**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Kajian tentang Motorik Halus Anak**
3. **Pengertian Motorik Halus Anak**

Menurut Santrock (2011: 147) motorik halus (*fine motor skills*)*“*melibatkan gerakan-gerakan yang lebih halus seperti menggenggam mainan, menggunakan sendok, mengancingkan baju”. Segala sesuatu yang menuntut keterampilan jari mendemonstrasikan keterampilan motorik halus. Secara singkat motorik halus dapat pula dipahami sebagai adanya suatu koordinasi antara mata dan tangan.

Kemampuan motorik halus sangat diperlukan anak-anak dalam aktivitas keseharian dan proses belajar di sekolah. Misalnya menulis, menggambar, menggunting, dll. Kemampuan motorik halus ini, sangat dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

Hasnida (Yusuf, 2011) mengemukakan bahwa “kemampuan motorik halus adalah mendeskripsikan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih”. Pada kemampuan motorik halus, anak usia dini dapat melakukan pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerakan tangan. Kemampuan motorik halus ini seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis, menumpuk mainan dan lainnya.

Pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Hildayani (2011: 8.5) yakni “keterampilan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan di bagian jari-jari tangan. Contohnya menulis, menggambar dan memegang sesuatu”.

Laura (Wiyani, 2015: 31) mengemukakan bahwa “gerak motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan syaraf kecil lainnya”. Selanjutnya menurut Lerner (Wiyani, 2015: 31) “gerak motorik halus merupakan keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan”. Dalam perkembangan anak, biasanya kemampuan motorik kasar lebih dahulu berkembang dari pada kemampuan motorik halus. Hal ini terbukti ketika anak sudah dapat berjalan dengan menggunakan otot-otot kakinya, kemudian anak baru mampu dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggambar atau menggunting.

Keterampilan motorik halus pada umumnya memerlukan jangka waktu yang relatif lama untuk penyesuaiannya. Hal ini merupakan suatu proses bagi seorang anak untuk mencapainya, maka diperlukan intensitas kegiatan yang syarat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Santrock (Yanti, 2011: 2) mengemukakan bahwa :

Keterampilan motorik halus adalah keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus, seperti keterampilan tangan. Pada usia 4-5 tahun, koordinasi motorik halus anak lebih tepat dan meningkat, tangan, lengan dan jari semua bergerak bersama dibawah perintah mata.

Menurut Zulkifli (Yanti, 2011: 2) “motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan-gerakan tubuh”. Dalam perkembangan motorik unsur-unsur yang menentukan adalah otot, syaraf dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara interaktif positif, artinya unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan yang lain untuk mencapai kondisi motorik yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan kurang terampil menggerak-gerakan tubuhnya. Selanjutnya Sumantri (Yanti, 2011: 2) mengemukakan bahwa :

Keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan. Keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrol terhadap mesin misalnya menjahit.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus merupakan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil untuk mencapai hasil dari suatu keterampilan dimana keterampilan ini memerlukan koordinasi antara mata dengan tangan. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi dengan baik.

1. **Manfaat Kemampuan Motorik Halus Anak**

Anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik akan berpengaruh terhadap perkembangan anak tersebut. Menurut Hurlock (2005: 334) manfaat kemampuan motorik halus yaitu “kesehatan yang baik, kemandirian, hiburan diri dan sosialisasi”. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut :

1. Kesehatan yang baik. Kesehatan yang baik sebagian tergantung pada latihan, apabila koordinasi motorik sangat jelek maka anak akan memperoleh kepuasan yang sedikit melalui kegiatan fisik sehingga anak akan cenderung kurang termotivasi untuk latihan jasmani.
2. Kemandirian. Semakin sering anak melakukan kegiatan secara mandiri semakin besar pula kepuasan yang dicapai. Ketergantungan terhadap orang lain akan menimbulkan kekecewaan dan ketidak mampuan diri.
3. Hiburan diri. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang meskipun tanpa ditemani teman sebaya.
4. Sosialisasi. Perkembangan motorik turut menyumbang bagi penerimaan anak dan menyediakan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial. Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas awal-awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar dan melukis.

