

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut, menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14.

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (permendikbud) No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini yaitu : Aspek perkembangan agama dan moral, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan fisik-motorik, aspek perkembangan sosial-emosional, aspek perkembangan bahasa dan aspek perkembangan seni. Untuk menunjang 6 aspek perkembangan tersebut terdapat lembaga pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini tersedia pada jalur pendidikan resmi atau formal berupa Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Jalur nonformal tersedia dalam bentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan jalur informal tersedia dalam bentuk tempat penitipan anak keluarga.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 menyatakan bahwa Raudhatul Athfal (RA) adalah sebuah lembaga pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 pasal 63 mengenai pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan menyatakan bahwa “Raudhatul Athfal (RA) adalah sebuah lembaga yang menyelenggarakan program pendidikan di satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang memiliki kekhasan pendidikan agama islam bagi anak usia empat sampai enam tahun”.

Raudhatul Athfal (RA) merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini

berbasis islam yang menitikberatkan pada aspek perkembangan anak, transformasi, dan internalisasi nilai-nilai spiritual keislaman (Kementrian Agama, 2018:3). Dalam rangka menciptakan perilaku dan bakat dasar anak yang sesuai dengan fase perkembangan dan mempersiapkan mereka untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi, maka misi pendidikan Raudhatul Athfal adalah membina, menumbuh kembangkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak semaksimal mungkin (Susilo, 2016).

Tujuan pendidikan Raudhatul Athfal adalah meletakkan dasar bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan untuk menjadi pribadi muslim yang hidup dan mengamalkan agama serta menyesuaikan diri dengan lingkungan dan minatnya. Untuk pengembangan dan perluasan di masa depan (Susilo, 2016).

Menurut Maria Montessori (1870-1952) perkembangan anak usia dini merupakan suatu proses yang berkesinambungan, dan pendidikan adalah aktivitas diri yang memupuk pengendalian diri, kemandirian, dan pengarahan diri. Maria Montessori menekankan akan pentingnya suasana yang bebas dan penuh kasih bagi kemampuan seorang anak untuk berkembang sebaik mungkin (Susilo, 2016).

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Anak usia dini mengacu pada individu yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, bahkan disebut sebagai peningkatan perkembangan (Mulyasa, 2014).

Dari uraian yang telah dijelaskan diatas dapat ditegaskan bahwa Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun dan usia tersebut merupakan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau yang sering disebut masa *golden age* dimana pada masa ini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya bagi anak. Pada masa *golden age* ini anak sangat perseptif terhadap segala sesuatu, oleh karena itu disebut sebagai usia kritis. Jika anak dalam masa ini, hendaklah bersikap dan mengajarkan nilai-nilai positif kepada mereka karena otak anak dapat menangkap semua yang mereka lihat dan dengar serta menyimpannya dalam ingatan mereka. Jika anak diperlakukan

dengan baik dan penuh kasih sayang, maka akan terjaga nilai-nilai positif dan kebaikan yang anak peroleh untuk mengarungi kehidupan dunia ini.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak dalam kandungan sampai memasuki usia enam tahun. Usia lahir sampai enam tahun merupakan masa peka untuk anak usia dini, oleh sebab itu tanamkan pendidikan terbaik di masa ini. Alasannya adalah perkembangan kecerdasan pada masa usia dini ini mengalami peningkatan cukup signifikan yang sering dikenal sebagai usia emas. Dan perlu diingat, bahwa masa golden age atau usia emas anak usia dini hanya terjadi sekali dalam seumur hidup, oleh karena itu jangan disia-siakan dalam masa emas ini. Anak usia dini memiliki ciri khas yang berbeda dengan orang lain, baik remaja ataupun orang dewasa, anak usia dini memiliki karakteristik sebagai individu yang unik dan kemampuan alami yang dimilikinya memerlukan bimbingan dan pendidikan yang tepat dari lingkungannya.

Mengacu pada teori Piaget, anak usia dini dapat dikatakan sebagai usia yang belum dapat dituntut untuk berpikir secara logis, yang ditandai dengan pemikiran sebagai berikut : (1) Berpikir secara konkret, yaitu anak belum dapat memahami hal-hal yang bersifat abstrak (2) Realisme, yaitu anak memiliki kecenderungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang nyata (3) Egosentris, anak melihat segala sesuatunya hanya dari sudut pandangnya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan dari orang lain (4) Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk (5) Animisme, kecenderungan anak berpikir bahwa semua objek yang ada dilingkungan memiliki kualitas kemanusiaan yang dimiliki anak (6) Sentrasi, kecenderungan anak untuk mengosentrasikan dirinya pada satu aspek dari suatu situasi (7) Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi ini yang sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativitas pada anak (Wiyani & Barnawi, 2016).

(Wiyani, 2016) menyebutkan karakteristik anak usia dini sebagai berikut: (1) Memiliki rasa keingintahuan yang kuat, anak dapat menunjukkan berbagai pertanyaan yang beragam dan cukup menyulitkan orang dewasa dalam

menjawabnya. (2) Menjadi individu yang orisinal, anak dapat menunjukkan dalam melakukan sesuatu yang berulang tanpa merasakan rasa bosan dan memiliki kecenderungan dalam bersikap. (3) Menyukai kegiatan berfantasi dan imajinatif, anak sangat menyukai permainan yang bersifat fantasi dan imajinatif. (4) Memiliki sikap egosentris, setiap anak memiliki sikap egosentris, karena mereka belum mampu untuk mengelola emosi dalam dirinya. (5) Memiliki kesulitan untuk fokus, oleh karena itu sebagai guru atau orang tua harus menstimulasi kegiatan yang melatih kefokusannya. (6) Bermain di sebagian besar waktunya, dunia anak sangat dekat dengan bermain oleh karena itu anak-anak sangat menyukai permainan. (7) Tidak mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak atau konsep abstrak, seperti tentang kemandirian, kedisiplinan, kepercayaan dan lainnya.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini bersifat unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan imajinatif, dimana semua karakteristik tersebut harus di arahkan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan berbagai potensi fisik, jasmani, dan indrawi anak usia dini. Memberikan stimulasi dalam berbagai aspek perkembangan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak, sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan yang digunakan sebagai bekal untuk mempersiapkan kehidupan di masa yang akan datang.

3. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Berikut prinsip-prinsip yang digunakan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menurut (Wiyani & Barnawi, 2016) sebagai berikut:

a. Berfokus pada kebutuhan anak-anak.

Masa balita memerlukan upaya pendidikan untuk memaksimalkan semua unsur pertumbuhan, baik perkembangan fisik maupun psikis, oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus selalu berpusat pada anak.

b. Bermain untuk belajar.

Pembelajaran anak usia dini dapat difasilitasi dengan bermain. Anak-anak didorong untuk menyelidiki, mempelajari, menggunakan, dan membuat kesimpulan tentang benda-benda di sekitar mereka melalui

permainan.

c. Memanfaatkan lingkungan yang mendukung.

Harus dikembangkan suasana yang mendukung yaitu menarik dan menyenangkan dengan tetap memperhatikan kenyamanan dan keamanan sehingga dapat memperlancar kegiatan pembelajaran berbasis bermain.

d. Memanfaatkan pembelajaran terpadu.

Konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema harus digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Tema dibuat, dan harus relevan, menarik, dan mampu membangkitkan minat anak-anak untuk belajar.

e. Memperoleh kecakapan hidup.

Melalui berbagai teknik pembentukan kebiasaan, keterampilan hidup dapat dikembangkan untuk mengajari anak bagaimana menjaga diri sendiri dan menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab.

f. Menggunakan berbagai bahan pembelajaran dan media pendidikan.

Pendidikan anak usia dini harus memanfaatkan media dan perangkat pembelajaran yang dikumpulkan dari lingkungan dan dikembangkan oleh pendidik atau guru kelas.

Selaras dengan pendapat diatas (Susilo, 2016) berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut :

a. Berfokus pada kebutuhan anak-anak.

