BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Konsep Tumbang Anak

a. Definisi pertumbuhan dan perkembangan

Pertumbuhan adalah sesuatu yang dapat diukur. Pertumbuhan terjadi karena bertambahnya jumlah dan ukuran pada sel tubuh (Mansur, 2019). Tumbuh kembang adalah sebuah proses yang berbeda, namun keduanya berkaitan satu sama lain (Wiranti, Dwiana Asih & Mawarti, 2018). Perkembangan merupakan suatu perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Perkembangan didefinisikan sebagai perubahan yang bersifat progresif dan teratur, yang menunjukkan bahwa perkembangan merupakan suatu perubahan yang maju, nyata dan terarah (Hurlock, 2017). Perkembangan mengutamakan pada aspek perubahan bentuk atau fungsi pematangan organ ataupun individu, termasuk juga perubahan pada aspek sosial atau emosional akibat pengaruh lingkungan (Wahyuni, 2014). Jadi, dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, perkembangan merupakan suatu yang dapat diamati dan mengarah pada pematangan organ.

b. Jenis perkembangan

Menurut Erikson anak merupakan makhluk psikososial yang penuh energi.Perkembangan emosional berkembang seiring

dengan pertumbuhan fisis. Erikson juga melihat bahwa terdapat sebuah keteraturan yang sama antara perkembangan psikologis dan fisis. Erikson mengkategorikan pertumbuhan anak menjadi lima tahap (Wahyuni, 2014):

1) Masa Bayi

   Masa bayi merupakan waktu dimana interaksi antara bayi dengan ibunya memberi rasa aman pada anak. Seiring pertumbuhan anak rasa aman berkembang menjadi rasa kepercayaan.

2) Masa Balita

   Anak belajar mandiri dalam masa balita, namun anak belum dapat berfikir, maka dari itu peran orang tua dalam proses melatih kemandirian anak sangat diperlukan di masa ini.

3) Masa Bermain

   Masa bermain anak ada di usia empat sampai enam tahun. Anak-anak pada usia ini sangat energik dan banyak bergerak. Kemampuan sosial anak-anak meningkat pada titik ini, dan mereka mulai mengambil inisiatif.

4) Masa Sekolah

   Masa sekolah dimulai antara usia 6-12 tahun. Ini adalah usia dimana anak mulai bersekolah formal. Pada usia ini, anak mencoba untuk mendapatkan perhatian dan pengakuan dari orang lain.

5) Masa Remaja

Masa remaja dimulai pada usia 13 tahun. Pada masa ini pertumbuhan fisik anak lebih menonjol.

2. Anak Prasekolah

a. Definisi Anak Prasekolah

Anak prasekolah di Indonesia berkisar antara usia tiga sampai enam tahun, dan mereka biasanya mengikuti program taman kanak-kanak. (Harsismanto, 2021). Masa prasekolah merupakan masa paling penting *(golden age)* bagi anak, oleh karena itu usia ini menjadi tolak ukur untuk mengembangkan kualitas anak untuk mengukur kualitas di masa selanjutnya (Yulia, 2018). Pada usia ini anak memperoleh keterampilan motorik halus dan penyempurnaan signifikan di kemampuan motorik halus (Mansur, 2019).

b. Ciri Anak Prasekolah

Menurut (Soemiarti, 2013), berikut adalah ciri-ciri umum anak prasekolah:

1) Ciri fisik anak prasekolah

Anak usia prasekolah biasanya sangat aktif. Mereka sangat menyukai aktivitas yang dilakukan sendiri. Otot besar anak sekolah lebih berkembang daripada otot kecilnya, dikarenakan kombinasi tangan dan mata belum sempurna, fokus pada hal-hal kecil bisa menjadi tantangan bagi anak-anak. Pertambahan berat badan anak selama tahun-tahun pra-sekolah kira-kira 2,3 kg setiap tahun.

2) Ciri sosial dan emosional

Anak prasekolah umumnya mudah untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Anak mulai membentuk persahabatan yang akrab dengan anak-anak lain yang berjenis kelamin sama. Anak cenderung sering berganti teman karena kelompok bermainnya yang relatif sempit. Anak mulai mandiri, misalnya anak tidak mau lagi dipilihkan baju oleh orang tua, atau memilih makanan sendiri. Anak cenderung mengungkapan emosi lebih sering.

3) Ciri kognitif

Jean Piaget mengungkapkkan bahwa anak-anak prasekolah berada dalam tahap pra operasi. Anak-anak prasekolah memiliki kecenderungan untuk menjadi egois. Mereka mulai memahami konsep berhitung dan mulai membuat fantasi dan permainan mereka sendiri. Anak-anak prasekolah menggunakan imajinasi mereka untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka tentang perbedaan yang mereka lihat di sekitar mereka.

