

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Anak Usia Prasekolah**

##### **2.1.1 Definisi Anak Prasekolah**

Anak prasekolah adalah anak yang berumur antara 3-6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Pada usia prasekolah, anak membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (Potts & Mandeleco, 2012).

Menurut Montessori (dalam Noorlaila 2010), pada usia 3-6 tahun anak-anak dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengetik. Usia prasekolah merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak (Isturdiyana, 2019)

##### **2.1.2 Ciri-ciri Perkembangan Anak PraSekolah**

Dalam proses perkembangannya ada ciri-ciri yang melekat dan menyertai periode anak tersebut. Menurut Snowman (1993 dalam Patmonodewo, 2003) mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun). Ciri-ciri prasekolah yang dikemukakan meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif.

###### **1. Ciri fisik anak Prasekolah**

Anak prasekolah umumnya aktif. Mereka telah memiliki penguasaan atau kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti misalnya, mengikat tali sepatu. Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada obyek-

obyek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan masih kurang sempurna.

Walaupun tubuh anak lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak (soft). Hendaknya berhati-hati bila anak berkelahi dengan teman-temannya, sebaiknya dilerai, sebaiknya dijelaskan kepada anak-anak mengenai bahayanya.

Walaupun anak lelaki lebih besar, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengkritik anak lelaki apabila ia tidak terampil, jauhkan dari sikap membandingkan anak lelaki-perempuan, juga dalam kompetisi ketrampilan seperti apa yang disebut diatas.

## 2. Ciri Sosial Anak Prasekolah

Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat dari jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena kelompok tersebut cepat berganti-ganti.

Anak lebih mudah seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar. Parten (1932) dalam *social participation among preschool children* melalui pengamatannya terhadap anak yang bermain bebas di sekolah, dapat membedakan beberapa tingkah laku sosial:

- a. Tingkah laku unoccupied anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri di sekitar anak lain dan memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apapun.

- b. Bermain soliter anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan, berbeda dari apa yang dimainkan oleh teman yang berada di dekatnya, mereka berusaha untuk tidak saling berbicara.
- c. Tingkah laku onlooker anak menghasilkan tingkah laku dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak lain, tetapi tidak berusaha untuk bermain bersama.
- d. Bermain paralel anak-anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak lain, mereka menggunakan alat permainan yang sama, berdekatan tetapi dengan cara tidak saling bergantung.
- e. Bermain asosiatif anak bermain dengan anak lain tanpa organisasi. Tidak ada peran tertentu, masing-masing anak bermain dengan caranya sendiri-sendiri.
- f. Bermain Kooperatif anak bermain dalam kelompok di mana ada organisasi. Ada pemimpinannya, masing-masing anak melakukan kegiatan bermain dalam kegiatan, misalnya main toko-tokoan, atau perang-perangan.

### 3. Ciri emosional Anak Prasekolah

Anak Prasekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Iri hati pada anak prasekolah sering terjadi, mereka seringkali memperebutkan perhatian guru.

### 4. Ciri Kognitif Anak Prasekolah

Anak prasekolah umumnya terampil dalam berbahasa. Sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya, sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara, sebagian dari mereka dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang. Ainsworth dan Wittig (1972) serta Shite dan Wittig (1973) menjelaskan cara mengembangkan agar anak dapat berkembang menjadi kompeten dengan cara sebagai berikut:

- a. Lakukan interaksi sesering mungkin dan bervariasi dengan anak.
- b. Tunjukkan minat terhadap apa yang dilakukan dan dikatakan anak.
- c. Berikan kesempatan kepada anak untuk meneliti dan mendapatkan kesempatan dalam banyak hal.

### **2.1.3 Tugas Perkembangan Anak Prasekolah**

Anak prasekolah memiliki tugas-tugas perkembangan, sebagai berikut:

(Maryunani, A, 2016)

- a. Mengembangkan rutinitas sehari-hari yang sehat.
- b. Menjadi anggota keluarga yang berpartisipasi.
- c. Belajar menguasai implus dan menyesuaikan dengan harapan sosial.
- d. Mengembangkan ekspresi emosional yang sehat.
- e. Mempelajari komunikasi yang efektif.
- f. Kemampuan untuk menangani situasi yang kemungkinan berbahaya.
- g. Mengembangkan inisiatifnya.
- h. Mempelajari landasan untuk mengerti kehidupan.

