sesuatu serta memecahkan masalah yang sedang dan dihadapinya dan bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Para ahli psikologi Hughes ( 2011 ) dkk berpendapat bahwa bermain dapat memberi empat

manfaat positif terhadap perkembangan diri anak:

- a. Mengembangkan Kreativitas Bermain adalah suatu kegiatan yang membutuhkan tentang adanya suatu imajinasi, penalaran logika maupun pemikiran yang digunakan sebagai pemecahan pada masalah.
- b. Mengembangkan ketrampilan sosial Bermain akan melibatkan kemampuan agar dapat berkomunikasi, kerja sama, menghargai dan dapat menyesuaikan diri dengan kelompok bermainnya.
- c. Mengembangkan psikomotorik adalah Kegiatan di mana bermain secara aktif akan menguras energi fisik anak yang membuat kegiatan bermain sangat disukai oleh anak tersebut karena memberi rasa senang dan menggembirakan.
- d. Mengembangkan kemampuan berbahasa adalah Kegiatan bermain yang akan mengasah ketrampilan pembendaharaan kata, mengolah kalimat dan mengungkapkan emosi anak. Anak akan menemukan hal baru jika bermain bersama teman sebaya walaupun hanya sebuah kata baru yang dikenal oleh anak.
- e. Sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah psikologis

Bermain adalah sebuah kegiatan yang digunakan untuk mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan perasaan, emosi, pikiran dan afektif untuk setiap anak. Kegiatan bermain dapat memberi pengaruh terhadap psikoterapis bagi anak-anak yang sedang menghadapi masalah secara psikoemosional.

Ada beberapa permainan Building Block yang sering digunakan di sekolah sebagai alat permainan edukatif. Building Block tersebut ada beberapa macam bentuk, warna dan cara main nya pun berbeda di antaranya

### 1. Menara Geometri

Adalah suatu Alat permainan edukatif yang berbentuk segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang. Menara geometri tersebut terbuat dari kayu yang mudah dihaluskan, diberi cat warna-warni. Adapun cara bermainnya adalah memasukkan masing-masing bentuk geometri pada tiang-tiang yang sudah terdapat pada tumpuan sesuai dengan bentuk-bentuk geometri tersebut

Menara geometri ini sangat bermanfaat untuk perkembangan sehingga dapat merangsang motorik halus pada anak, konsentrasi, serta pengenalan warna dan juga bentuk.

### 2. Balok Istana

Yaitu suatu Permainan yang terdiri atas potongan-potongan balok yang mempunyai berbagai bentuk, warna serta ukuran. Dan Cara untuk memainkannya adalah anak menyusun pada balok-balok tersebut sesuai dengan imajinasi yang ada pada diri anak. Balok istana bisa digunakan untuk membuat istana, rumah-rumahan serta bentuk-bentuk lainnya.

### 3. Balok Kendaraan

Balok kendaraan adalah suatu permainan yang terdiri dari beberapa potongan balok, yaitu ada ukuran kecil maupun yang besar dan berbentuk berupa kendaraan atau mobil-mobilan. Adapun Cara untuk memainkannya adalah dengan menyusun potongan balok tersebut menjadi mobil-mobilan sehingga Anak dapat menyusun sesuai dengan ukuran, warna maupun bentuknya.

#### 4. Menara Geometri

Adalah suatu Alat permainan edukatif yang terdiri dari suatu bentuk segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang. Menara geometri tersebut terbuat dari kayu yang dihaluskan, lalu diberi cat warna-warni. Adapun Cara untuk memainkannya adalah anak diminta memasukkan pada masing-masing geometri di tiang-tiang yang sudah tersedia pada tumpuan tersebut yang sesuai dengan bentuk-bentuk geometri.

Menara geometri bermanfaat bagi perkembangan anak dapat merangsang motorik halus anak, konsentrasi, pengenalan warna dan bentuk.

#### 5. Balok Istana

Adalah Permainan yang terdiri atas potongan-potongan balok yang mempunyai berbagai bentuk, warna serta ukuran. Adapun Cara untuk memainkannya adalah anak menyusun balok-balok tersebut sesuai dengan imajinasi yang ada pada diri anak. Balok istana bisa digunakan untuk membuat istana, rumah-rumahan atau bentuk lainnya.