3. Perkembangan Motorik

a. Definisi Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah proses kerja pusat saraf, saraf, dan otot untuk mengontrol gerakan fisik (Hurlock, 2017). Perkembangan motorik yang harus dikembangan oleh anak yaitu motorik kasar dan halus. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan anak menggunakan otot-otot besarnya, contohnya berlari, melompat, berjalan

(Rahiliyah et al., 2020). Keterampilan motorik halus, menurut Muarifah dan Nurkhasanah (2019), merupakan tindakan yang memerlukan kontrol otot halus. Keterampilan motorik halus dikaitkan dengan kinerja fungsional di bidang-bidang seperti perawatan diri, mobilitas, dan interaksi sosial. Kemampuan motorik halus diperlukan anak untuk melakukan tugas sehari-hari seperti memakai sepatu, makan, mengancingkan baju sendiri, membersihkan gigi, menulis. Apabila kemampuan motorik halus anak kurang bagus maka akan mempengaruhi kegiatan sehari-hari, jika dalam kasus anak prasekolah, maka akan berdampak pada kegiatan belajar anak kedepannya (Wahyuni, 2014).

b. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak

Berikut tahap perkembangan motorik anak berdasarkan umur menurut Mansur (2019):

1) Usia 2,5 – 3,5 tahun

Anak usia ini mampu meniru lingkaran, tulisan seperti cakaran ayam dan mampu makan menggunakan sendok. Pada usia ini anak juga sudah mampu Menyusun beberapa balok.

2) Usia 3,5 – 4,5

Anak usia ini mampu mengancingkan bajunya sendiri, meniru gambar dan bentuk yang sederhana.

3) Usia 4,5 – 5,5 tahun

Anak usia ini mampu menggunting sesuatu, menggambar sederhana, meniru angka dan huruf sederhana dan membuat susunan balok yang kompleks.

Perkembangan kemampuan motorik halus anak pada usia prasekolah menurut (Primayana, 2020) adalah sebagai berikut:

1) Memegang *(grasping)*

   Kemampuan memegang ada dua jenis yaitu *palmer grasping* dan *finger grasping*. *Palmer grasping* merupakan kemampuan anak memegang suatu benda memakai telapak tangannya. Kemampuan seorang anak untuk menggenggam benda dengan jarinya dikenal sebagai *finger grasping*.

2) Mencoret

   Anak-anak usia ini suka mencoret-coret dengan berbagai alat tulis seperti krayon, pensil, spidol warna, krayon, dan sebagainya. Seiring berjalannya waktu, coretan menjadi bermakna karena motorik halus dan keterampilan kognitif anak meningkat.

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

Ada dua jenis faktor yang mempengaruhi motorik halus yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Suhartanti, 2019)

1) Faktor Internal

   a) Faktor Genetik

      Keturunan atau hereditas menentukan penampilan seseorang. Ini juga berdampak pada tingkat pertumbuhan dan perkembangan

tulang, organ genital, dan saraf. Hal ini tidak terkecuali pada perkembangan motorik halus anak, meskipun faktor lingkungan lebih dominan namun faktor keturunan juga tidak boleh diabaikan. Banyak kelainan genetik, seperti sindrom down, sindrom turner, dan lain-lain yang disebabkan oleh kelainan kromosom.

b) Jenis kelamin

Pertumbuhan dan perkembangan anak perempuan saat sebelum pubertas lebih pesat daripada anak laki-laki.

2) Faktor Eksternal

a) Gizi

Gizi yang tidak tercukupi pada ibu hamil meningkatkan risiko bayi BBLR (berat badan lahir rendah). Gizi ibu yang tidak tercukupi dapat menyebabkan hambatan pertumbuhan otak pada janin, sehingga akan berdampak terhadap terganggunya perkembangan motorik anak setelah lahir.

b) Proses melahirkan yang sulit

Alat vakum biasanya digunakan untuk membantu kelahiran yang sulit, namun, hal ini dapat menyebabkan kerusakan otak pada bayi baru lahir, sehingga perkembangan motoriknya terganggu.

c) Maturitas

Bayi yang lahir kurang umur memiliki risiko terganggunya atau keterlambatan pada perkembangan motorik dibandingkan bayi yang lahir cukup umur.

d) Kelainan

Seseorang dengan cacat bawaan, baik fisik, psikologis, sosial, dan spiritual, lebih cenderung memiliki masalah perkembangan, seperti kemampuan motorik halus.

e) Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap perkembangan anak tanpa terkecuali perkembangan motorik halus. Stimulasi awal pada anak datang dari keluarga dan lingkungan terdekatnya. Perkembangan motorik seorang anak dapat terganggu jika keluarga tidak memberikan stimulasi yang memadai. Keterampilan motorik halus pada anak harus dikembangkan, dan lingkungan memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan tersebut.

f) Status sosial dan ekonomi

Status sosial dan ekonomi ditunjukan oleh latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua. Tingkat pendidikan orang tua mempengaruhi cara mereka membesarkan anak-anaknya. Pendidikan yang baik diharapkan dapat membawa perkembangan anak sesuai dengan usianya.