### **2.1.4 Perkembangan pada Anak Prasekolah**

#### **2.1.4.1 Perkembangan Kognitif**

Diuraikan menjadi dua, yaitu perkembangan kognitif prasekolah menurut *Piaget* dan perkembangan bahasa, yang diuraikan berikut ini :

- a. Perkembangan Kognitif Prasekolah menurut *Piaget* :

1. Tahap Pra operasional (2-7 tahun) Tahap Perkembangan Kognitif menurut

*Piaget* :

- a) Pra operasional ditandai oleh adanya pemakaian kata-kata lebih awal dan memanipulasi simbol-simbol yang menggambarkan objek atau benda dan keterikatan atau hubungan di antara mereka.
- b) Pemikiran atau sifat anak yang aneh/ganjil menunjukkan fakta bahwa mereka pada umumnya tidak mampu menunjukkan *operations* (eksploitasi) atau jika mereka bisa menunjukkan *operation* maka keadaannya akan terbatas.
- c) Mental *operations* pada tahap ini sifatnya fleksibel dan dapat berubah.
- d) Tahap pra operasional ini juga ditandai oleh beberapa hal, antara lain :  
egosentrisme, ketidakmatangan pikiran/ide/gagasan tentang sebab-sebab dunia di fisik, kebingungan antara simbol dan obyek yang mereka wakili, kemampuan untuk fokus pada satu dimensi pada satu waktu dan kebingungan tentang identitas orang dan obyek.

b. Perkembangan Bahasa Prasekolah

- 1) Anak usia 3 tahun: dapat mengatakan 900 kata, menggunakan tiga sampai empat kalimat, dan berbicara dengan tidak putus-putusnya (ceriwis).
- 2) Anak usia 4 tahun: dapat menyatakan 1500 kata, menceritakan cerita yang berlebihan, dan menyanyikan lagu sederhana. (ini merupakan usia puncak untuk pertanyaan 'mengapa').
- 3) Anak usia 5 tahun: dapat mengatakan 2100 kata, dan mengetahui empat warna atau lebih, nama-nama hari dalam seminggu, dan nama bulan.

#### 2.1.4.2 Perkembangan Psikososial

Yang dibahas pada perkembangan psikososial, ini antara lain perkembangan psikososial menurut Erikson, ketakutan dan mekanisme koping, sosialisasi, bermain, mainan, disiplin, tugas-tugas perkembangan, perkembangan body image. Perkembangan Psikososial menurut Erikson:

- 1) Perkembangan Psikososial Erikson Tahap 3 Inisiatif vs Kesalahan (1):
  - a) Tahap ini dialami pada anak saat usia 4-5 tahun (*preschool age*).
  - b) Anak-anak pada usia ini mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga menimbulkan rasa ingin tahu terhadap segala hal yang dilihatnya.
  - c) Mereka mencoba mengambil banyak inisiatif dari rasa ingin tahu yang mereka alami.
  - d) Akan tetapi bila anak-anak pada masa ini mendapatkan pola asuh yang salah, mereka cenderung merasa bersalah dan akhirnya hanya berdiam diri.
  - e) Sikap berdiam diri yang mereka lakukan bertujuan untuk menghindari suatu kesalahan-kesalahan dalam sikap maupun perbuatan.
- 2) Perkembangan Psikososial Erikson Tahap 3 Inisiatif vs Kesalahan (2), diuraikan secara luas sebagai berikut:
  - a) Antara usia 3 dan 6 tahun, anak menghadapi krisis psikososial dimana Erikson mengistilahkannya sebagai 'inisiatif melawan rasa bersalah (*initiative versus guilt*).
  - b) Orang lain yang penting bagi anak adalah keluarga