#### 6. Balok Kendaraan

Balok kendaraan adalah permainan yang terdiri dari berbagai bentuk potongan balok, baik itu ukuran kecil maupun ukuran yang besar dan berbentuk berupa kendaraan atau mobil-mobilan. Sedangkan Cara memainkannya adalah dengan menyusun potongan balok tersebut menjadi mobil-mobilan. Anak dapat menyusun sesuai ukuran, warna maupun bentuknya.



## 7. Menara balok

Adalah suatu Bentuk alat permainan yang terdiri dari beberapa balok yang berbentuk persegi yang berjumlah 15 kotak. Dan Cara memainkannya adalah anak meletakkan balok pada stik yang tersedia yang sesuai dengan kreativitas anak tersebut berdasarkan warna yang disusun secara sejajar maupun acak. Manfaat pada permainan menara balok ini dapat menstimulasi kreativitas, ketelitian, konsentrasi dan kognitif anak usia dini

## 8. Kereta api

Balok adalah Alat permainan yang terbuat dari bahan kayu dan terdiri dari berbagai bentuk geometri yang disusun menyerupai bentuk kereta api. Sedangkan cara untuk memainkannya adalah anak menyusun balok-balok geometri tersebut sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka dan kereta api balok ini bisa dijalankan. Kereta api balok dapat mengembangkan sosial emosional anak.

Langkah bermain balok Menurut Dodge et al dalam Manipal mengemukakan bahwa bermain balok meliputi beberapa tahapan, yaitu:

- a. Memilih dan menemukan balok-balok
- b. Memasang tiang pancang balok dan membuat jalan
- c. Menghubungkan balok untuk menciptakan struktur ( memasang jembatan , membuat pagar, dan lain-lain.
- d. Membuat konstruksi yang lebih rinci (menciptakan artistic, struktur kompleks).

Penggunaan Building Block pada anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak serta dapat memberikan

kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi. Adapun manfaat permainan Building Block diantaranya adalah :

- a. Motorik halus anak makin terlatih
- b. Daya ingat imajinasi makin berkembang
- c. Mengembangkan kesadaran akan gerakan mata dan tubuh
- d. Melatih kesabaran anak

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan anak dalam membentuk suatu gambaran pada mental tentang tata ruang atau menghadirkan dunia mengenai ruang secara internal didalam pikirannya. Kecerdasan spasial sebagai kemampuan yang berkaitan dengan indra penglihatan secara aktif, yaitu melihat objek secara langsung ataupun tidak melihat objek, yaitu dengan cara membayangkan objek yang dilihat atau belum pernah di lihat nya dan belum pernah sama sekali dan dapat memvisualisasikan suatu objek, termasuk kemampuan untuk menciptakan imajinasi mental internal dan gambar-gambar.

Kecerdasan visual spasial adalah kecerdasan anak di mana yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang

## **B. Kerangka Berpikir**

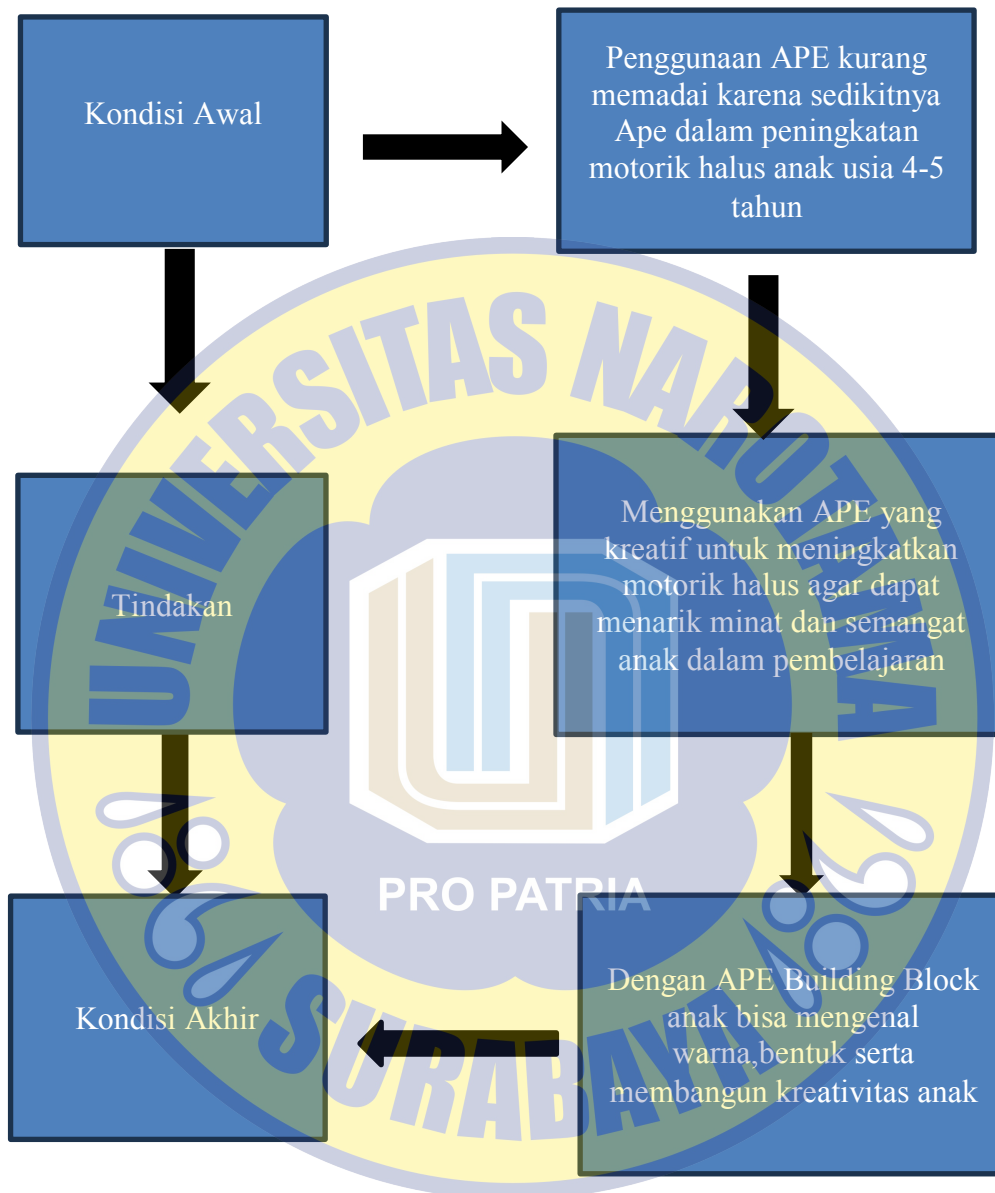
Permainan Building Block yaitu permainan yang dapat memberikan kesempatan anak untuk menciptakan, bekerja sama, dan berkomunikasi. Permainan menyusun balok menjadi sebuah bangunan, jembatan, rumah dan lain sebagainya. Bermain balok dapat merangsang konsentrasi sekaligus melatih anak

untuk memecahkan masalah.

Beberapa stimulasi yang dapat diberikan bagi anak dalam memaksimalkan kecerdasan visual spasialnya seperti dengan memberikan media bermain buku gambar sebagai alat baginya untuk berekspresi melalui gambar dan dapat juga dengan melalui beberapa permainan yang bersifat variatif dan tidak membosankan yang mampu memberikan kebebasan bagi anak dalam berekspresi.

Melalui Building Block , anak akan merasa bahagia serta nyaman dalam mengikuti permainan, maka rangsangan yang diberikan akan diterima baik oleh anak-anak. Selain itu melalui Building Block juga akan mempengaruhi cara berpikir anak untuk membangun suatu hal yang ia inginkan sesuai dengan kretivitasnya. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat setiap bentuk-bentuk yang menarik dalam permainan ini yang mungkin akan diajarkan lebih dahulu oleh orang yang lebih dewasa/guru/orangtuanya.

### Bagan Kerangka Berfikir



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir mengembangkan motorik halus**

Pada bagan kerangka berpikir dapat di jelaskan bahwa pada kondisi awal penggunaan Ape kurang memadai dalam meningkatkan motorik halus anak sehingga minat belajar anak berkurang dan kurang bersemangat dalam mengembangkan motorik halus anak ,untuk menangani masalah tersebut maka

perlu di adakan suatu tindakan dengan menggunakan APE Building Block. Pada kondisi akhir di harapkan dengan APE Building Block anak mampu mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak.

### C. Hipotesa Tindakan

Hipotesa merupakan anggapan yang mungkin benar dengan alasan yang menguatkan pendapat meskipun belum di buktikan kebenarannya. Untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini memerlukan stimulasi tanpa terkecuali pada aspek perkembangan motorik halus.

Melalui APE Building Block anak bisa mengoptimalkan perkembangan motoriknya dengan bisa mengenal bentuk, warna dan kreativitasnya.