g) Perlindungan

Anak yang memiliki orang tua *overprotective* memiliki ruang gerak yang terbatas. Orang tua membatasi ruang gerak anak, oleh karena itu perkembangan motorik anak akan kurang maksimal.

d. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Setiap kelompok usia memiliki perkembangan motorik halusnya sendiri. Ciri-ciri kemampuan motorik halus pada anak prasekolah sebagai berikut (Nurlaili, 2019):

1) Usia 4 tahun

a) Mampu Menyusun balok yang sederhana

b) Mampu mengikat tali sepatu

c) Mampu meniru gambar segi empat, gambar silang dan gambar orang tiga bagian

d) Merangkai manik-manik

e) Mewarnai

f) Melipat kertas

g) Mengancingkan baju

2) Usia 5 tahun

a) Mampu membuat simpul untuk mengikat tali sepatu

b) Menggunting

c) Memegang pensil

d) Menggambar segitiga, orang sederhana 7-9 bagian

e) Mampu bermain balok ukuran kecil

f) Menyusun lego 15-20 bagian

g) Mampu menulis angka, dan beberapa huruf sederhana

3) Usia 6 tahun

a) Mampu menggunakan palu

b) Mampu menempelkan sesuatu

c) Mampu merapikan baju

d) Menggambar orang komplit

e) Mampu menangkap bola kecil dengan kedua tangan

e. Tujuan Stimulasi Motorik Halus

Tujuan dari stimulasi motorik halus pada anak prasekolah adalah untuk menunjukkan kemampuannya dalam menggerakan anggota tubuh serta mengkoordinasikan mata dan tangan saat melakukan sesuatu (Yanti & Fridalni, 2020). Pada anak-anak prasekolah, stimulasi motorik halus memiliki tujuan sebagai berikut:

1) Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berkaitan dengan keterampilan dalam menggerakkan kedua tangan.

2) Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jari tangan.

3) Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan.

4) Dalam kegiatan yang merangsang kemampuan motorik halus, anak mampu mengontrol emosinya.

4. Konsep DDST

a. Definisi

DDST *(Denver Developmental Screening Test)* adalah tes skrining perkembangan anak. Ini bukan tes diagnostik, sehingga tidak dapat meramalkan kemampuan intelektual anak dimasa depan. Selain itu, tes ini tidak dapat menilai anak-anak dengan kesulitan belajar, masalah linguistik, gangguan mental dan emosional, tes diagnostik obat, atau pemeriksaan fisik. DDST merupakan alat yang digunakan untuk menilai perkembangan anak (Kemenkes, 2016).

b. Aspek perkembangan yang dipantau

Ada empat aspek yang dipantau menggunakan DDST (Kemenkes, 2016):

1) Motorik Kasar *(Gross Motor)*

Motorik kasar adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti duduk, berdiri, dll.

2) Motorik Halus *(Fine Motoric)*

Motorik halus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan membutuhkan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat, seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis.

3) Kemampuan bicara dan bahasa *(Language)*

Kemampuan berbahasa berkaitan dengan kemampuan merespon suara, berbicara, berkomunikasi, dan mematuhi perintah.

4) Personal Sosial *(Personal Social)*

Personal sosial adalah aspek yang berhubungan dengan kemandirian anak (makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain), berpisah dengan ibu/pengasuh, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

c. Cara Pengukuran DDST II

1) Menghitung usia anak dengan cara, tanggal tes dikurangi dengan tanggal lahir anak.
2) Jelaskan pada orang tua tujuan DDST.
3) Buat garis secara vertikal sesuai dengan usia anak.
4) Tes dimulai dari tes sebelah kiri kemudian sebelah kanan garis.
5) Lakukan tes terhadap semua item yang dilalui garis usia dan item sebelah garis usia untuk masing-masing sektor.
6) Jika seluruh item di sebelah kiri garis usia lulus, selanjutnya lakukan tes di sebelah kanan garis usia hingga dicapai lulus 3 kali berturut-turut.

d. Interpretasi Hasil Penilaian DDST II

Pada penilaian DDST, skor penilaian disimbolkan dengan huruf P: Pass/Lulus, F: Fail/Gagal, R : Refuse/menolak, NO: No Opportunity.

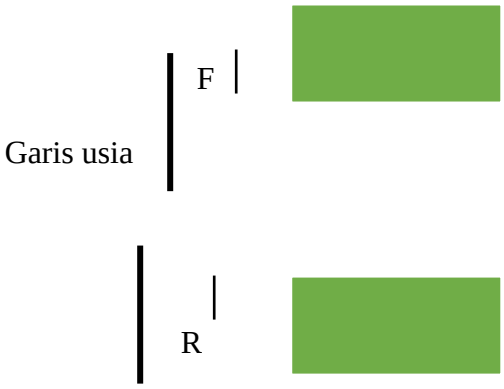
1) Advance/Lebih

Perkembangan anak dinilai lebih pada tes jika anak "lulus" komponen tes di sebelah kanan garis usia. Maka anak dinyatakan lulus pada tes.