Dalam pembelajaran anak usia dini harus berfokus pada kebutuhan yang diperlukan anak, seperti fisik, psikis, kasih-sayang, dan lainnya.

b. Mengikuti perkembangan anak.

Setiap anak memiliki pola perkembangan yang berbeda-beda setiap anaknya. Oleh karena itu dalam pembelajaran harus menyesuaikan dengan lingkup perkembangan anak.

c. Mengembangkan kecerdasan anak.

Dalam kegiatan pembelajaran, anak-anak di berikan stimulasi untuk menunjang perkembangan kecerdasan otaknya agar potensi kecerdasan

anak berkembang dan meningkat.

d. Anak belajar melalui permainan.

Anak sangat dekat sekali dengan bermain, dalam pembelajaran harus menggunakan media permainan yang menarik agar anak antusias mengikuti.

e. Belajar dari konkrit ke abstrak.

Anak usia dini belum mengenal konsep abstrak, mereka masih dalam tahap belajar benda yang konkret yang dapat dilihat, didengar, diraba, dicium, yang bersifat sederhana.

f. Anak sebagai pembelajar aktif.

Guru hanya sebagai fasilitator dan mediator yang anak butuhkan saat pembelajaran, sedangkan anak melakukan sendiri kegiatan pembelajaran sehingga anak aktif dalam belajar.

g. Anak belajar melalui interaksi sosial.

Ketika melihat anak usia dini sedang berinteraksi dengan teman sebaya atau orang dewasa, disitulah anak-anak belajar menyerap informasi yang mereka lihat dan dengar.

h. Memanfaat lingkungan yang mendukung.

Lingkungan belajar harus dibuat nyaman, aman, menarik, dan menyenangkan agar mendukung proses pembelajaran.

i. Merangsang kreativitas dan inovasi.

Proses kreatif dan inovatif dapat melalui kegiatan yang menarik perhatian anak, membangkitkan rasa ingin tahu, berpikir kritis dan mendapatkan pengalaman baru.

j. Mengembangkan kecakapan hidup.

Seluruh aspek perkembangan anak dikembangkan melalui kegiatan pembiasaan untuk menunjang kecakapan hidup anak.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini harus memperhatikan pada kebutuhan-kebutuhan anak yang berorientasi pada seluruh aspek perkembangan anak, pembelajaran harus bersifat aktif, berfokus pada pengembangan kecakapan hidup, menggunakan media dan

sumber belajar, dan di dukung oleh lingkungan yang kondusif, aman, nyaman, dan menyenangkan agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai dengan baik. Untuk menunjang prinsip pendidikan anak usia dini, diperlukan adanya bimbingan dan arahan dari guru ke anak agar pembelajaran anak dapat tercapai dengan baik.

B. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan hak asasi anak usia dini, dan memiliki nilai fundamental dan penting pada masa kanak-kanak. Tahun-tahun awal kehidupan seorang anak sangat penting untuk perkembangan kepribadian mereka, terutama melalui permainan. Bagi anak, bermain lebih dari sekadar cara menghabiskan waktu bermain juga merupakan cara mereka belajar. Kegiatan bermain anak usia dini dari segala jenis memiliki efek positif pada perkembangan anak secara keseluruhan. Anak-anak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya melalui permainan (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Selaras dengan pendapat diatas Kohnstamm menyatakan bahwa bermain sebagai "teori kepribadian". Kohnstamm menyatakan bahwa bermain memungkinkan anak-anak untuk menunjukkan kepribadian mereka. Seperti tindakan anak ketika bermain, bermain dalam suasana bebas, dan semua itu mencirikan kepribadiannya (Sumanto, 2010).

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, menurut Prof. Dr. S.C. Utami Munandar, guru besar psikologi Universitas Indonesia (Wildensyah, 2012). Untuk anak-anak, bermain tidak tergantung pada seberapa murah permainan atau peralatan yang mereka gunakan. Anak-anak dapat mengembangkan semua potensinya, termasuk kualitas moral, sosial, emosional, dan ekspresifnya, melalui kegiatan bermain.

Dari uraian yang telah dikemukakan di atas dapat ditegaskan bahwa bermain bagi anak usia dini adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara spontan atau langsung, dimana anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa atau benda-benda sekitar, dilakukan dengan menyenangkan untuk memberikan kebebasan, melatih kesabaran, mampu

menggali ide dan pikiran, hingga mampu membentuk nilai-nilai budi pekerti, mental dan kepribadian, serta dapat merangsang pertumbuhan otak dan fisiknya sebagai persiapan di masa depan. Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang dengan adanya rasa bosan, karena menurut mereka bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kepuasan hati. Dengan kegiatan bermain, daya imajinasi dan kreatifitas anak akan muncul dengan benda-benda yang ada disekitar mereka, misalnya anak membuat barisan kursi dapat dianggap sebagai kereta api ada yang jadi penumpang dan masinisnya.

2. Tujuan Bermain

Bermain merupakan kebutuhan mendasar bagi anak usia dini yang harus dipenuhi. Dan tujuan bermain adalah mengetahui peran bermain untuk mencapai seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Secara garis besar kegiatan bermain pada anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan secara optimal. Kegiatan bermain juga dapat meningkatkan kemampuan sosial dalam diri anak, selain itu melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan potensi kreativitas anak (Sujiono, 2012). Adapun tujuan bermain menurut (Fadlillah, 2019) sebagai berikut :

a. Bertujuan untuk eksplorasi

Secara bahasa eksplorasi berarti mengeluarkan. Maksudnya adalah anak usia dini memiliki karaktersitik jiwa yang suka berpetualang untuk menegeluarkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Anak usia dini cenderung memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, sehingga ia bereksplorasi sesuai dengan kreativitasnya. Dengan bereksplorasi rasa keingintahuan anak terpenuhi sehingga anak bertambah pula pengetahuan dan wawasannya melalui kegiatan bermain.

b. Bertujuan untuk eksperimen

Secara etimologi, eksperimen artinya uji coba dan menurut terminologi adalah melakukan serangkaian percobaan-percobaan untuk menghasilkan sesuatu. Melalui kegiatan bermain, anak dapat melakukan percobaan-percobaan atau eksperimen untuk mendapatkan

pengetahuan yang baru. Dari percobaan-percobaan atau eksperimen yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain, mereka akan mengetahui berbagai bentuk rasa, bunyi, dan bentuk suatu benda.

c. Bertujuan sebagai bentuk tiruan

Kegiatan bermain dijadikan sarana sebagai bentuk peniruan terhadap permainan yang diaminkan. Biasanya anak usia dini cenderung menyukai bahkan meniru tokoh kartun kesayangannya. Anak usia dini juga dapat meniru kegiatan pekerjaan orang dewasa seperti guru, dokter, insinyur, montir, pedagang, dan lainnya. Melalui kegiatan bermain anak bebas untuk menirukan berbagai hal sesuai imajinasi anak.

d. Bertujuan untuk adaptasi

Adaptasi berarti mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dengan adanya kegiatan bermain ini secara otomatis melatih anak bersosialisasi atau berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kondisi ini anak usia dini pasti berupaya untuk bisa beradaptasi bersama teman-temannya untuk menciptakan suasana keakraban dan kesenangan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari kegiatan bermain adalah untuk meningkatkan seluruh potensi pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari aspek fisik-motorik, aspek kognitif, aspek sosial-emosional, aspek bahasa, dan aspek seni atau kreativitas anak. Bermain merupakan kebutuhan dasar atau alamiah untuk anak yang harus terpenuhi, jika kebutuhan bermain tidak terpenuhi akan mengganggu proses perkembangan anak itu sendiri.

3. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain sangat bermanfaat bagi anak usia dini, sebagaimana telah diungkap di atas, sudah pasti kegiatan bermain memiliki nilai manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Menurut (Suyatno, 2005) bermain memiliki peranan penting dalam seluruh aspek perkembangan anak usia dini, dari segi aspek fisik-motorik, aspek bahasa, aspek moral, dan aspek sosial-emosional. Selaras dengan pendapat di atas manfaat dari kegiatan bermain

menurut (Fadlillah, 2019) sebagai berikut :

a. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan motorik

Piaget mengatakan bahwa anak terlahir mempunyai kemampuan refleks, kemudian anak belajar menggabungkan antara 2 atau lebih gerak refleks dan pada akhirnya anak pandai mengontrol gerakannya. Dengan adanya kegiatan bermain anak mampu mengontrol gerakan menjadi lebih terkoordinasi sehingga anak mampu mengembangkan perkembangannya.

b. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan kognitif

Piaget berpendapat bahwa anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dan berinteraksi dengan objek yang ada di lingkungan sekitar. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan objek, dengan demikian melalui kegiatan bermain anak mempunyai kesempatan untuk menggunakan panca inderanya, seperti melihat, menyentuh, meraba, mencium, mendengarkan objek.

c. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan afektif

Perkembangan afektif merupakan kemampuan anak dalam sikapnya. Kemampuan afektif dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, caranya dengan mengikuti aturan permainan yang telah disepakati bersama dalam sebuah permainan. Dalam kegiatan bermain ada aturan-aturan yang disepakati, oleh karena itu anak akan diperkenalkan aturan-aturan sedikit demi sedikit sampai anak memahami aturan mainnya. Dengan demikian akan melatih dan menyadari bagi anak akan adanya aturan dan pentingnya memahami aturan.

d. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan bahasa

Melalui kegiatan bermain anak akan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan teman-temannya. Secara otomatis perkembangan bahasa anak dapat meningkat dengan kegiatan bermain.

e. Manfaat bermain bagi aspek perkembangan sosial

Dengan adanya kegiatan bermain, secara langsung anak berinteraksi dengan teman-temannya. Interaksi inilah mengajarkan kepada anak

bagaimana cara merespons, memberi, menerima, menolak terhadap perilaku orang lain. Dengan demikian anak belajar mengurangi sifat egosentrisme dan perkembangan sosialnya dapat meningkat.

Selaras dengan pandangan di atas menurut (Suminar, 2019) bermain memberikan manfaat bagi aspek perkembangan anak sebagai berikut :

a. Perkembangan kognitif

Bermain sangat memberikan manfaat bagi perkembangan kognitif anak. Terdapat dua manfaat yaitu dari segi eksplorasi & perbendaharaan kata dan konsep ruang, waktu dan bentuk. Perkembangan eksplorasi dilakukan ketika anak bermain. Dalam bermain anak akan memegang alat main, maka anak akan melakukan percobaan melalui alat-alat mainan yang dimilikinya.

b. Perkembangan emosi

Selama kegiatan bermain berlangsung, pada saat itu pula anak akan terasah dalam memaknai persoalan dengan temannya. Beberapa aspek perkembangan afektif anak akan muncul dalam kegiatan bermain seperti ketika anak mengekspresikan perannya, anak mengalami konflik ketika bermain. Dalam bermain ekspresi anak akan muncul khususnya dalam bermain peran. Anak akan memunculkan emosi negatif dan emosi positif di saat bermain dan bereaksi sesuai dengan emosi yang diekspresikan. Melalui kegiatan bermain inilah anak melatih kemampuan emosinya dan dapat mencerdaskan emosi anak. Kecerdasan emosi adalah kemampuan seorang anak dalam memahami emosi diri, mampu menahan diri, dan mampu memahami emosi orang lain.

c. Perkembangan psikomotor

Selama fase bermain, penggunaan motorik sangat berwarna. Bermain merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat gerakan kecil dan gerakan besar saat anak bermain. Hal ini dipengaruhi oleh adanya faktor perkembangan psikomotor kasar dan psikomotor halus. Psikomotor kasar adalah gerakan yang melibatkan banyak otot misalnya melompat,

berlari, berjalan, dan memanjat. Selanjutnya adalah perkembangan psikomotor halus. Keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan, seperti gerakan memegang pensil, menggenggam, meremas, bermain plastisin, dan slime.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari bermain sebagaimana telah dijelaskan tidak dapat berjalan dengan sendiri-sendiri, melainkan harus berjalan beriringan. Artinya dalam kegiatan bermain, manfaat yang diperoleh adalah dapat mengembangkan beberapa potensi perkembangan anak usia dini sekaligus. Pada intinya kegiatan bermain sangat sekali bermanfaat bagi seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

4. Prinsip-prinsip Bermain

Dalam bermain harus memperhatikan prinsip-prinsip bermain, agar tujuan bermain dapat terwujud dan dapat memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Elkonin mengatakan bahwa ada empat prinsip dalam bermain, yaitu :

- a. Anak dapat mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- b. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan bermain.
- c. Menggunakan replika untuk mengganti objek nyata, dan menggunakan objek baru yang berbeda.
- d. Berhati-hati dalam bermain, anak perlu mengikuti aturan bermain yang telah disepakati bersama teman-temannya (Nuraini, 2009).

Gambaran lebih jelasnya mengenai prinsip-prinsip bermain sebagai berikut :

- a. Mempunyai tujuan yang jelas
Setiap anak memiliki tujuan yang berbeda-beda dalam bermain, sesuai apa yang diinginkan anak. Namun tujuan umum dari kegiatan bermain adalah untuk mendapat kepuasan. Dengan kegiatan bermain ini anak secara langsung dapat berpetualang, melakukan percobaan,

berimajinasi sampai memunculkan kepuasan dalam diri anak.

b. Dilakukan dengan bebas

Dalam kegiatan bermain harus dilakukan dengan bebas, hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bebas berekspresi, berimajinasi serta berkreaitivitas sesuai apa yang diimajinasikannya. Anak tidak perlu dipaksa dalam sebuah aturan permainan, berilah kebebasan bagi anak agar anak merasa senang dan gembira.

c. Berorientasi pada proses

Dalam kegiatan bermain harus berorientasi pada proses bukan hasil. Hal ini dikarenakan proses belajar anak dilakukan pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain inilah anak ber proses dan anak akan menjadi individu yang lebih mandiri, cerdas, kreatif, bisa memecahkan masalah, dan memiliki rasa tanggung jawab.

d. Memperhatikan keselamatan

Keselamatan adalah satu hal yang sangat penting diperhatikan dalam kegiatan bermain bagi anak usia dini. Karena keselamatan menjadi prioritas utama, jangan sampai dalam kegiatan bermain membahayakan keselamatan bagi anak bahkan sampai cedera atau mengalami trauma yang berkepanjangan. Oleh karena itu, sebelum anak usia dini melakukan kegiatan bermain, alangkah baiknya orang tua atau guru harus menyiapkan alat-alat dan tempat bermain dipastikan dengan aman dan nyaman. Selain keselamatan, perlunya pengawasan pada saat anak usia dini bermain agar tidak terjadi sesuatu hal yang dapat mengancam keselamatan anak usia dini.

e. Menyenangkan dan dapat dinikmati

Dalam kegiatan bermain harus menyenangkan dan dapat dinikmati bagi anak usia dini. Hal ini telah dijelaskan di atas bahwa tujuan umum dari kegiatan bermain adalah memperoleh kesenangan dan kepuasan. Maka dari itu, dalam kegiatan bermain harus memberikan rasa senang, riang, gembira, dan dapat memberikan semangat serta motivasi bagi anak usia

dini (Fadlillah, 2019).

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam kegiatan bermain harus mempunyai tujuan yang jelas, dimana tujuan umum dalam kegiatan bermain untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan. Apabila anak usia dini bermain akan tetapi tidak memperoleh kesenangan dan kepuasan berarti sejatinya anak tersebut tidak bermain, melainkan bekerja atau bermain dilakukan dengan unsur keterpaksaan. Jadi bermain harus dilakukan dengan rasa senang, riang dan gembira bagi anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai dengan baik.