Dengan demikian perlu diupayakan untuk melatih kemampuan motorik halus anak agar perkembangan anak menjadi lebih bagus lagi.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus Anak.**

Kartono (1995) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut :

1. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan).
2. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis.
3. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Menurut Rumini dan Sundari (2004) faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus, yaitu 1) faktor genetik, 2) faktor kesehatan pada periode prenatal, 3) faktor kesulitan dalam melahirkan, 4) kesehatan dan gizi, 5) rangsangan, 6) perlindungan, 7) prematur, 8) kelainan dan 9) kebudayaan.

Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Faktor genetik adalah individu yang mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misalnya otot kuat, syaraf baik dan kecerdasan yang cepat.
2. Faktor kesehatan pada periode prenatal adalah janin yang selama dalam kandungan keadaannya sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin yang dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.
3. Faktor kesulitan dalam melahirkan adalah adanya kelainan pada saat melahirkan, misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat *vacuum,* tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak yang akan memperlambat perkembangan motorik bayi.
4. Kesehatan dan gizi adalah kondisi tubuh yang baik pada awal kehidupan paska melahirkan yang akan mempercepat perkembangan motorik bayi.
5. Rangsangan adalah adanya bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh yang akan mempercepat perkembangan motorik bayi.
6. Perlindungan adalah pengawasan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya, anak hanya digendong terus dan ingin naik tangga tidak boleh, sehingga akan menghambat perkembangan motorik anak.
7. Prematur adalah kelahiran sebelum masanya yang biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.
8. Kelainan adalah individu yang mengalami gangguan baik fisik maupun psikis, sosial dan mental yang biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangan.
9. Kebudayaan adalah peraturan daerah setempat yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak, misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

Menurut Endang dan Widodo (2005: 57) “faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kualitas perkembangan anak ditentukan oleh faktor internal dan faktor eksternal”. Untuk lebih jelasnya diuraikan dibawah ini :

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri yang meliputi pembawaan, potensi, psikologis, semangat belajar serta kemampuan khusus.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar diri anak baik yang berupa pengalaman teman sebaya, kesehatan dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus tidak lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan paska lahir yang berhubungan dengan pola perilaku yang diberikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada disekeliling anak dan pemberian gizi yang cukup.

1. **Indikator Kemampuan Motorik Halus.**

Menurut Sujiono dkk (2005) mendefenisikan gerakan motorik halus sebagai kemampuan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil. Dari defenisi yang diungkapkan diatas maka ditarik tiga indikator yaitu otot-otot jari, otot-otot pergelangan dan koordinasi mata dan tangan.

1. Otot-otot jari.

Kelenturan dan kelincahan otot-otot jari dapat membantu anak dalam melakukan aktivitas menulis yaitu memegang dan meggerakkan pensil. Otot-otot jari dapat dilenturkan melalui berbagai kegiatan seperti menyusun potongan-potongan *puzzle*.

1. Otot-otot pergelangan tangan.

Otot-otot pergelangan tangan merupakan salah satu sendi pada lengan, kekuatan pada pergelangan tangan dibutuhkan dalam upaya mengambil potongan-potongan *puzzle*.

1. Koordinasi mata dang tangan.

Koordinasi mata dan tangan merupakan kemampuan untuk menghubungkan antara gerakan mata saat menerima rangsangan dengan tangan sehingga menghasilkan sesuatu bentuk.

Dari ketiga indikator tersebut dapat memilih dua indikator untuk diteliti yaitu otot-otot jari dan koordinasi mata dan tangan dengan alasan bahwa dianggap sesuai dengan indikator perkembangan motorik halus anak yang terkait dengan kegiatan bermain *puzzle.*

1. **Kajian tentang Bermain Konstruktif**
2. **Pengertian Bermain Konstruktif**

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain merupakan aktivitas anak yang paling dominan dan paling banyak diinginkan anak. Bermain erat kaitannya dengan tumbuhnya kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, dan menciptakan suatu keadaan yang baru.