Garis Usia

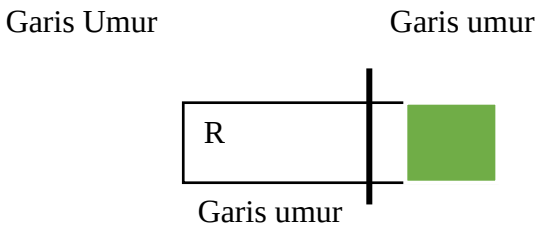
2) Normal

Perkembangan anak tergolong normal jika anak tidak menyelesaikan atau menolak bagian tes di sebelah kanan batasan usia.



Garis usia

Pada gambar dibawah ini, anak dapat “lewat”, “gagal”, atau “menolak” pada garis umur diantara 25 dan 75 persen maka perkembangan anak normal.



3) *Caution*/peringatan

Bila anak gagal (F) atau menolak (R) melakukan komponen tugas pada garis usia yang terletak diantara 75-90 maka diberi skor C. setelah itu tulislah C disebelah kanan kotak segi Panjang.

4) *Delayed*/Keterlambatan

Bila anak gagal atau menolak melakukan komponen tes yang terletak jelas berada disebelah kiri garis usia.

5) *No opportunity*/Tidak ada kesempatan

Komponen tes yang berdasarkan laporan orang tua saat anak tidak ada kesempatan untuk melakukannya.

e. Intepretasi keseluruhan tes

1) Normal

Intepretasi ini diberikan jika tidak ada keterlambatan dan maksimum dari satu kewaspadaan

2) Suspect

Intepretasi ini diberikan jika terdapat satu atau lebih keterlambatan dan dua atau lebih kewaspadaan

3) Untestable

Penolakan pada satu atau lebih pokok dengan lengkap kekiri garis atau pada lebih dari satu pokok titik potong berdasarkan garis usia pada area 75-90 %.

5. Konsep Bermain

a. Definisi

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberi informasi dan mengembangkan imajinasi dalam suasana yang menyenangkan bagi anak. Permainan merupakan cara yang menyenangkan bagi anak untuk berinteraksi satu sama lain (Mansur, 2019). Bermain, menurut Groos, harus dilihat sebagai praktik dalam fungsi yang akan berguna dalam kehidupan dewasa anak (Khadijah & Armanila, 2017)

b. Fungsi Bermain

Bermain memiliki fungsi untuk menstimulasi perkembangan anak, berikut fungsi bermain menurut Mansur (2019):

1) Perkembangan sensorik-motorik

Bermain aktif berperan penting dalam perkembangan otot. Fungsi otot erat kaitannya dengan perkembangan motorik. Oleh karena itu jika anak diberikan stimulasi bermain yang tepat maka perkembangan otot-otot akan optimal.

2) Perkembangan intelektual

Anak akan melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan mereka, dengan penekanan pada

pengenalan warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan objek. Anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah saat bermain.

3) Perkembangan sosial

Perkembangan sosial anak dibantu oleh beberapa permainan yang melibatkan kelompok atau banyak orang. Anak-anak belajar bagaimana memberi dan menerima ketika mereka bermain dalam kelompok. Anak belajar berkomunikasi dengan teman sebayanya, memahami lawan bicaranya, dan menjadi peduli terhadap nilai sosial yang ada dalam kelompoknya.

4) Perkembangan kreativitas

Kreativitas atau berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkannya kedalam objek. Permainan dengan konsep bongkar pasang akan membantu anak meningkatkan daya cipta mereka.

5) Perkembangan moral

Bermain membantu anak mengaplikasikan nilai-nilai yang telah dipelajari dan menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada di lingkungannya.

6) Bermain sebagai terapi

Hospitalisasi berdampak terhadap perasaan anak. Nyeri, takut akan berdampak terhadap kecemasan anak. Permainan akan berfungsi sebagai distraksi anak terhadap rasa sakit, takut dan cemas yang dialaminya.

c. Prinsip Bermain pada Anak

1) Menyesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat dan tingkat perkembangan yang berbeda pada setiap anak.
2) Bermain akan memberikan pengalaman nyata bagi masing-masing anak sehingga anak termotivasi memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.
3) Permainan dimainkan dalam suasana ceria, bebas dari rasa takut dan bersalah, tanpa paksaan, dan dengan kemampuan mengekspresikan diri.

d. Tujuan Bermain

1) Mengekspresikan perasaan, keinginan, dan imajinasi serta ide-idenya.
2) Mengembangkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah.
3) Mampu mengurangi rasa stres akibat hospitalisasi.
4) Sarana belajar bekerjasama dan berkomunikasi dengan orang lain.
5) Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu, harga diri, percaya diri.
6) Menstimulus perkembangan anak.

e. Faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain

1) Tahap perkembangan.
2) Status kesehatan anak.
3) Jenis kelamin anak.
4) Lingkungan.