5. Macam-macam Bermain

Seiring berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, semakin banyak pula jenis mainan yang bermunculan. Jenis dan macam mainan yang memiliki berbagai macam bentuk bahkan semakin banyak pula mainan dalam bentuk program dan aplikasi yang ada di gadget.

Meskipun banyak macam dan jenis mainan yang bermunculan, tetapi mainan tetap mampu dideteksi dari akar pembedanya sehingga memunculkan pembagian jenis dan macamnya. Dengan keberagaman mainan akan mempengaruhi aspek perkembangan, yaitu kognitif, afektif, sosial dan psikomotor.

Menurut (Mulayasa, 2012) macam-macam bermain yang bagi anak usia dini sebagai berikut :

a. Bermain sosial

Dalam bermain sosial guru bertugas sebagai pengamat untuk mengamati cara bermain anak dalam kegiatan bermain bersama teman-temannya. Melalui kegiatan bermain sosial juga anak usia dini akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda-beda.

b. Bermain menggunakan benda

Bermain menggunakan benda adalah permainan yang menggunakan benda-benda tertentu dan dapat memberikan kepuasan serta menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu lembaga pendidikan anak usia dini harus menyiapkan permainan yang beragam jenis dan macam

nya agar anak tidak merasa bosan.

c. Bermain peran

Melalui kegiatan bermain peran, anak usia dini dapat berperan dengan cara memperagakan terkait dengan perasaan, sikap, nilai dan lainnya.

Menurut (Sudarsana, 2014) terdapat dua macam permainan, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif meliputi :

a. Bermain bebas

Dalam bermain bebas, anak dapat melakukan permainan sesuai dengan keinginannya dan tidak ada aturan-aturan di dalam permainan tersebut. Anak usia dini akan terus bermain selama ia belum merasa bosan dan jenuh. Dalam bermain bebas ini, anak akan mencoba hal-hal baru yang baru anak temukan.

b. Bermain drama

Dalam bermain drama, anak dapat menirukan karakter yang disenangi dalam kehidupan nyata atau media massa. Di sini anak bebas berekspresi sesuai apa yang anak sukai atau senangi untuk menjadi tokoh karakter.

c. Bermain musik

Melalui bermain musik, anak dapat mengembangkan tingkah laku sosialnya dengan bekerja sama bersama teman-temannya dalam memproduksi musik, bernyayi, menari, atau bermain alat musik.

d. Bermain mengumpulkan benda

Anak usia dini cenderung menyukai atau mengumpulkan benda-benda yang ia sukai atau senangi. Karena kegiatan ini menimbulkan rasa bangga mempunyai koleksi lebih banyak dari teman-temanya.

e. Permainan olahraga

Dalam kegiatan permainan olahraga, anak akan lebih banyak menggunakan fisik yang dapat meningkatkan kemampuan aspek fisiknya. Selain itu, permainan olahraga juga dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi anak belajar berteman, bekerja sama, dan dapat memimpin dalam sebuah permainan.

Permainan pasif sebagai berikut :

a. Membaca

Membaca adalah kegiatan yang baik, dengan membaca anak usia dini dapat menambah wawasan dan pengetahuan sehingga anak usia dini berkembang dalam kecerdasan kognitifnya.

b. Mendengarkan radio

Radio adalah media elektronik yang bersifat audio, yang berfungsi untuk menyebarkan berita atau informasi melalui suara. Mendengarkan radio merupakan kegiatan yang dapat mempengaruhi anak secara positif atau negatif. Dampak positif dari mendengarkan radio bagi anak adalah menambah pengetahuan dan wawasan, sedangkan dampak negatifnya adalah apabila anak meniru hal-hal yang tidak baik seperti kekerasan, kriminalitas dan hal negatif lainnya.

c. Menonton Televisi

Televisi adalah media elektronik yang bersifat audio visual yang berfungsi untuk menyebarkan gambar dan diikuti oleh suara. Melalui kegiatan menonton televisi anak usia dini dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru. Menonton televisi juga ada dampak negatifnya apabila anak meniru hal-hal yang bersifat kriminalitas.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam bermain menurut Mulyasa ada 3 yaitu bermain sosial, bermain menggunakan benda dan bermain peran. Macam-macam bermain menurut Sudarsana terbagi menjadi 2 macam yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif terdiri dari bermain bebas, bermain drama, bermain musik, bermain mengumpulkan benda, dan permainan olahraga. Adapun bermain pasif meliputi membaca, mendengarkan radio dan menonton televisi.

6. Tahap-tahap Perkembangan Bermain

Menurut Jean Piaget tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a. Sensori motor (*sensory motor play*)

Pada tahap ini anak lebih mengandalkan panca indera dan gerakan

tubuhnya dalam kegiatan bermain. Dan terjadi pada usia 0-2 tahun, yang mana pada usia ini mainan yang tepat untuk anak adalah mainan yang dapat merangsang panca inderanya. Seperti mainan yang memiliki warna cerah, mainan yang memiliki banyak bentuk dan tekstur, dan mainan yang tidak mudah tertelan bagi anak.

b. Praoperasional (*symbolic play*)

Pada tahap ini anak usia dini mulai bisa bermain peran, mencoba hal-hal baru, berpikir kritis, dan dapat memahami simbol. Tahap ini terjadi pada usia 2-7 tahun, adapun mainan yang tepat pada usia ini adalah mainan yang dapat merangsang perkembangan imajinasi anak usia dini seperti bermain puzzle, bermain lego, dan bermain balok.

c. Operasional konkret (*social play*)

Pada tahap ini anak usia dini sudah mulai berpikir menggunakan nalar dan logikanya. Tahap ini terjadi pada usia 7-11 tahun, adapun mainan yang tepat pada usia ini adalah mainan yang dapat menstimulasi cara berpikir anak seperti puzzle, ular tangga, dan monopoli.

d. Formal operasional (*game with rules and sport*)

Pada tahap ini, anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan dalam kegiatan bermain. Tahap ini terjadi pada usia 11 tahun ke atas, adapun permainan pada tahap ini mengarah pada game atau pertandingan yang di dalamnya terdapat aturan menang dan kalah (Fadlillah, 2019).

Adapun menurut Hurlock dalam tahapan perkembangan bermain terdapat 4 tahap, sebagai berikut :

a. Tahap eksplorasi

Menurut Hurlock, anak yang baru di lahirkan sampai usia 3 bulan, permainan mereka hanya sekedar melihat orang, benda dan menggapai benda yang ada di dekatnya. Selanjutnya, anak dapat mengendalikan tangan sehingga anak lebih mudah untuk memegang, mengambil, dan mempelajarinya.

b. Tahap permainan

Hurlock mengatakan bahwa pada tahun pertama anak usia dini bermain

menggunakan benda-benda mainan. Pada usia 2-3 tahun anak usia dini membayangkan bahwa mainan mempunyai sifat hidup, bergerak, berbicara dan dapat merasakan serta mencapai puncaknya berada di usia 5-6 tahun.

c. Tahap bermain

Pada tahap ini, biasanya anak mulai memasuki usia sekolah dan permainan anak yang sangat beragam. Pada tahap ini anak mulai tertarik dengan permainan matang seperti olahraga.

d. Tahap melamun

Tahap melamun ini terjadi ketika anak memikirkan keadaan dirinya, dan pada tahap ini anak sudah mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disukai. Tahap ini terjadi saat anak mulai mendekati masa pubertas (Fadlillah, 2019).