- c) Pada usia ini, anak secara normal telah menguasai rasa otonomi dan memindahkan untuk menguasai rasa inisiatif.
- d) Anak prasekolah adalah seorang pembelajar yang energik, antusiasme, dan pengganggu dengan imajinasi yang aktif.
- e) Kesadaran (suara dalam yang memperingatkan dan mengancam) mulai berkembang.
- f) Anak menyelidiki dunia fisik dengan semua indra dan kekuatannya.
- g) Perkembangan rasa bersalah terjadi pada waktu anak dibuat merasa bahwa imajinasi dan aktivitasnya tidak dapat diterima.
- h) Rasa bersalah, cemas, dan takut yang diakibatkan pada saat pikiran dan aktivitas anak dengan harapan-harapan orangtua.
- i) Anak prasekolah mulai menggunakan alasan sederhana dan dapat bertoleransi terhadap keterlambatan pemuasan dalam periode yang lama.

#### **2.1.4.3 Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik terbagi atas dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda. Sedangkan motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis, menggunting (Indraswari, 2011).

Perkembangan motorik halus dan kasar pada anak prasekolah, sebagai berikut:

- a. Perkembangan Motorik Halus (Fine Motor):
  - 1) Usia 3 tahun
    - Anak dapat menyusun ke atas 9-10 balok.

- Anak dapat membentuk jembatan 3 balok.
- Anak dapat membuat lingkaran dan silang.

2) Usia 4 tahun

- Anak dapat melepas sepatu.
- Anak dapat membuat segi empat.
- Anak dapat menambahkan 3 bagian ke gambar stik.

3) Usia 5 tahun

- Anak dapat mengikat tali sepatu.
- Anak dapat menggunakan gunting dengan baik.
- Anak dapat menyalin wajik dan segitiga.
- Anak dapat menambahkan 7 sampai 9 bagian ke gambar stik.
- Anak dapat menuliskan beberapa huruf dan angka, dan nama pertamanya.

b. Perkembangan Motorik Kasar (Gross Motor):

1) Usia 3 tahun

- Anak dapat menaiki sepeda roda tiga.
- Anak menaiki tangga menggunakan kaki bergantian.
- Anak berdiri pada satu kaki selama beberapa detik.
- Anak melompat jauh.

2) Usia 4 tahun

- Anak dapat meloncat.
- Menangkap bola.
- Menuruni tangga menggunakan kaki bergantian.

3) Usia 5 tahun

- Anak dapat meloncat.



- Anak berjingkat dengan satu kaki.
- Anak menendang dan menangkap bola.
- Anak lompat tali.
- Anak menyeimbangkan kaki bergantian dengan mata tertutup.

#### **2.1.4.4 Perkembangan Psikososial**

Yang dibahas adalah Perkembangan Psikoseksual menurut Freud dan perkembangan Seksual:

a. Perkembangan Psikoseksual menurut Freud:

- 1) Pada fase phalic, berkisar dan sekitar usia 3-7 tahun, pusat kenikmatan anak berada pada genetalia dan masturbasi.
- 2) Tahap *Oedipus* terjadi, yang ditandai dengan kecemburuan dan persaingan terhadap orangtua berjenis kelamin sama dan mencintai orangtua yang berjenis kelamin berlainan.
- 3) Tahap *Oedipus* secara khas menghilang pada periode prasekolah akhir dengan identifikasi kuat dengan orangtua yang berjenis kelamin sama.

b. Perkembangan Seksual

- 1) Banyak anak prasekolah bermasturbasi untuk kenikmatan fisiologis.
- 2) Anak prasekolah membentuk ikatan kuat pada orangtua dengan jenis kelamin yang berlawanan tetapi mengidentifikasi dengan orangtua yang berjenis kelamin sama.
- 3) Identitas seksua dikembangkan, kesopanan mungkin menjadi perhatian, maupun ketakutan katrasi (pengebirian).