5) Alat dan jenis permainan yang cocok.

f. Klasifikasi Bermain

1) Klasifikasi bermain ditinjau dari isi permainan dibagi menjadi 6 sebagai berikut (Mansur, 2019):

a) *Sosial affective play*

Permainan ini membantu anak mengekspresikan bagaimana memberikan respon terhadap lingkungan. Permainan ini biasanya dilakukan dengan bayi, biasanya bayi akan merespon tersenyum, tertawa dan mengoceh.

b) *Sense of pleasure play*

Anak memperoleh kesenangan dari satu objek yang disekitarnya, dengan bermain dapat merangsang perabaan alat, misalnya bermain air atau pasir.

c) *Skill play*

Memberikan kesempatan bagi anak untuk memperoleh keterampilan tertentu dan anak akan melakukan secara berulang-ulang. Permainan ini akan meningkatkan keterampilan anak terutama motorik kasar dan halus.

2) Klasifikasi permainan berdasarkan karakter sosial

Berikut ini beberapa jenis permainan berdasarkan karakter sosial (Mansur, 2019):

a) *Solitary Play*

Pada jenis permainan ini, anak bermain dengan alatnya sendiri meskipun anak sedang berada dalam kelompok. Tidak ada komunikasi atau kerja sama dengan teman satu kelompoknya. Permainan ini sering dimainkan oleh anak usia *toddler* (1-3 tahun).

b) *Parallel Play*

Sekelompok anak melakukan aktivitas serupa, masing-masing dengan mainan yang sama, tetapi tidak ada interaksi di antara mereka dan mereka tidak saling bergantung. Anak-anak prasekolah biasanya yang memainkan permainan ini. *Puzzle* adalah salah satu contoh dari jenis permainan ini.

c) *Cooperatif Play*

Permainan ini terorganisir dan terencana. Permainan ini mempunyai aturan yang jelas. Dalam permainan ini, anak yang mengarahkan permainan mengatur dan mengarahkan anggota permainan untuk bertindak sesuai dengan tujuan permainan. Bermain sepak bola adalah salah satu contoh dari permainan ini.

d) *Associative Play*

Dalam permainan ini terjadi komunikasi namun tidak terorganisasi, tidak ada yang memimpin permainan dan tujuan tidak jelas.

3) Klasifikasi permainan berdasarkan kelompok usia

a) Bayi

Permainan ini dimainkan oleh bayi usia 0-9 bulan. Karakteristik permainannya *sense of plessure play*. Mainan gantung warna-warni dan musik yang menarik adalah dua contoh permainan untuk anak usia 0-3 bulan. Permainan untuk bayi dan balita usia 4-6 bulan adalah mainan berwarna terang dan mudah dipegang yang meneriakkan nama. Permainan untuk anak usia 7-9 bulan yaitu mencoret kertas, boneka, dll.

b) Anak usia *toddler*

Anak usia *toddler* adalah anak usia 1-3 tahun. Karakteristik permainanya adalah *solitary play* dan *paralell play*. Anak usia 1-2 tahun sering melakukan permainan sendiri. Anak usia 2-3 tahun sudah mulai berbicara walaupun belum sejelas atau selancar orang dewasa. Jenis permainan yang sering dimainkan adalah boneka, kereta api, alat memasak, pasir, *play dough*.

c) Anak usia prasekolah (3-6 tahun)

Kemampuan motorik kasar dan halus anak usia prasekolah lebih matang daripada usia *toddler*. Jenis permainan yang sesuai adalah *associative play, dramatic play dan skill play*.

d) Anak usia sekolah

Pada usia anak sekolah, kemampuan sosial semakin baik. Mereka sudah mampu bekerjasama dengan teman sebayanya. Anak belajar mengenal norma baik dan buruk melalui teman sepergaulannya. Pada usia ini permainan yang cocok adalah

yang meningkatkan keterampilan fisik dan intelektual. Ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas anak dalam berkelompok dan bekerja sama dengan orang lain.

e) Anak usia remaja (13-18 tahun)

Remaja merupakan fase peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Permainan yang cocok pada masa ini adalah permainan konstruktif seperti olahraga basket, *volley* dll.

g. Konsep Bermain bagi Perkembangan Motorik anak Prasekolah

Anak-anak berlatih menyeimbangkan pikiran dan gerakan mereka saat bermain. Permainan ini dirancang untuk mengajarkan anak-anak bagaimana mengelola gerakan motorik kasar dan halus mereka. Menyusun, mengangkat, menghitung, bergerak, memutar, mendorong, memegang, dan melempar adalah beberapa kemampuan yang dapat dipelajari anak melalui bermain. (Astrarani, 2017).