Sejalan dengan berjalannya kognitif anak, Piaget (Tedjasaputra, 2007) mengemukakan beberapa tahapan bermain sesuai usia anak. Untuk usia 2-7 tahun berada pada tahap *symbolic* atau *make believe play*. Tahap ini merupakan ciri periode pra-operasional yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Bermain simbolik berfungsi untuk menganalisis dan menggabungkan pengalaman emosional anak. Dalam perkembangan selanjutnya kegiatan bermain simbolik ini akan semakin bersifat konstruktif.

Secara umum pengertian bermain oleh Santoso (2004) adalah bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya Piaget (Santrock, 1995) mengatakan bahwa permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada waktu yang sama ia mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak membatasi cara mereka bermain. Permainan memungkinkan mereka mempraktekan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara santai dan menyenangkan. Piaget menyakini bahwa struktur-struktur kognitif perlu dilatih dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan tersebut.

Terdapat berbagai macam kegiatan bermain aktif yang dapat dilakukan oleh anak. Kegiatan bermain aktif tersebut disamping menyenangkan dan memuaskan kebutuhan anak, juga akan memberikan kemanfaatan lainnya. Salah satu bermain aktif menurut Tedjasaputra (2007) adalah dengan bermain konstruktif. Pada saat anak bermain konstruktif maka anak akan terlibat secara aktif. Santrock (Pertiwi dan Sugiyanto 2010: 153) mengemukakan bahwa :

Permainan konstruktif dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah pada anak di usia sekolah dasar. Pakar pendidikan juga seringkali mendukung penampilan permainan, penulisan cerita imajinasi, peningkatan kemampuan artistik, dan penjelejahan.

Menurut Hurlock (2005) bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Selanjutnya Suratno (2005) bermain konstruktif yaitu kegiatan anak bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berfikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya. Dengan demikian kegiatan bermain konstruktif juga berperan terhadap pengembangan kreativitas anak prasekolah.

Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa dengan bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak akan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan bertujuan bermanfaat, melainkan untuk kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

Permainan konstruktif sangat penting bagi anak terutama dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dengan bermain konstruktif, anak akan melatih otot-otot halus untuk mencapai keseimbangan, gerakan dan keterampilan tertentu.

Permainan konstruktif media *puzzle* adalah permainan ini bahan bakunya dari kardus bekas. Selain mudah didapat bahannya dan harga terjangkau, juga dapat memberikan rangsangan pada perkembangan otak anak. Permainan *puzzle* ini membuat stimulasi mental bagi anak-anak karena mereka harus memikirkan strategi terbaik untuk mencocokkan potongan-potongan *puzzle* kardus tersebut seperti memasang potongan tersebut pada tepi pertama dan mengisi ruang kosong yang berada ditengah sehingga terbentuklah gambar *puzzle* yang utuh. Mereka juga ditantang dari bagian pertama sampai dengan terakhir untuk mencoba menemukan potongan khusus dengan menghubungkan bagian atas sehingga menyerupai gambar seutuhnya. Permainan ini hanya menggunakan kardus, yang bahannya sangat mudah ditemukan dan ramah lingkungan serta sangat aman dijadikan media pembelajaran bagi anak Taman Kanak-kanak.

1. **Manfaat Bermain Konstruktif**

Mulyadi (2004) mengatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan konstruktif, yaitu manfaat fisik, manfaat terapi, manfaat edukatif, manfaat kreatif, pembentukan konsep diri, manfaat sosial dan manfaat moral. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat fisik.

Bermain konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya. Bermain konstruktif juga bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan. Anak TK mempunyai kecenderungan bermain aktif misalnya bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran, yang semuanya masih tetap memiliki nilai kegembiraan.

1. Manfaat terapi.

Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain konstruktif juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperolehnya melalui cara lain.

1. Manfaat edukatif.

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak mengembangkan banyak keterampilan baru dalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

1. Manfaat kreatif.

Bermain konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik ia akan melakukan kembali dalam situasi lain.