- 4) Karena anak prasekolah merupakan pengamat yang tekun tetapi penafsir/ menginterpretasikan dengan buruk, anak bisa mengenali tetapi tidak mengerti aktivitas seksual.
- 5) Sebelum menjawab pertanyaan anak tentang seks, klarifikasikan apakah anak sudah memikirkan tentang subyek tertentu.
- 6) Jawab pertanyaan anak tentang seks dengan sederhana dan jujur, berikan informasi yang hanya benar-benar anak minta, detail-detail tambahan dapat diberikan nanti.

#### **2.1.4.5 Perkembangan Moral**

- a. Anak prasekolah berada pada tahap prekonvensional pada tahap perkembangan moral yang berlangsung sampai usia 10 tahun.
- b. Pada fase ini, kesadaran timbul, dan penekanannya pada kontrol eksternal.
- c. Standar moral anak berada pada orang lain dan ia mengobservasi mereka untuk menghindari hukuman dan mendapatkan ganjaran.

#### **2.1.5 Masalah Perkembangan Pada Anak Usia Prasekolah**

Masalah yang sering timbul dalam perkembangan pada anak meliputi gangguan perkembangan motorik, bahasa, emosi, dan perilaku.

##### **1. Gangguan Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik yang lambat dapat disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya adalah kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskuler. Anak dengan serebral palsy dapat mengalami keterbatasan perkembangan motorik sebagai akibat spastisitas, athetosis, ataksia, atau hipotonia.

Kelainan sumsum tulang belakang seperti spina bifida juga dapat menyebabkan perkembangan motorik sebagai akibat perkembangan motorik sebagai akibat spastisitas, athetosis, ataksia, atau hipotonia, serta dapat juga menyebabkan

keterlambatan perkembangan motorik. Penyakit neuromuskuler seperti muskuler distrofi merupakan gangguan perkembangan motorik yang selalu didasari adanya penyakit tersebut.

Faktor lingkungan serta kepribadian anak juga dapat mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motorik. Anak yang tidak mempunyai kesempatan belajar seperti sering digendong atau diletakkan di *baby walker* dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motorik.

## 2. Gangguan perkembangan Bahasa

Kemampuan bahasa merupakan kombinasi seluruh system perkembangan anak. Kemampuan berbahasa melibatkan kemampuan motorik, psikologis, emosional, dan perilaku.

Gangguan perkembangan bahasa pada anak dapat diakibatkan oleh berbagai faktor, yaitu faktor genetic, gangguan pendengaran, intelegensi rendah, kurangnya interaksi anak dengan lingkungan, maturasi yang terlambat, dan faktor keluarga.

Selain itu, gangguan bicara juga dapat disebabkan karena adanya kelainan fisik seperti bibir sumbing dan serebral palsy. Gagap juga dapat terjadi karena intelegensi rendah, kurangnya interaksi anak dengan lingkungan, maturasi yang terlambat, dan faktor keluarga. Selain itu, gangguan ini juga termasuk salah satu gangguan perkembangan bahasa yang dapat disebabkan karena adanya tekanan dari orang tua agar anak bicara jelas

## 3. Gangguan Emosi dan Perilaku

Selama tahap perkembangan, anak juga dapat mengalami berbagai gangguan yang terkait dengan psikiatri. Kecemasan adalah salah satu gangguan yang muncul pada anak yang memerlukan suatu intervensi khusus apabila memengaruhi interaksi sosial dan perkembangan anak.

Contoh kecemasan yang dapat dialami anak adalah fobia sekolah, kecemasan berpisah, fobia sosial, dan kecemasan setelah mengalami trauma. Gangguan perkembangan pervasif pada anak meliputi autisme, serta gangguan perilaku dan interaksi sosial.

## **2.2 Konsep KPSP**

### **2.2.1 Pengertian KPSP**

Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) merupakan tes pemeriksaan perkembangan anak dengan menggunakan kuesioner (Kemenkes RI, 2016). Tujuan skrining/pemeriksaan perkembangan anak menggunakan KPSP adalah untuk mengetahui perkembangan anak normal atau ada penyimpangan.