6. Permainan *Puzzle*

a. Definisi

Puzzle merupakan permainan mencocokan potongan bentuk menjadi sebuah gambar atau lukisan (Nuraini, 2019). *Puzzle* memiliki berbagai macam bentuk dan ukuran, untuk membedakan tingkat kesulitan terletak pada jumlah kepingan atau potongannya. Untuk usia 4-6 tahun maksimal kepingannya adalah 10 buah (Nuraini, 2019). *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar berdasarkan bentuk warna dan ukuran, permainan ini mengandalkan kecermatan dan

kecerdasan (Wulandari, 2019). *Puzzle* merupakan jenis permainan merangkai serpihan dari sebuah gambar yang berantakan hingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh (Kurniawati, 2020). Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan, *puzzle* adalah permainan merangkai potongan gambar menjadi sebuah kesatuan yang utuh dengan mencocokan warna, bentuk dan ukuran.

b. Manfaat permainan *puzzle*

1) Meningkatkan kemampuan kognitif

Puzzle terdiri dari sebuah gambar namun dipisah menjadi berkeping-keping dengan bentuk yang beragam. Melakukan permainan ini membutuhkan kecerdasan dan kecermatan anak. Permainan ini juga membantu anak belajar menyelesaikan masalah.

2) Melatih ketrampilan anak dalam motorik halus

Puzzle terdiri dari kepingan, untuk membentuk kepingan menjadi sebuah gambar utuh anak diharuskan menempalkan kepingan puzzle dengan cara memegang dan menyatukan kepingan puzzle.

3) Membantu anak mengenal bentuk

Gambar dalam *puzzle* ada berbagai macam, mulai dari binatang, bintang, dan juga pemandangan alam. Bermain *puzzle* membantu anak menganali susunan apa yang akan dia buat.

4) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi

Bermain *puzzle* tidak bisa dilakukan secara sendiri, untuk menyelesaikan permainan ini diperlukan komunikasi yang baik antara anak satu dengan yang lainnya.

c. Langkah-langkah bermain *puzzle*

1) Membuka kelas dengan mengucapkan salam
2) Memberikan arahan pada anak tentang kegiatan bermain *puzzle* yang akan dilakukan
3) Berikan *puzzle* kepada setiap anak dalam keadaan masih utuh
4) Berikan instruksi kepada anak untuk membongkar *puzzle*
5) Setelah *puzzle* terbongkar, mintalah anak untuk menyusun kembali
6) Apabila anak merasa kebingungan, akan diarahkan oleh guru/enumerator
7) Apabila sudah selesai, minta anak untuk membereskan kembali mainannya
8) Tutup kelas dengan mengucapkan salam

7. Konsep Permainan Menggambar

a. Definisi

Menurut Kemendikbud menggambar adalah aktivitas menorehkan pensil ataupun pewarna di atas kertas. Proses menggambar menggunakan imaji dengan berbagai teknik dan alat. Menggambar merupakan kegiatan mencoret-coret. Menggambar merupakan salah satu bentuk komunikasi sekaligus sarana untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan (Nurhayati

& Burhani, 2021). Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan jika menggambar adalah sebuah proses menciptakan gambar dengan cara mencoret-coret dan sebagai media mengekespresikan pikiran dan komunikasi.

b. Tahapan Usia Anak dalam Menggambar

Masing-masing tahapan usia, anak memiliki perkembangan menggambar yang bervariasi. Berikut tahapan menggambar berdasarkan jurnal Nurhayati dan Burhani (2021):

1) Mencoret

Anak belajar mencoret-coret dan menjelajah hubungan antara tanda-tanda kertas dan media gambar lainnya. Karakteristik coretan anak sebagai berikut:

a) Tahapan ini dilakukan oleh anak usia 18 bulan sampai 3 tahun.
b) Anak-anak mencoret dengan asal.
c) Pada coretan pertama belum terstruktrur kemudian pada coretan sesudahnya mengalami kemajuan.
d) Mampu memegang pensil dengan tangan kanan ataupun kiri.
e) Anak mampu menunjukan objek-objek yang telah digambarnya dan mampu menyebutkan gambar apa yang dibuatnya.
f) Anak belajar menyebutkan warna dan sebagainya berdasarkan apa yang telah digambarnya.

2) Tahap Pra-Skematik

Pada tahap ini anak sudah mulai mencari hubungan antara menggambar, berpikir, dan kenyataan. Secara umum karakteristik tahap pra-skematik adalah sebagai berikut:

a) Dilakukan oleh anak usia 4-7 tahun.
b) Dalam memilih warna biasanya anak memilih berdasarkan kesukaannya bukan sesuai warna gambarnya.
c) Anak-anak sering membuat sketsa bentuk sederhana, menekankan fitur vital seperti mata dan rambut.
d) Gambar orang yang dibuat anak seperti kecebong, kepala berukuran besar, badan kecil kurus dan tangan panjang.
e) Objek yang digambar mengambang, misalnya jika objek yang digambar harusnya berada di lantai maka pada gambar objek tersebut mengambang.
f) Anak menggambar dengan transparan, seolah olah isi rumah terlihat semua dari luar meskipun ada dindingnya.