1. Pembentukan konsep diri.

Melalui bermain konstruktif anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik.

1. Manfaat sosial.

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

1. Manfaat moral.

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Dirumah maupun sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil, dan jujur.

1. **Langkah-langkah Bermain Konstruktif**

Permainan konstruktif merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana permainan membuat bentuk-bentuk benda yang ada disekitarnya, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya dalam permainan konstruktif *puzzle*, maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan motorik halusnya. Selanjutnya Hurlock (2005: 330) mengatakan bahwa “bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya”.

Dalam bermain konstruktif anak dapat mengambil sebuah keputusan sendiri untuk memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.

Berdasarkan pengertian diatas maka, langkah-langkah dalam bermain konstruktif dengan media *puzzle* adalah :

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar *puzzle*. Pada tahap ini guru memperlihatkan potongan-potongan gambar *puzzle* seperti potongan *puzzle* ayam, ikan, bunga, buah dan sayur.
2. Memperkenalkan gambar *puzzle* secara utuh. Pada tahap ini guru memperkenalkan gambar *puzzle* secara utuh dengan cara guru memperlihatkan *puzzle* ayam, ikan, bunga, buah dan sayur.
3. Pada tahap ini guru membimbing anak menyusun gambar *puzzle* dengan cara *puzzle* tersebut terpisah-pisah kemudian anak menyusun gambar *puzzle* dalam bentuk utuh.
4. **Bermain Dengan Media *Puzzle***
5. **Kegiatan Bermain *Puzzle***

Pendidikan peserta untuk menumbuh kembangkan potensi yang dimilikinya. Perkembangan anak pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan tempat anak tersebut tumbuh dan berkembang. Kehidupan anak pada usia TK merupakan masa bermain. Susanto (2011) mengemukakan bahwa “anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu mereka sehari-hari dengan kegiatan bermain”. Melalui kegiatan bermain pulalah anak dapat belajar untuk hidup didunia sosial, bergabung dan bermain bersama dengan teman sebayanya. Melalui kegiatan ini pula anak dapat mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitar mereka, sehingga secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan anak tentang dunia luar.

Menurut Yus (2011: 134) bahwa “bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan”. Kegiatan belajar di TK lebih banyak dilakukan dengan bermain. Pada dasarnya, situasi TK di desain sebagai arena bermain supaya dalam proses pembelajaran anak akan lebih menarik. Hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatannya. Sehingga kita memasuki lingkungan TK akan di sambut suara riuh dan aktivitas anak yang beragam.

Menurut Gordon dan Browne (Moeslichatoen, 2004: 24) bahwa “bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan”. Dworetsky (Moeslichatoen, 2004: 395) mengemukakan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel. Menurut Siswanto (2008) *puzzle* adalah teka-teki. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri 2-8 atau 9-16 potongan yang terbuat dari potongan kayu atau lempeng karton.

Berdasarkan kegiatan bermain *Puzzle* adalah kegiatan menyusun *puzzle* yang dilakukan dengan sabar, tekun dan teliti oleh anak sehingga mendapatkan kepuasan tersendiri bagi anak yang dapat menyusun dengan tepat. Kepuasan yang di dapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi bagi anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

1. **Manfaat Bermain *Puzzle* Dalam Pembelajaran.**

Menurut Yuriastien (Astuti, 2016) permainan *puzzle* dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah. Dengan bermainan *puzzle*, orang tua berarti telah memperkenalkan awal dari perkembangan *visual-spasial*, mengidentifikasi bentuk, dan melatih kemampuan abstraksi bentuk. Inti permainan *puzzle* mengandalkan insting atau kecerdasan spasial dalam melakukannya, dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Permainan ini, anak-anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna, seperti bentuk binatang dan lainnya.

Menurut Astuti (2016) selain dapat merangsang pertumbuhan otak si kecil, khususnya yang berusia 18 bulan atau 2 tahun ke atas, *puzzle* dapat juga bermanfaat. 1) melatih dan membantu keterampilan kognitif, 2) meningkatkan keterampilan motorik halus dan 3) meningkatkan keterampilan sosial. Masing-masing diuraikan sebagai berikut :

1. Melatih dan membantu keterampilan kognitif.

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional, dan kemampuan mengabstraksikan sesuatu merupakan indikasi dari kemampuan kognitif (*cognitive skill*). Melalui *puzzle*, anak-anak akan mengenal bentuk, ukuran, serta warna yang berbeda pada objek. Hal ini akan membantu anak belajar untuk meletakkan segala sesuatu secara bersamaan dan harmonis, yang secara otomatis membuat keterampilan kognitif anak terlatih, dengan sedikit contoh arahan dari guru, sang anak sudah mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, ukuran, dan warna.

1. Meningkatkan keterampilan motorik halus.

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) pada anak biasanya berkembang belakangan. Keterampilan ini berkaitan dengan keterampilan si kecil menfungsikan otot-ototnya, khususnya tangan dan jari-jari tangan. Untuk itu dibawah usia tiga tahun direkomendasikan untuk diberikan permainan *puzzle* untuk mengasah kemampuan motorik halusnya. Saat bermain *puzzle*, jari tangan si kecil akan menjumput (*pincer grasp*) kepingan-kepingan *puzzle* dan meletakkan kembali ke tempatnya. Bahkan, terkadang ia juga perlu menekannya dengan ujung jari ataupun telapak tangan agar *puzzle* tersebut tersusun dengan sempurna.

1. Meningkatkan Keterampilan Sosial.

Keterampilan sosial berhubungan dengan bagaimana interaksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *puzzle* dimainkan secara berkelompok, maka dapat meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Berdasarkan manfaat bermain *puzzle* dalam pembelajaran, peneliti hanya mengkhususkan manfaat bermain *puzzle* pada meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

1. **Langkah-langkah Bermain *Puzzle***

Menurut Tedjasaputra (2007) langkah-langkah kegiatan bermain *puzzle* adalah sebagai berikut :

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar *puzzle*. Pada tahap ini guru memperlihatkan potongan-potongan gambar *puzzle* seperti potongan *puzzle* ayam, ikan, bunga, buah dan sayur.
2. Memperkenalkan gambar *puzzle* secara utuh. Pada tahap ini guru memperkenalkan gambar *puzzle* secara utuh dengan cara guru memperlihatkan *puzzle* ayam, ikan, bunga, buah dan sayur.
3. Pada tahap ini guru membimbing anak menyusun gambar *puzzle* dengan cara *puzzle* tersebut terpisah-pisah kemudian anak menyusun gambar *puzzle* dalam bentuk utuh.
4. **Tujuan Bermain *Puzzle***

Menurut Prima (2016) tujuan kegiatan bermain *puzzle* adalah sebagai berikut :

1. Menumbuhkan rasa kebersamaan antara anak. Jika ada permainan dalam satu kelompok, maka kebersamaan dalam satu kelompok akan tumbuh.
2. Melatih strategi dalam satu kelompok. Untuk merangkumkan permainan *puzzle*, maka ada strategi yang harus digunakan dengan adanya kebersamaan dalam kelompok, strategi permainan ini akan mudah terpecahkan.
3. Melatih memecahkan masalah bersama-sama. Jika permainan dilakukan dengan bekerja kelompok, maka anak akan mudah menyelesaikan permainan *puzzle* ini.
4. Menumbuhkan saling memiliki diantara anak. setiap anak akan merasa memiliki jika bekerja sama kelompok.
5. Menumbuhkan sikap saling menghargai diantara sesama anak. Dalam permainan kelompok, pasti setiap anak memiliki gagasan untuk memecahkan masalah. Namun, ketika kerja kelompok mereka harus bisa menghargai pendapat orang lain.
6. Menghibur para siswa di dalam kelas. Permainan menjadi salah satu media penghibur siswa di sela-sela penerimaan materi.
7. **Pembelajaran Mozaik**

Pembelajaran mozaik merupakan karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi yang menggunakan material atau menggunakan potongan-potongan kertas yang sengaja di buat dengan cara dipotong-potong atau sudah dibentuk potongan kemudian disusun, ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem.