### **2.2.2 Jadwal Skrining/Pemeriksaan KPSP**

Jadwal rutin dilakukan pada umur 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66 dan 72 bulan. Jika anak belum mencapai umur skrining tersebut, minta ibu datang kembali pada umur skrining yang terdekat untuk pemeriksaan rutin. Misalnya bayi umur 7 bulan, diminta datang kembali untuk skrining pada umur 9 bulan. Apabila anak mempunyai masalah tumbuh kembang pada usia anak diluar jadwal skrining, maka gunakan KPSP untuk usia skrining terdekat yang lebih muda.

### **2.2.3 Formulir KPSP Menurut Umur**

Formulir ini berisi 9-10 pertanyaan tentang kemampuan perkembangan yang telah dicapai anak. Sasaran KPSP anak umur 0-72 bulan. Alat bantu pemeriksaan berupa : pensil, kertas, bola sebesar bola tennis, kerincingan, kubus berukuran sisi 2,5 cm sebanyak 6 buah, kismis, kacang tanah, potongan biskuit kecil berukuran 0,5-1 cm (Kemenkes RI, 2016).

### **2.2.4 Interpretasi Hasil KPSP**

1. Hitung jawaban Ya (bila dijawab bisa atau sering atau kadang– kadang).

2. Hitung jawaban Tidak (bila jawaban belum pernah atau tidak pernah).
3. Bila jawaban YA = 9–10, perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangan (S).
4. Bila jawaban YA = 7 atau 8, perkembangan anak meragukan (M).
5. Bila jawaban YA = 6 atau kurang, kemungkinan ada penyimpangan (P).

#### **2.2.5 Intervensi KPSP**

1. Bila perkembangan anak sesuai umur (S), lakukan tindakan berikut:
  - a. Beri pujian kepada ibu karena telah mengasuh anaknya dengan baik.
  - b. Teruskan pola asuh anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.
  - c. Beri stimulasi perkembangan anak setiap saat, sesering mungkin, sesuai dengan umur dan kesiapan anak.
  - d. Ikutkan anak pada kegiatan penimbangan dan pelayanan kesehatan di posyandu secara teratur sebulan 1 kali dan setiap ada kegiatan BKB. Jika anak sudah memasuki usia pra-sekolah (36-72 bulan), anak dapat diikutkan pada kegiatan di Pusat TK, Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak.
  - e. Lakukan pemeriksaan/skrining rutin menggunakan KPSP setiap bulan pada anak berumur kurang dari 24 bulan dan setiap 6 bulan pada anak umur 24 sampai 72 bulan
2. Bila perkembangan anak meragukan (M), lakukan tindakan berikut:
  - a. Beri petunjuk pada ibu agar melakukan stimulasi perkembangan pada anak lebih sering lagi, setiap saat dan sesering mungkin.
  - b. Ajarkan ibu cara melakukan intervensi stimulasi perkembangan anak untuk mengatasi penyimpangan / mengejar ketertinggalannya.
  - c. Lakukan pemeriksaan kesehatan untuk mencari kemungkinan adanya penyakit yang menyebabkan penyimpangan perkembangannya.

- d. Lakukan penilaian ulang KPSP 2 minggu kemudian dengan menggunakan daftar KPSP yang sesuai dengan umur anak.
  - e. Jika hasil KPSP ulang jawaban “Ya” tetap 7 atau 8 maka kemungkinan ada penyimpangan (P).
3. Bila tahapan perkembangan terjadi penyimpangan (P), lakukan tindakan berikut: Rujukan ke Rumah Sakit dengan menuliskan jenis dan jumlah penyimpangan perkembangan (gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian) (Kemenkes RI, 2016).