3) Tahap Skematik

Dalam tahap ini sudah banyak kemajuan. Pada saat menggambar sudah menampilkan garis, warna, dan ruang untuk memperjelas objek yang digambarnya. Karakteristik tahap skematik adalah sebagai berikut:

a) Dilakukan oleh anak usia 7-9 tahun.

b) Anak sudah memiliki skema tentang pola atau cara menggambar sesuatu.

c) Warna yang dipilih sudah sesuai gambarnya.

d) Biasanya ketika anak menggambar pemandangan, anak mengawali dengan membuat garis langit dan garis tanah (batas cakrawala).

e) Anak dalam menggambar orang, bentuknya sudah proporsional dan rinci.

f) Anak mulai memahami hubungan seni dan dunia mereka.

g) Anak dapat bercerita yang panjang dari apa yang digambarnya.

c. Manfaat Menggambar

Manfaat menggambar berdasarkan jurnal Nurhayati & Burhani (2021) adalah sebagai berikut:

1) Melatih motorik halus anak

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang berhubungan dengan otot-otot kecil. Motorik halus termasuk gerakan, pergelangan tangan, dan jari. Proses menggambar menonjolkan ketiga komponen tersebut. Ketika menggambar anak memegang pensil dan menggerakannya, oleh karena itu menggambar merupakan salah satu permainan yang melatih keterampilan motorik halus.

2) Alat bercerita

Kegiatan menggambar berfungsi untuk mengungkapkan peristiwa yang dialami atau dengan berimajinasi.

3) Membangun konsentrasi anak

Menggambar membantu anak fokus pada rincian kecil gambar, anak akan berimajinasi dalam gambarnya.

4) Melatih ingatan

Pola anak menunjukkan bahwa lukisan merupakan ekspresi perasaan sekaligus bentuk bahasa seni bagi anak. Menggambar meningkatkan memori anak dengan memungkinkan mereka untuk mengartikulasikan pengalaman mereka.

5) Mengembangkan daya cipta/kreativitas

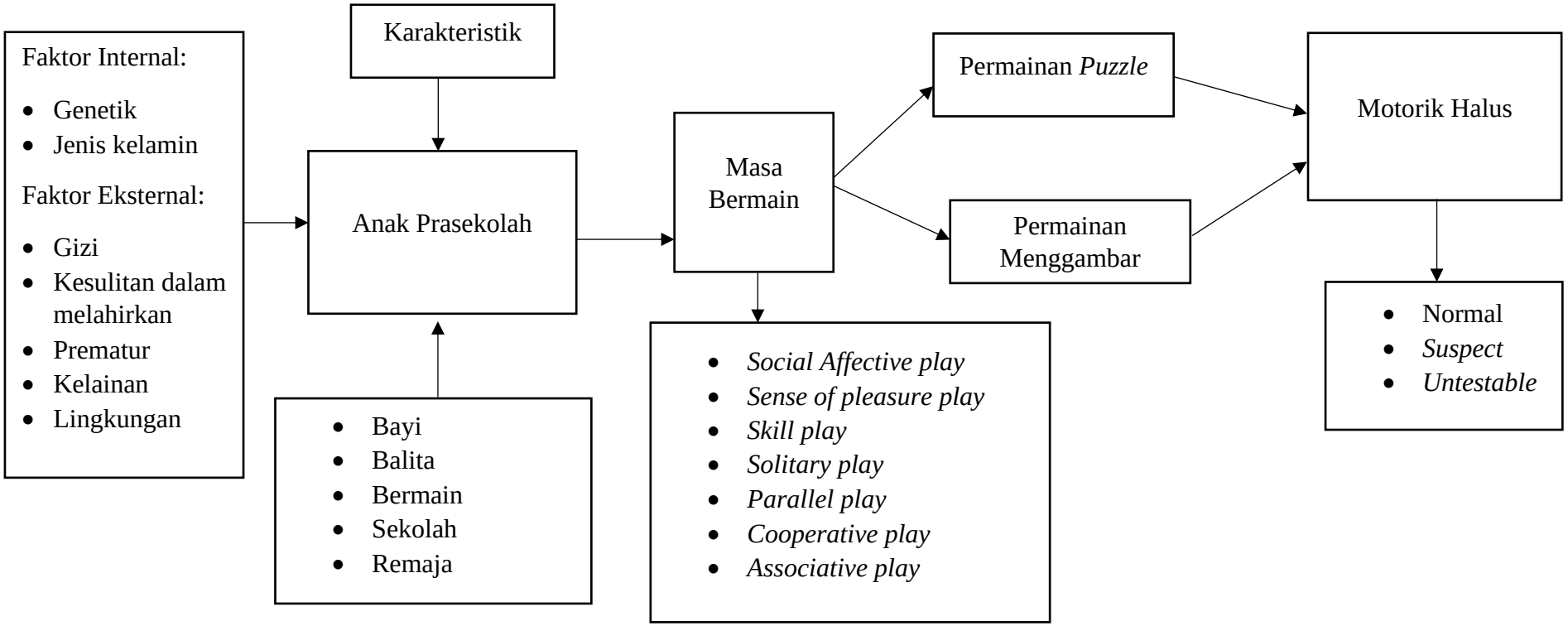
Kebiasaan anak adalah mencari-cari perhatian orang lain. Karakter ini juga ditampilkan anak dalam menggambar. Anak akan membuat gambar yang berbeda dari gambar yang sudah pernah dibuat.