Muharrar (2012: 66) mengemukakan bahwa “secara terminology, mozaik berasal dari kata “mouseius” (yunani), yang berarti kepunyaan para muse (sekelompok dewi yang melambangkan seni). Sedangkan dalam dunia seni, mozaik diartikan sebagai suatu jenis karya seni dekorasi yang menerapkan teknik temple. Dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa mozaik merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara ditempel sehingga menghasilkan suatu karya seni yang mempunyai nilai estetika.

Tyasari (2008: 1), mengemukakan mozaik merupakan kerajinan yang dibentuk dari kepingan atau pecahan keramik, kaca atau kertas dalam komposisi warna-warna tertentu. Pecahan kaca atau keramik ini dapat di sudut pandankan, dibentuk, dipotong, dan disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan bentuk yang baru.

 Kesimpulan dari teori adalah kerajinan yang dibentuk dari kepingan-kepingan atau pecahan keramik yang dapat disusun dalam pola gambar yang ditentukan sehingga menghasilkan bentuk yang baru.

Berdasarkan pendapat dapat dikatakan bahwa mozaik merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membuat suatu kerajinan tangan dengan menggunakan berbagai macam bahan yang telah dipotong-potong kecil dengan berbagai bentuk variasi. Bahan yang digunakan mudah di dapatkan karena terdapat disekitar lingkungan tempat tinggal seperti: kepingan atau pecahan keramik, kaca, kertas dan lain sebagainya.

1. **Kerangka Pikir**

Di taman kanak-kanak merupakan salah satu wadah bagi anak-anak berusia 2 sampai 6 tahun untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada, salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu kemampuan motorik halusnya yang membutuhkan stimulasi yang tepat. Namun yang menjadi permasalahan adalah pada umumnya guru mengajar pembelajaran mozaik. Media yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan motorik halus dikelompok B kurang bervariasi, selain itu anak tidak tertarik melakukan kegiatan motorik halus karena guru kurang memiliki kreativitas dalam memilih metode dan media sebagai bahan ajar, serta dalam setiap kegiatan pembelajaran masih ada anak yang harus dibantu oleh guru hal ini menyebabkan kemampuan motorik halus anak terhambat dan dalam mengerjakan tugasnyapun anak cenderung kurang bersungguh-sungguh. Ditambah lagi penggunaan model pembelajaran mozaik guru hanya menciptakan kondisi belajar, menyajikan materi pembelajaran, mengadakan tanya jawab, memberi tugas dan mengadakan penilaian.

Terdapat berbagai macam kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak. Salah satu bermain aktif menurut Tedjasaputra (2007) adalah dengan bermain konstruktif. Pada saat anak bermain kontruktif maka anak akan terlibat secara aktif.

Ada dua jenis bahan bermain konstruktif yaitu bermain konstruktif bahan sifat cair dan bahan yang sifatnya terstruktur. *Puzzle* adalah alat bermain konstruktif yang sifatnya terstruktur. *Puzzle* dipandang dapat dijadikan alat bermain konstruktif yang bisa meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan penjelasan diatas kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain konstruktif menggunakan media *Puzzle.*

Melalui kegiatan bermain *puzzle* diharapkan kemampuan motorik halus anak meningkat. Gambar kerangka pikir diuraikan sebagai berikut :

Kegiatan

O2

Kelompok Kontrol

O1

Kelompok Eksperimen

Bermain Konstruktif Dengan Media *Puzzle*

Langkah-langkah bermain puzzle :

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar *puzzle.*
2. Memperkenalkan gambar *puzzle* secara utuh.
3. Membimbing anak menyusun gambar *puzzle*.

Pembelajaran Mozaik

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh bermain konstruktif dengan media *puzzle* terhadap kemampuan mototik halus anak