## **2.3 Motorik Halus**

### **2.3.1 Definisi Motorik Halus**

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (*fine manipulative*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. kemampuan motorik halus adalah kemampuan koordinasi mata dan tangan. (Sitorus, 2016)

Pada umumnya, anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus sederhana pada usia 4-6 tahun. Kemampuan motorik halus semakin meningkat pada usia 5-12 tahun yang ditandainya dengan meningkatnya kemampuan motorik halus secara signifikan di bagian pergelangan tangannya. (Sitorus, 2016)

Perkembangan motorik halus adalah gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan di bagian jari-jari tangan. Contohnya adalah menulis, menggambar memegang sesuatu. Pada masa ini, kemampuan anak bergerak sudah semakin tinggi karena perkembangan fisik motoriknya serta koordinasi saraf-sarafnya sudah semakin baik sehingga anak semakin kompeten untuk berjalan, berlari dan memanjat sesuatu. (Purnama, 2019)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecil seperti jari-jari dan menggunakan atau mengkoordinasikan penggunaan mata dan tangan anak

### **2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus**

Setiap manusia memiliki perkembangan motorik yang berbeda, hal ini dikarenakan ada faktor yang mempengaruhinya (Pito, 2012). Faktor-faktor yang memperngaruhi motorik halus yaitu :

1. Faktor hereditisa, yaitu faktor keturunan yang ditentukan oleh sifat yang dibawa anak sejak lahir
2. Faktof nutrisi, yaitu faktor dari segi makanan, vitamin dan juga pola hidup dan pola asuh anak.
3. Penyakit, yaitu dimana anak yang memiliki penyakit akan menghambat perkembangan motorik halus anak itu sendiri.
4. Faktor kondisi emosional, yaitu dimana mental, emosi anak berpengaruh dalam perkembangan motorik halus anak

## **2.4 Permainan Puzzle**

### **2.4.1 Definisi Permainan Puzzle**

Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah dengan bermain *puzzle*. Permainan merupakan sarana menarik untuk belajar tentang bentuk, warna dan hubungan dengan benda-benda. Yang termasuk *puzzle* adalah berbagai benda tiga dimensi yang bisa dibongkar-pasang anak.

Menurut Nurjatmika “bermain *puzzle* merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak” . *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.

Oleh karena itu dengan terbiasanya bermain *puzzle*, lambat laun mental anak terbiasa tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. (Syari'ati, 2014)

Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni berpendapat bahwa alat permainan *puzzle* adalah alat permainan edukatif yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak, dan manfaat dalam berbagai aktivitas. (Syari'ati, 2014)

Sementara itu menurut Tilong, "bermain *puzzle* merupakan kegiatan memecahkan masalah yaitu dengan menyusun gambar". Dengan sedikit arahan contoh dari guru, anak sudah dapat mengembangkan kognitifnya dengan mencoba menyesuaikan bentuk maupun menyesuaikan warna. Sebelum mengerjakan *puzzle*, anak harus tahu bentuk awalnya. Setelah dirombak, ia akan mengandalkan ingatannya agar ia bisa menyusun *puzzle* sesuai dengan bentuk awalnya. Kegiatan merangkai potongan *puzzle* ini juga merupakan bentuk perbaikan diri baginya (Syari'ati, 2014)

#### **2.4.2 Karakteristik Puzzle**

Jumlah alat permainan di dunia ini ragam dan bentuknya banyak, bahkan tidak bisa teridentifikasi secara pasti. Akan tetapi dari sekian dari sekian banyak jumlah tersebut, tidak semua alat permainan bisa dikatakan edukatif. Permainan *puzzle* dikatakan permainan edukatif. Karena untuk dapat dikatakan edukatif, setiap alat permainan harus mempunyai kriteria-kriteria tertentu (M.Fadillah, 2017). Adapun kriteria-kriteria alat permainan yang baik dan mempunyai nilai edukatif adalah:

1. Sesuai dengan usia anak, setiap permainan edukatif harus disesuaikan dengan usia anak. Sebab apabila tidak sesuai akan membahayakan bagi anak.
2. Membantu merangsang tumbuh kembang anak, karena salah satu tujuan dibuatnya alat permainan *puzzle* ialah untuk memudahkan mencapai perkembangan anak, serta dapat dijadikan sarana pembelajaran anak.