d. Langkah-langkah menggambar

1) Memberikan salam kepada anak
2) Memberikan pengarahan kepada tentang kegiatan menggambar yang akan dilakukan
3) Memberikan arahan kepada anak untuk menyiapkan alat tulis meliputi, pensil, penghapus, crayon atau pensil warna
4) Membagikan contoh gambar kepada anak dan buku gambar A4

5) Memberikan arahan kepada anak untuk menggambar dan mewarnai sesuai contoh
6) Memberikan arahan atau petunjuk jika anak merasa kesusahan
7) Berikan instruksi kepada anak untuk mengumpulkan hasil gambarnya
8) Berikan evaluasi atas setiap gambar anak
9) Tutup kelas dengan mengucapkan salam

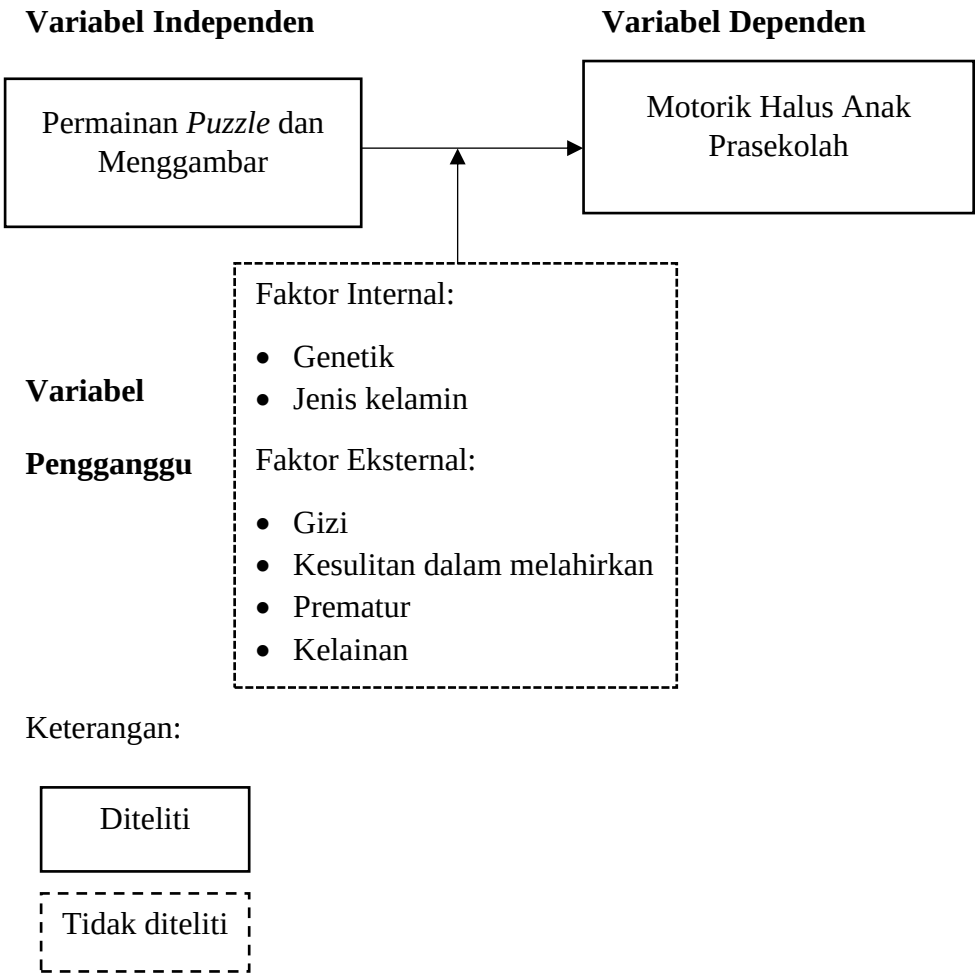
B. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Sumber: Kemenkes (2016), Mansur (2019), Soemiarti (2013), Suhartanti dkk (2019), Wahyuni (2014)

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka penelitian maka hipotesa yang diajukan dalam penelitian adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan efektivitas antara permainan menggambar dan *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak prasekolah

H_1 : Terdapat perbedaan efektivitas antara permainan menggambar dan *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak prasekolah