Adapun menurut Steassen Berger, tahap perkembangan bermain anak ada lima sebagai berikut :

a. Sensori motor

Pada tahap ini kegiatan bermain anak usia dini mengandalkan pada panca indera dan gerakan tubuh anak. Tahap ini terjadi pada anak dilahirkan sampai usia 5 bulan. Tahapan perkembangan bermain ini sama seperti yang dikemukakan oleh Piaget, akan tetapi hanya dibatasi sampai usia 5 bulan saja.

b. Master play

Pada tahap ini, anak mulai menguasai keterampilan tertentu yang melibatkan fungsi panca indera anak usia dini. Tahap ini terjadi pada anak usia 6-24 bulan.

c. Rough and tumble play

Pada tahap ini, anak usia dini lebih banyak menggunakan kemampuan motorik kasarnya dalam kegiatan bermain. Seperti berjalan, melompat, berlari, ayunan dan lainnya. Tahap ini terjadi pada anak mulai masuk usia 2 tahun.

d. Social play

Pada tahap ini, anak usia dini mulai melibatkan temanya dalam kegiatan bermain. Kegiatan bermain pada tahap ini dilakukan anak secara bersama-sama dengan teman-temannya. Seperti sepak bola, petak umpet, dan kejar-kejaran. Tahap ini terjadi pada anak mulai masuk usia 3 tahun.

e. Dramatic play

Pada tahapan ini, daya imajinasi anak mulai berfungsi. Biasanya anak usia dini menyukai tokoh-tokoh kartun dan bisa meniru tokoh-tokoh yang anak senangi. Tahap ini terjadi ketika anak berusia 4 tahun (Fadlillah, 2019).

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam perkembangan bermain anak usia dini dimulai dari sensori motor dengan melibatkan panca indera, kemudian kegiatan bermain dilakukan secara individu, dan menuju pada bermain peran yang melibatkan teman-temannya serta berakhir pada bermain operasional konkret yang melibatkan nalar dan logika anak usia dini. Semua tahapan tersebut dapat diamati dan diidentifikasi melalui tahapan usia anak. Semakin bertambahnya usia anak, dalam kegiatan bermain pun semakin kompleks. Karena dipengaruhi oleh meningkatnya fungsi panca indera.

C. Pasir Kinetik

1. Pengertian Pasir Kinetik

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan pasir sebagai butiran batu yang kecil atau halus. Pasir adalah zat yang mengandung partikel yang ukurannya berkisar dari 0,06 milimeter (1/400 inci) hingga 2 milimeter (1/12 inci). Menurut Jarret pasir terbuat dari granula yang dapat dihancurkan, dikendalikan, dan diukur. Tegangan permukaan air memungkinkan butiran pasir menempel satu sama lain saat basah (Muthiah, Sumardi, & Rahman, 2020). Pasir merupakan sumber daya alam yang ada di sekitar kita. Selain itu anak-anak menganggap pembelajaran pasir sangat menarik karena mereka dapat menuangkan, mengisi, mencetak, menyemai, dan membangun bangunan (Ventora & Mas'udah, 2018).

Pasir kinetik atau yang sering dikenal dengan pasir ajaib ini dibuat dengan menggabungkan unsur alami dengan pasir untuk menciptakan produk yang lebih

lembut dari pasir biasa, tidak terlalu kotor, dan hanya menempel pada pasir kinetik itu sendiri (Annisa, Zulkifli, & Risma, 2018). Sedangkan (Rizkia, 2020) berpendapat bahwa pasir kinetik memiliki tampilan yang mirip dengan pasir biasa dan dapat dibentuk sesuai keinginan pengguna. Karena memiliki permukaan hidrofobik yang menolak air agar tidak basah, pasir kinetik berbeda dari pasir biasa dalam hal ini. Saat dimasukkan ke dalam air, pasir ajaib akan menggumpal dan tidak seperti pasir biasa. Pasir ajaib masih kering dan menderas saat dijatuhkan setelah dikeluarkan dari air.

Bermain pasir kinetik sangat menyenangkan untuk dimainkan anak-anak. Bermain dengan pasir sintetis dapat meningkatkan perkembangan otak, kapasitas sensorik, kemampuan kognitif, kreativitas dan imajinasi, serta kenikmatan yang anak dapatkan darinya dan kemampuan anak untuk mengenali bentuk dan warna. Otot halus anak juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain pasir kinetik, antara lain perkembangan jari tangan dengan menggenggam, mengepalkan, meremas, dan menekan untuk membuat bentuk. Selain itu, secara tidak sengaja dapat melatih keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata anak (Bahari & Hamidah, 2022) .

Dari uraian yang sudah di kemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pasir kinetik merupakan pasir buatan terdiri dari berbagai macam warna yang sangat mudah untuk di bentuk ke dalam bentuk atau cetakan apapun sesuai keinginan anak yang dapat melatih kemampuan motorik halus nya melalui gerakan-gerakan tangan dan koordinasi antara mata dan tangan. Pasir kinetik merupakan media bermain yang sangat dekat dan disukai oleh anak usia dini, hal ini disebabkan karena dalam bermain pasir kinetik anak dapat melakukan gerakan meremas, menabur, mengisi, menuang, mencetak dan membangun pasir.

2. Manfaat Pasir Kinetik

Manfaat bermain pasir kinetik menurut (Nurhidayah, 2018) antara lain sebagai berikut:

- a. Menggunakan pasir kinetik sebagai sarana untuk melakukan gerakan meraba-raba, meremas-remas, dan menindahkan pasir dari satu tempat

ke tempat lain menggunakan tangan, maka anak sudah menggunakan motorik halus nya.

- b. Bagi anak usia dini melatih koordinasi mata dan tangan merupakan hal yang sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara keduanya, dengan bermain pasir kinetik diharapkan anak dapat melakukannya.
- c. Melatih konsentrasi, dimana seorang anak memerlukan konsentrasi agar setiap pasir yang ada di genggamannya tidak berjatuh.

Menurut Atika skripsi (2020) ada Beberapa manfaat dalam permainan pasir kinetik yaitu :

- a. Melatih kreativitas, pasir kinetik dapat membantu mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain pasir kinetik anak mampu membuat berbagai bentuk seperti bermain pasir di pantai. Anak akan dirangsang untuk berimajinasi. Dengan berbagai bentuk cetakan, anak akan mudah berkreasi.
- b. Melatih motorik, melalui bermain pasir kinetik ini Anak-anak akan menggunakan tangannya untuk melakukan gerakan-gerakan atau aktivitas selama mereka bermain dengan pasir kinetik. Sangat penting untuk membiasakan anak dalam kemampuan motorik halus nya seperti gerakan menggenggam, membentuk, menekan, dan lain-lain.
- c. Melatih kognitif, Anak-anak akan belajar dan mengenali berbagai benda dengan mata dan tangan mereka saat bermain pasir kinetik. Anak dapat membedakan berbagai tekstur seperti tekstur halus dan kasar basah dan kering.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari bermain pasir kinetik adalah dapat melatih sensorimotor dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk eksplorasi tekstur pasir seperti gerakan menyentuh, meraba, meremas, menggenggam, menabur, menuang, mengisi, mencetak, dan membangun. Pasir kinetik juga sangat bermanfaat dalam melatih kemampuan kognitif anak seperti mengenal warna, mengenal konsep banyak-sedikit, mengenal konsep berhitung, dan mengenal berbagai macam bentuk. Pasir kinetik juga dapat melatih kemampuan imajinasi dan kreatifitas anak

seperti membentuk pasir sesuai imajinasinya, membangun pasir dengan kreativitasnya, dan mencetak pasir sesuai keinginannya.

3. Bahaya Pasir Kinetik

Menurut Atika (2020) Pasir kinetik yang tersedia di pasaran telah disertifikasi aman untuk anak-anak setelah lulus tes, namun tetap harus mewaspadai potensi bahayanya, seperti tertelan dan terpeleset. Meskipun pasir kinetik terlihat seperti aslinya, jika dibiarkan tumpah, dapat menimbulkan kotoran di lantai dan membuat anak terpeleset. Pastikan untuk meletakkan kembali pasir kinetik yang telah digunakan. Baiknya permainan pasir kinetik ini diberikan kepada anak yang berusia minimal 3 tahun ke atas, yang sudah memahami apa yang baik dan tidak untuk di masukkan ke dalam mulut.