3. Menarik dan bervariasi, bentuk menarik dan bervariasi merupakan kunci alat permainan disukai oleh anak-anak. Jika alat permainan menarik dan bervariasi anak akan merasa senang dan antusias dalam memainkannya.
4. Memiliki banyak kegunaan, alat permainan yang baik dan berbentuk edukatif ialah yang bisa digunakan atau dimainkan dengan berbagai cara dan mampu merangsang berbagai perkembangan anak.
5. Aman digunakan, keamanan saat bermain merupakan prioritas utama yang patut menjadi perhatian orang tua maupun pendidik.
6. Bentuk sederhana, alat permainan dikatakan edukatif tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi lebih bersifat sederhana, baik bentuk maupun cara memainkannya.
7. Melibatkan aktivitas anak, kriteria terakhir dari permainan edukatif yaitu dapat melibatkan aktivitas anak, maksudnya alat permainan edukatif harus lebih ditekankan pada bermain aktif bukan pasif.

#### **2.4.3 Bentuk-Bentuk Permainan Puzzle**

*Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan daya ingat anak lebih mendalam karena munculnya motivasi untuk senantiasa memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Menurut Muzamil beberapa bentuk *puzzle* antara lain :

1. *Puzzle* konstruksi

*Puzzle* rakitan merupakan potongan-potongan yang terpisah yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka menyelesaikan *puzzle*, dan suka berimajinasi (M.Fadillah, 2017).

## 2. *Puzzle* angka

*Puzzle* ini untuk mengenalkan angka, kemampuan berfikir logis dengan menyusun angka sesuai urutannya, selain itu, *puzzle* angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak (M.Fadillah, 2017).

## 3. *Puzzle* geometri

*Puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak akan dilatih untuk encocokkan kepingan *puzzle* geometri sesuai dengan papan *puzzlenya* (Syari'ati, 2014).

### 2.4.4 Manfaat Permainan *Puzzle*

*Puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih kemampuan berfikir anak, juga stimulasi otak kanan dan otak kiri agar seimbang dalam mengembangkan kemampuan anak. Banyak manfaat yang diperoleh anak melalui bermain permainan *puzzle*. Mulai dari *puzzle* yang sederhana sampai *puzzle* yang sulit, butuh ketelitian dan kemampuan berfikir dalam menyelesaikannya. Bila sejak kecil anak sudah dibiasakan dengan permainan *puzzle*, akan mudah bagi anak menemukan jawaban jika dihadapkan pada persoalan. Nurjatmika mengemukakan manfaat bermain *puzzle* antara lain:

1. Merangsang motorik halus anak saat menyusun potongan gambar. Permainan ini dapat melatih anak berfikir, yakni mulai potongan bentuk *puzzle* memahami bentuknya, dan berupa menata kembali bentuk-bentuk tersebut setelah diacak-acak. Aktivitas ini juga mengasah kesabaran anak dalam mencari pemecahan masalah
2. Melatih kesabaran. Dengan bermain *puzzle*, kesabaran anak terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran anak dalam menyelesaikan tantangan.

3. Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat akan berkonsentrasi dalam belajar. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.
4. Melatih koordinasi tangan dan mata. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. *Puzzle* juga membantu anak menghafal dan mengenal bentuk.
5. Meningkatkan kognitif. Aspek perkembangan kognitif bermbarkaitan dengan kemampuan dalam belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menysusn gambar.
6. Meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *puzzle* dapat dimainkan secara perorangan maupun berkelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan salling menghargai, membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa bermain *puzzle* bermanfaat untuk merangsang dan memotivasi belajar anak, melatih sel-sel otaknya, untuk mengembangk kemampuan berfikir dan mengembangkan kemampuan motorik halusnya serta melatih konsentrasi menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar yang ada dalam *puzzle*.

#### **2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Puzzle**

- a. Kelebihan

1. Kelebihan lain dari alat permainan *puzzle* adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah digunakan dan mudah untuk dimainkan.
  2. Alat permainan *puzzle* membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik dan aman.
  3. Ketika anak bermain dengan alat permainan *puzzle* maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya sehingga aspek perkembangan psikomotorik.
- b. Kekurangan
1. Ketika satu potongan *puzzle* hilang maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan.
  2. Belum banyaknya sekolah yang menggunakan media permainan *puzzle* dengan baik.