Dari pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa bahaya pasir kinetik adalah tertelan dan terpeleset, oleh karena itu ketika anak sedang bermain pasir kinetik harus tetap diawasi dengan baik dan pastikan anak dalam keadaan aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga tidak mengalami kejadian yang berbahaya.

4. Tahapan Bermain Pasir Kinetik

Menurut Sugiyono (2013:146-149) tahapan bermain pasir sebagai berikut:

- a. Tahap awal, adalah eksplorasi sensori-motor yang memiliki hubungan dengan panca indera. Pada tahap awal ini anak mulai mencoba, mengenal dan mengamati berbagai tekstur dan sensasi dari pasir kinetik itu sendiri.
- b. Tahap kedua, anak menggunakan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan. Pada tahap kedua, anak mulai bermain pasir kinetik secara sederhana saja seperti mencampur, menumpuk dan menimbun pasir.
- c. Tahap ketiga, anak menyempurnakan dari hasil tahapan-tahapan sebelumnya. Dalam tahap ketiga ini anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan kegiatan bermain yang lebih rumit lagi (Kartika, 2022).

Dari uraian pendapat diatas dapat disimpulkan ada 3 tahap perkembangan dalam bermain pasir yaitu :

- a. Tahap awal anak baru mengenal bentuk, sifat dan tekstur pasir.
- b. Tahap kedua anak bermain sederhana dari pengalaman yang di peroleh pada tahap awal.
- c. Tahap akhir ini anak sudah sempurna dalam bermain pasir kinetik, karena pada tahap akhir ini anak bermain pasir kinetik dengan kegiatan yang lebih rumit lagi dari tahapan sebelumnya.

5. Indikator Bermain Pasir Kinetik

Piaget (2010) merumuskan indikator pada kegiatan bermain pasir kinetik sebagai berikut:

a. Mengisi pasir

Mengisi pasir adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan mengisi pasir ke dalam wadah atau cetakan. Bermain dengan menggunakan bahan-bahan yang bersifat alami bagi anak usia dini, akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Lingkungan alam terdiri atas segala sesuatu yang bersifat alami seperti air, tanah, pasir, batu-batuan, tumbuhan, hewan, sungai, iklim dan suhu udara. Dan salah satu jenis diantara bahan alam yang sangat disukai anak usia dini adalah kegiatan bermain pasir (Asmah & Mustaji, 2014).

Menurut Maria Montessori pasir merupakan satu-satunya zat alami yang anak modern dapat menggunakannya cukup bebas. Dengan bermain menggunakan pasir anak usia dini dapat mencampur, mengaduk, menumpuk, menimbun, menggali, mengisi, menuang, menghaluskan, dan bermain drama membuat kue, membangun rumah, membangun jalan, membangun jembatan, serta membangun kolam (Jarret, et al., 2010).

b. Membangun pasir

Membangun pasir adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan membangun pasir menggunakan tangan, alat, dan cetakan yang dikehendakinya atau sesuai kreativitas anak. Menurut Rini menggunakan pasir sebagai sumber belajar bagi anak usia dini dapat memberikan manfaat pengetahuan dan kemampuan psikomotorik, terutama motorik halus. Bermain pasir dapat melatih koordinasi antara jari-jemari dan lengan anak. Ketika anak dapat menggali pasir menggunakan sekop, membentuk pasir dengan berbagai bentuk cetakan, maka

dapat melatih otot-otot tangan, koordinasi antara mata dengan tangan serta melatih motorik halus (Asmah & Mustaji, 2014).

Tujuan bermain pasir adalah mengetahui penggunaan pasir sebagai alat yang bermanfaat, dapat mengembangkan kesenangan untuk bereksplorasi bagi anak usia dini, dapat menumbuhkan rasa apresiasi terhadap alat-alat terdekat untuk berekspresi dan berimajinasi, dapat menumbuhkan rasa syukur dan memelihara terhadap lingkungan, dan dapat mengembangkan kemampuan bahasa, menambah kosa kata, serta penyusunan kalimat (Sudono, 2010).

c. Mencetak pasir

Mencetak pasir adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan mencetak pasir menggunakan cetakan atau wadah. Menurut Herrington dan Lesmeister mengatakan bahwa rancangan pada lingkungan pasir dapat memenuhi kebutuhan anak usia dini, diantaranya adalah melalui bermain pasir anak dapat bereksplorasi dengan berbagai variasi perubahan (mencampur pasir menggunakan air, membentuk pasir, memindahkan pasir dari satu tempat ke tempat lainnya), dapat memberikan kesempatan, dan memeberikan tantangan bagi anak usia dini untuk melatih kemampuan motorik halus serta bermain pura-pura (Jarret, et al., 2010).

Manfaat dari pasir ajaib diantaranya adalah dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini, karena kegiatan bermain pasir ajaib ini sangat di sukai bagi anak usia dini. Dengan bermain pasir ajaib ini, anak usia dini dapat menggambar menggunakan berbagai macam warna dari pasir ajaib, dapat membuat istana, dapat membuat berbagai macam bentuk seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan buah-buahan (Umah & Rakimahwati, 2021).

D. Kemampuan Motorik Halus

1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Motorik berasal dari kata “motor” yang artinya suatu dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak (*galluhe*). Dengan kata lain gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses gerakan motorik (Damayanti & Aini, 2020). Menurut Elizabeth B. Hurlock (1998:39), perkembangan motorik anak merupakan proses pematangan yang

berkaitan dengan berbagai aspek bentuk atau fungsi, termasuk perubahan sosial dan emosional. Sukanti (Sukanti, 2018) mengatakan bahwa keterampilan gerak halus yaitu keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecilnya. Seseorang dapat menggerakkan tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya berkat proses motorik yaitu tindakan atau gerakan yang melibatkan otot secara langsung.

Menurut Astati (1995:4) gerakan motorik halus hanya melibatkan otot tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang melibatkan koordinasi gerak dan konsentrasi (Aulina, 2017). Sejalan dengan pendapat di atas Dini P dan Daeng Sari (1996:121) menyatakan bahwa motorik halus adalah aktivitas motorik yang membutuhkan otot-otot kecil dalam setiap gerakan serta koordinasi antara mata dan tangan (Aulina, 2017).

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Dayanti (2019) gerakan terkoordinasi diperlukan untuk kemampuan motorik halus. Koordinasi tangan-mata dan otot kecil diperlukan untuk gerakan halus seperti mengancing baju, dan melukis gambar. Seorang anak usia dini akan dapat mengambil lebih banyak tanggung jawab untuk perawatan merek sendiri setelah mereka menguasai keterampilan motorik halus.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus adalah kemampuan sensomotorik yaitu gerakan yang melibatkan indera dengan reaksi yang berupa gerakan otot-otot halus yang terkoordinasi antara mata dan tangan yang membutuhkan konsentrasi, kecermatan, ketepatan, dan kerapian seperti aktivitas menggengam, menggambar, mewarnai, melukis, meroce, menggunting, dan menulis.

2. Fungsi Kemampuan Motorik Halus

Hurlock (1997:45) mengklasifikasikan fungsi kemampuan motorik halus dalam 4 kategori yaitu kemampuan bantu diri, kemampuan bantu sosial, kemampuan bermain, dan kemampuan sekolah. Kemampuan bantu diri meliputi makan, minum, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Kemampuan bantu sosial meliputi membantu pekerjaan rumah seperti menyapu, mengepel lantai, mencuci dan sebagainya. Kemampuan bermain meliputi menendang bola, lempar-

tangkap bola, naik turun tangga dan lainnya. Kemampuan sekolah meliputi kemampuan yang melibatkan keterampilan motorik halus seperti menulis, memotong, menggunting, melukis dan lainnya (Aulina, 2017).

Sedangkan Hurlock (1978) mencatat ada beberapa fungsi perkembangan tentang motorik halus bagi konsentrasi perkembangan anak sebagai berikut :

- a. Anak dapat menghibur diri dan merasa senang dengan menggunakan kemampuan motoriknya seperti anak merasa senang jika memiliki keterampilan menendang, dan lempar-tangkap bola.
- b. Anak-anak mampu dapat bertransisi melalui perkembangan motoriknya, mereka bisa menjaga diri mereka sendiri dari kondisi berbahaya, dari kondisi bergantung tidak bergantung lagi dan itu semua dapat menunjang rasa percaya diri nya sendiri.
- c. Anak dapat beradaptasi dengan lingkungan pendidikannya. Pada kelas awal sudah dapat dilatih seperti kegiatan menggambar, melukis, dan persiapan menulis (Aulina, 2017).

Menurut Saputra dan Rudyanto (2005:116) dalam Auliana, ada 3 fungsi pengembangan kemampuan motorik halus yaitu :

- a. Dapat melatih keterampilan gerak dua tangan
- b. Dapat melatih koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata
- c. Dapat melatih penguasaan emosi (Aulina, 2017).

Dari uraian pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi kemampuan motorik halus sangat erat kaitannya dengan keterampilan atau kecakapan hidup anak usia dini untuk menunjang seluruh aspek perkembangan yang lain. Fungsi motorik halus juga dapat mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri bagi anak, karena jika perkembangan motorik halus anak baik, memungkinkan anak melakukan banyak aktivitas nya sendiri.

3. Prinsip Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

Menurut Hurlock (1999) ada 6 prinsip perkembangan motorik halus diantaranya :

- a. Dalam perkembangan motorik halus melibatkan perubahan. Perkembangan motorik halus ditandai dengan adanya perubahan

ukuran dan proporsi, dan perubahan hilangnya ciri yang lama dan mendapat ciri baru.

b. Hasil pematangan dan proses belajar.

Kematangan adalah sifat turun-temurun yang diwariskan, sedangkan proses belajar berasal dari latihan dan usaha setiap seseorang.

c. Setiap individu berbeda dalam tingkat perkembangannya motoriknya.

Walaupun pola perkembangannya sama pada semua anak, namun setiap anak akan mengikuti pola perkembangan dengan cara kecepatannya masing-masing.

d. Dapat diprediksi.

Selama kehidupan prenatal dan postnatal, pola perkembangan fisik dapat diprediksi. Perkembangan motorik akan mengikuti hukum cephalocaudal atau perkembangan menyebar di seluruh tubuh dari ujung kepala sampai ujung kaki. Dari segi hukum proximodistal yaitu perkembangan dari yang dekat ke yang jauh.

e. Pola perkembangan memiliki karakteristik yang dapat diprediksi.

Karakteristik perkembangan anak dapat diprediksi baik pertumbuhan mental atau fisik. Setiap anak berkembang melalui perkembangan yang sama.

f. Memiliki potensi berbahaya di setiap tahapan perkembangan.

Ada faktor lain yang berkontribusi, termasuk lingkungan dan bahkan anak. Bahaya atau resiko ini dapat mengganggu kemampuan anak untuk menyesuaikan diri secara fisik, psikologis, dan sosial (Aulina, 2017).

Menurut Maliana & Bouchard (1991) dalam mengemukakan prinsip-prinsip perkembangan kemampuan motorik halus sebagai berikut :

a. Kematangan saraf.

Kematangan saraf ditentukan oleh gerakan motorik anak. Ketika anak dilahirkan, saraf-saraf pusat belum berfungsi dan berkembang dengan baik, saraf akan berfungsi dan berkembang dengan baik pada usia 5 tahun karena pada usia ini saraf sudah mencapai kematangan dan menstimulasi berbagai kegiatan motorik.

b. Urutan.

Pada usia 5 tahun anak memiliki kemampuan motorik yang lebih kompleks yang memiliki 2 urutan : urutan pertama disebut juga pembedaan yang mencakup perkembangan secara perlahan dari gerakan motorik kasar yang belum terarah sesuai dengan fungsi gerakan motorik. Urutan kedua yaitu keterpaduan yang menggabungkan kemampuan gerakan motorik saling berlawanan, seperti berlari, berjalan, menangkap dan melempar.

c. Motivasi.

Semakin baik motivasi seorang anak, semakin cepat juga untuk memperoleh tujuannya. Begitu juga dengan perkembangan motorik anak, dengan tercapainya tingkat kematangan motorik anak, dapat memberikan motivasi untuk melakukan aktivitas motorik dalam lingkup yang lebih luas lagi.

d. Pengalaman.

Perkembangan gerakan motorik merupakan pengalaman dasar bagi perkembangan selanjutnya, oleh karena itu diperlukan latihan untuk memberikan pengalaman yang membangkitkan rasa senang dan bergembira.

e. Praktik

Perlunya praktik untuk kebutuhan pengembangan motorik melalui gerakan seperti bermain, kegiatan drama, kegiatan irama, maupun latihan motorik halus dan kasar (Rofiah, 2021).

Dari uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip perkembangan motorik halus yaitu terjadinya perubahan baik secara fisik dan psikis yang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya. Dimana perkembangan motorik dipengaruhi oleh faktor kesehatan dan proses stimulasi keterampilan gerak motorik .

4. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus

Agar kemampuan motorik anak berkembang secara utuh dan sempurna, maka harus di stimulasi secara terarah dan terpadu. Berikut ini faktor-faktor yang

mempengaruhi perkembangan motorik halus anak diantaranya menurut Endang Poerwanti dan Widodo Nur (2005) mencatat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas perkembangan motorik anak ada 2 yaitu :

- a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri sendiri termasuk kepribadian, potensi, psikologis, semangat untuk belajar, dan kemampuan khusus.
- b. Faktor eksternal adalah faktor atau pengaruh yang berasal dari lingkungan eksternal anak yang mencakup hal-hal seperti pengalaman teman sebaya, kesehatan, dan lingkungan (Aulina, 2017).

Selaras dengan pendapat diatas Rumini dan Sundari (2004) mengemukakan faktor yang dapat mempercepat atau menghambat perkembangan motorik halus anatra lain :

- a. Faktor keturunan.
Setiap orang memiliki sifat bawaan yang dapat meningkatkan perkembangan keterampilan motorik, seperti otot yang kuat, saraf yang sehat dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik bekerja dengan baik dan cepat.
- b. Faktor kesehatan sebelum melahirkan.
Janin dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kurang gizi, atau tidak kekurangan vitamin yang akan mempercepat perkembangan motorik anak.
- c. Faktor kesulitan dalam melahirkan.
Adanya hambatan-hambatan dalam persalinan seperti melahirkan dengan menggunakan bantuan alat vacum, yang akan memberikan efek kerusakan otak dan pertumbuhan motoriknya melambat.
- d. Faktor kesehatan dan gizi.
Kesehatan dan gizi yang diperhatikan dengan baik akan mempercepat perkembangan keterampilan motorik anak.
- e. Stimulus.
Adanya rangsangan, arahan, dan kesempatan anak untuk menggerakkan setiap bagian tubuhnya akan mempercepat perkembangan motoriknya.

f. Perlindungan.

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak memiliki kesempatan untuk bergerak, seperti digendong terus-menerus atau tidak diperbolehkan menaiki tangga, akan berdampak buruk bagi perkembangan motorik anak.

g. Prematur atau kelainan.

Seorang anak yang mengalami kelahiran kelainan fisik, atau psikis, sosial, mental akan mengalami hambatan dalam perkembangan motoriknya.

h. Kebudayaan.

Aturan-aturan daerah atau kebudayaan setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak (Aulina, 2017).

Kartini Kartono (1995) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak antara lain karena faktor keturunan atau bawaan, faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan bagi pematangan fungsi organik dan psikis, dan kegiatan anak sebagai subyek bebas dengan kemampuan merasakan emosi dan kemampuan usaha sendiri (Aulina, 2017).

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus diantaranya adalah tidak terlepas dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang terdiri dari genetik atau keturunan, potensi, dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari lingkungan luar yang meliputi kesehatan, gizi, pengalaman belajar, teman sebaya, dan lingkungan.

5. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 tahun

Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 ada 7 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu: (1) menggambar sesuai gagasannya, (2) meniru bentuk, (3) melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, (4) menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, (5) menggunting sesuai dengan pola, (6) menempel gambar dengan tepat, (7) mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. Hal yang sama juga diungkapkan Rita Eka Izzaty (2008:87) karakteristik perkembangan

motorik halus usia 5-6 tahun diantaranya adalah menggunting, membentuk tanah liat, bermain membuat kue, menjahit, mewarnai, menggambar bebas, dan menggambar orang (Indriyani, 2016).

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Sujiono dkk (2009:1-14) karakteristik perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

- a. Mengalami peningkatan dalam perkembangan otot-otot kecil antara koordinasi mata dan tangan
- b. Mengalami peningkatan dalam menggunakan alat seperti pensil, gunting, dan lainnya.
- c. Bermain dengan lem dan pasta
- d. Meningkatnya keterampilan tangan dengan baik
- e. Menggunting kertas dan memegang kertas dengan satu tangan
- f. Meniru dan menjiplak bentuk serta menulis beberapa huruf sederhana
- g. Menggunakan pensil dengan benar
- h. Dapat menggambar orang dengan bagian yang lengkap
- i. Dapat memotong bentuk sederhana
- j. Belajar menggunting dan dapat bercerita dengan gambar tempel
- k. Meniru bentuk / menjiplak bujur sangkar (Indriyani, 2016).

Senada dengan pendapat di atas tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- a. Mampu mencontoh bentuk silang, lingkaran, bujur sangkar, dan segitiga.
- b. Dapat menjiplak angka 1-5.
- c. Dapat menjahit sederhana menggunakan tali sepatu, benang wol, tali rafia, dan lainnya.
- d. Dapat menjiplak bentuk yang disediakan (Dewi R. , 2005).

Dari pendapat-pendapat diatas dapat dapat disimpulkan bahwa karakteristik motorik halus anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halusnya diantaranya anak mencakup keterampilan koordinasi mata dengan tangan, anak memiliki keterampilan menggengam

berbagai bentuk dan ukuran, anak dapat menggunakan pensil atau alat tulis dengan baik dan benar, anak memiliki keterampilan meniru bentuk gambar atau tulisan, anak memiliki keterampilan memegang gunting dengan benar, anak dapat menggunting kertas.

6. Indikator Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus pada anak usia dini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak sebagai berikut:

a. Meniru bentuk

Meniru bentuk adalah kemampuan anak dalam menghasilkan karya atau sesuatu yang baru dengan menirukan bentuk yang sudah ada. Pencapaian kemampuan motorik halus harus lebih meningkat apabila dibandingkan dengan kemampuan motorik kasar. Karena kemampuan motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit dibandingkan dengan kemampuan motorik kasar. Seperti melatih konsentrasi, melatih kontrol, melatih kehati-hatian, dan koordinasi otot tubuh satu dengan lainnya (Departemen Pendidikan Nasional, 2007:7).

Bagi perkembangan anak usia dini, bermain dan permainan sangat penting. Salah satu kegiatan bermain dan permainan yang bisa mengembangkan kreativitas adalah pasir ajaib. Dalam kegiatan bermain pasir ajaib dapat dilakukan dengan kegiatan menggambar dan membentuk. Dalam kegiatan menggambar menggunakan pasir ajaib, dapat mengembangkan kreativitas dan menceritakan hasil gambar sesuai dengan imajinasi anak. Dalam kegiatan membentuk, juga dapat mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan imajinasi anak dalam membentuk dan membuat berbagai macam bentuk (Umah & Rakimahwati, 2021).

Menurut *High Scope Child Observation Record*, menulis bagi anak usia dini merupakan kegiatan menulis awal. Kegiatan menulis awal bagi anak usia dini mencoba menggunakan teknik menulis lekuk dan garis sebagai huruf, meniru tulisan atau huruf abjad yang di kenal, menulis nama diri sendiri, menulis beberapa kata atau frasa pendek, dan menulis kalimat yang bervariasi (Susanto, 2011).

b. Melakukan eksplorasi dengan berbagai macam media dan kegiatan

Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan adalah kemampuan anak dalam bereksplorasi atau menjelajahi lingkungan sekitar, mengamati benda-benda, menemukan informasi yang baru yang dapat memberikan kesenangan dan pengalaman-pengalaman baru. Kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun berkembang sangat pesat, karena pada masa ini anak usia dini telah mampu mengkoordinasikan mata dengan tangan, lengan, tubuh secara bersamaan. Dapat terlihat pada waktu anak usia dini menulis, mewarnai, atau dalam menggambar. Perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun berfokus pada koordinasi gerakan motorik halus yang berkaitan dengan kegiatan meletakkan dan memegang objek dengan menggunakan jari-jemari tangannya (Dewi, 2020). Alat tulis seperti pensil, krayon, serta lembar kerja kegiatan atau buku-buku kegiatan lainnya merupakan bentuk dari kegiatan motorik halus (Asmah & Mustaji, 2014).

c. Memakai alat tulis dengan benar

Menggunakan alat tulis dengan benar adalah kemampuan anak dalam menggunakan alat tulis dengan jari-jemari, tanpa bantuan guru atau orang lain dengan baik dan benar. Karakteristik kemampuan motorik halus sebagai berikut, untuk usia 3 tahun kemampuan gerakan motorik halus anak usia dini tidak terlalu berbeda dari kemampuan gerakan motorik halus ketika masa bayi, untuk usia 4 tahun koordinasi motorik halus anak usia dini secara substansial mengalami kemajuan serta gerakan motorik halusnya mengalami kemajuan sampai cenderung ingin sempurna, usia 5 tahun gerakan motorik halus anak usia dini lebih sempurna lagi dari usia sebelumnya dan usia 6 tahun anak usia dini telah belajar bagaimana menggunakan jari-jemarinya serta pergelangan tangannya untuk menggunakan pensil (Departemen Pendidikan Nasional, 2007:11).

Anak usia memerlukan rangsangan pendidikan secara komprehensif, artinya anak usia dini tidak hanya di cerdaskan kemampuan kognitifnya tetapi cerdas juga dalam kemampuan aspek yang lainnya. Karena kenyataan di lapangan masih banyak anak usia dini yang belum berkembang dalam kemampuan motorik halus seperti belum mampu memegang pensil dengan baik

dan benar, belum mampu memegang gunting, dan belum mampu memegang krayon. Hal tersebut yang menyebabkan masalah dan menjadikan anak usia dini mendapatkan hambatan-hambatan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (Maulyda, Sokoriyanto, Hidayati, Erfan, & Umar, 2020).

E. Hubungan Antara Kegiatan Bermain Pasir Kinetik Dengan Kemampuan Motorik Halus Anak

Kegiatan bermain menggunakan media pasir kinetik dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Peningkatan tersebut didukung oleh stimulus-stimulus yang berupa penerepan media terhadap anak pada saat kegiatan bermain, salah satunya menggunakan media pasir kinetik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Kegiatan bermain pasir kinetik ini memiliki ketertarikan tersendiri bagi anak dalam kegiatan bermain, sehingga tanpa di sadari anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya melalui gerakan-gerakan otot-otot jari tangannya (Lestari, Adjie, & Marantha, 2021).

Kemampuan motorik halus untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot kecil serta membutuhkan koordinasi yang tepat. Gerakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil, jari-jari tangan, dan pergelangan tangan yang tepat, gerakan ini membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan dengan cermat (Pura & Asnawati, 2019).

Melalui kegiatan bermain pasir kinetik, anak dapat bermain diluar dan bukan hanya sekedar melampiaskan energi akan tetapi anak dapat melakukan kegiatan yang bernilai untuk mengembangkan fisiknya. Dari segi fisik, bermain pasir kinetik dapat melatih motorik halus terutama pada bagian otot-otot tangan dan jari-jari tangan seperti gerakan menuang pasir, menyaring pasir, dan menggali pasir.