## **2.5 Gambaran Motorik Halus pada Anak Prasekolah Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan *Puzzle***

Penelitian terkait dengan pengaruh permainan *puzzle* terhadap motorik halus dari (Susanti & Trianingsih, 2017) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik halus pada anak usia dini sesudah diberikan terapi bermain *Puzzle* di TK Dahlia Godong paling banyak sesuai umur sebesar 75% (12 responden). Perkembangan tersebut dapat terlihat dari gerakan motorik halus usia 2-3 tahun yaitu anak dapat menyusun menara dari empat kubus, meniru garis vertical dan menyusun menara dari delapan kubus.

Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2016) menyatakan bahwa pemberian terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus yang sebelumnya anak usia 4 tahun belum dapat menggunting mengikuti garis, meniru bentuk gambar segitiga, kotak. Sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*, anak usia 4 tahun mampu menggunakan gunting untuk memotong gambar mengikuti garis, menggambar bentuk kotak, lingkaran, segitiga.

Sedangkan pada anak usia 5 tahun, sebelum diberikan terapi bermain puzzle, anak belum dapat meniru gambar permata dan segitiga, menggambar orang 6 bagian, menuliskan angka dan menuliskan nama. Setelah diberikan terapi bermain puzzle, anak mampu meniru gambar segitiga dan kotak, mencetak beberapa huruf dan angka, menggambar 6 bagian anggota tubuh, dan menuliskan nama.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fransisca & Yusuf, 2018) menyatakan bahwa Rata-rata perkembangan motorik halus anak Balita (3-5 tahun) sebelum diberikan stimulasi bermain *Puzzle* adalah 7.71. Rata-rata perkembangan motorik halus anak usia Balita (3-5 tahun) sesudah diberikan stimulasi bermain *puzzle* adalah 8.65.

Temuan penelitian yang dilakukan oleh (Studi et al., 2020), menunjukkan bahwa permainan *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10 serta kemampuan anak dalam menuliskan angka 1-10. Selain itu hasil dari penelitian yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa permainan *puzzle* mampu menstimulasi anak kelompok A menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar mengenal lambang bilangan.

Lain halnya dengan hasil penelitian (Ilato, 2020), yang menyatakan bahwa pada siklus I yaitu, (33%) karena anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi gambar. Sedangkan (25%) karena anak mulai bisa membentuk kepala dan ekor dari gambar, begitupun (42%) karena anak belum mampu menyusun gambar hanya mampu membentuk bagian kepalanya saja. Kemudian peneliti melanjutkan siklus II yaitu: (83%) karena anak bisa menyusun kepingan puzzle baik kepala, badan, kaki, menjadi gambar binatang angsa, sedangkan 2 anak (17%) karena anak mampu menyusun kepingan gambar binatang walaupun dalam menggerakkan jari-jari tangannya masih sedikit dalam kesulitan.

Hasil penelitian (Maghfuroh, 2018) dengan Desain penelitian Experimental menggunakan *one-group pra-post test design*, menyatakan bahwa Sebagian besar

perkembangan anak usia prasekolah sebelum diberikan metode bermain *puzzle* adalah normal (59%). Dan hampir seluruhnya perkembangan anak usia prasekolah sesudah diberikan metode bermain *puzzle* adalah normal (88,4%). Metode bermain *Puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ananda, 2019), menyatakan bahwa sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* sebanyak 3 orang rendah, 11 orang tinggi dan 1 orang sangat tinggi dalam *puzzle*. Setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* didapatkan hasil sebanyak 1 anak masih rendah, 5 orang anak tinggi dan 9 anak kemampuan motorik sangat tinggi. Rerata perkembangan motorik halus sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* dengan nilai mean 7,87. Rerata perkembangan motorik halus sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* dengan nilai mean 9,93.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yuniati, 2018), menyatakan bahwa pengaruh penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus, dilihat dari nilai *pretest-posttest* nilai p-valuenya = 0,0001, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu terjadi perubahan peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif jenis *puzzle*.

Berdasarkan jurnal penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah.