BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang usianya antara 3 sampai 6 tahun. Masa prasekolah adalah masa emas, dimana stimulasi perkembangan memiliki peran penting untuk perkembangan selanjutnya. Usia prasekolah dikatakan sebagai masa bermain. Dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak (3 tahun- 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak- kanak.

Pada masa prasekolah, perlu dilakukan pemantauan pertumbuhan dan perkembangan anak. Panca indera dan sistem penerimaan rangsangan harus siap sehingga anak bisa belajar dengan baik. Proses belajar anak prasekolah adalah bermain. Anak lebih sering menggunakan permainan agar dapat menyalurkan kreativitasnya.

2.1.1 Karakteristik Anak Prasekolah

Karakteristik anak prasekolah antara lain :

a. Unik, yaitu anak memiliki sifat yang berbeda antara anak yang satu dengan anak lainnya
b. Aktif, yaitu anak lebih suka melakukan aktivitas daripada diam
c. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
d. Eksploratif, yaitu anak lebih suka mencoba hal baru
e. Memiliki imajinasi yang tinggi
f. Lebih suka belajar dengan bermain yang menyenangkan

g. Lebih suka bergaul dan bersosialisasi dengan teman (Khairi, 2018).

2.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

2.2.1 Definisi Motorik Halus

Menurut Nursalam (2005) motorik halus yaitu kemampuan anak mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi yang cermat tetapi tidak memerlukan banyak tenaga. Menurut Widodo (2008) motorik halus yaitu gerakan yang menggunakan otot halus dan memerlukan koordinasi dengan otak (Penyusun et al., 2019).

Dari pendapat ahli diatas, disimpulkan bahwa motorik halus merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi bagian tubuh untuk melakukan aktivitas atau kegiatan.

2.2.2 Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah

Kemampuan motorik halus anak prasekolah antara lain menurut Celicy (2002) :

a. Usia 3 Tahun

   Perkembangan motorik halus usia 3 tahun adalah memasang manik, berpakaian sendiri, melambaikan tangan, menyusun 10 balok, menyusun menara 8 kubus, menggoyangkan ibu jari

b. Usia 4 Tahun

   Perkembangan motorik halus usia 4 tahun adalah menggunting, menggambar bujur sangkar

c. Usia 5 Tahun

   Perkembangan motorik halus usia 5 tahun adalah mengikat tali sepatu, menulis alphabet, dan menulis nama

d. Usia 6 Tahun

Perkembangan motorik halus usia 6 tahun adalah menggunakan garpu, sendok, pisau, serta pergi tidur tanpa bantuan, dan membuat sesuatu dari lilin atau tanah liat

2.3 Sensory Play

Sensory play adalah permainan inderawi dengan mengaktifkan fungsi tubuh yang dapat meningkatkan pembelajaran, membangun keterampilan kognitif, dan emosi anak. Permainan inderawi merupakan cara belajar yang melibatkan dan merangsang indera tubuh. Permainan inderawi akan memperluas persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, permainan ini memberikan kesempatan pada anak untuk merasakan pengalaman dan melatih konsentrasi serta keseimbangan yang di miliki anak.

Kathleen Stassen Berger (Mayke,2005) menjelaskan *sensory motor play* adalah kegiatan bermain mengandalkan indera dan gerakan tubuh. Kegiatan ini dilakukan oleh anak pada masa bayi sampai usia prasekolah. Pada masa prasekolah misalnya kegiatan bermain bentuk dari platisin, tanah liat, atau bermain pasir.

Anak – anak dapat menggunakan indera penglihatan, indera penciuman, indera perabaan, indera pengecapan, indera vestibular dan indera proprioseptif untuk tumbuh kembangnya (Ainun Munzilin et al., 2021). Melalui *sensory play* ketujuh indera dapat menstimulasi sensori untuk membangun kreativitas dan percaya diri pada anak. Anak dapat belajar melalui ketujuh indera yang dimiliki, sehingga mempermudah anak melakukan aktivitas sehari – hari dan proses pembelajaran. *Sensory play* berguna untuk mendorong anak dalam belajar

observasi, menstimulasi indera, dan membangun hubungan syaraf di otak. Permainan ini secara tidak langsung juga membuat anak dapat mengembangkan kemampuan fisiknya.

(Sumber : Rosiyanah et al., 2020).

Tabel 2. 1 Aktivitas Bermain Tujuh Indera

Nama Indera	Nama Aktivitas Bermain	Tujuan Stimulasi Sensori
Indera Penglihatan	Meronce manik-manik	Melatih anak agar terbiasa dengan cahaya, melatih konsentrasi kontak mata, melatih gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi
Indera Pendengaran	Tepuk tangan, bernyanyi	Melatih anak mengidentifikasi bunyi yang di dengar
Indera penciuman	Mencium aroma makanan, mencium aroma pengharum	Melatih anak agar terbiasa terhadap aroma dan memberikan respon terhadap bau di sekitar
Indera pengecapan	Mencicipi makanan ➢ Manis : permen ➢ Asin : biskuit keju ➢ Asam : permen asam	Melatih anak terbiasa dengan rasa dan memperkaya sensasi rasa yang dirasakan anak
Indera Perabaan	Bermain plastisin,	Melatih anak agar mengenal berbagai macam tekstur
Indera Vestibular	Bermain egrang batok kelapa, bermain engklek, menaiki papan titian	Mengkontrol keseimbangan anak dan melatih gerakan tubuh anak secara terkoordinasi
Indera Proprioseptif	Menarik tali	Melatih anak mengkontrol kekuatan saat melakukan aktivitas

2.4 Alat Permainan Edukatif (APE)

2.4.1 Definisi Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana untuk merangsang anak mempelajari sesuatu. Direktorat PADU, Depdiknas (2003) menjelaskan APE adalah alat yang digunakan sebagai untuk bermain yang mengandung nilai edukatif

dan bisa mengoptimalkan kemampuan anak.

2.4.2 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Terdapat ciri yang harus ada pada APE yaitu :

a. Permainan untuk anak TK
b. Digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan anak TK
c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau multi guna
d. Aman untuk anak
e. Digunakan untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
g. Terdapat nilai edukasi (Nilawati Astini et al., n.d.)

2.4.3 Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Fungsi APE adalah :

a. Membuat situasi bermain untuk merangsang kemampuan anak
b. Membentuk rasa percaya diri pada anak
c. Memberikan stimulasi dalam pengembangan kemampuan anak
d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi dengan teman

2.4.4 Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

APE merupakan alat permainan yang di rancang untuk mengembangkan kemampuan anak. Jenis APE di sesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak. Berikut adalah beberapa jenis APE yang bias dimainkan oleh anak usia prasekolah :

a. Nama APE : Puzzle Gambar

   Untuk mengembangkan motorik halus, kognitif, emosional dan pengenalan bentuk geometri.

b. Nama APE : Menara Balok

   Untuk mengembangkan bahasa, emosional, dan pengenalan bentuk geometri.

c. Nama APE : Plastisin

   Untuk mengembangkan motorik halus, dan ketepatan koordinasi mata serta tangan.

d. Nama APE : Tangram

   Untuk mengembangkan motorik halus, dan pengenalan warna.

e. Nama APE : Ronce Manik-manik

   Untuk mengembangkan motorik halus, dan kecermatan koordinasi tangan dan mata.

f. Nama APE : Kotak Alfabet

   Untuk mengembangkan motorik halus anak dengan mengenal huruf

g. Nama APE : Egrang, Papan titian

   Untuk mengembangkan motorik halus anak dalam mempertahankan keseimbangan tubuh

h. Nama APE : Pengharum, aroma makanan

   Untuk melatih motorik halus anak yaitu indera penciuman

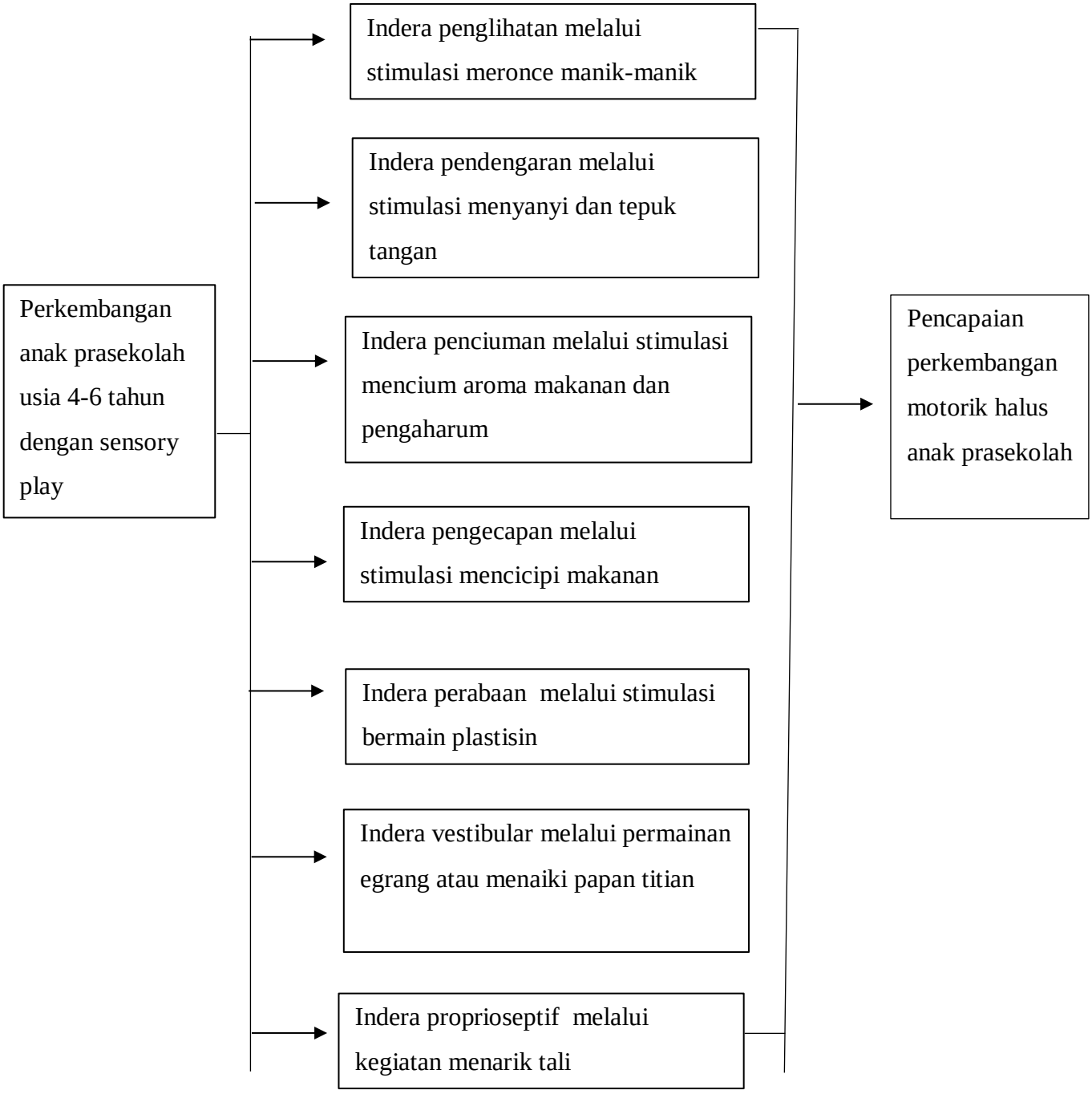
i. Nama APE : Makanan ringan, permen

   Untuk melatih motorik halus anak yaitu indera perasa



Gambar 2. 1 Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)
(Sumber : Khairi, 2018)

2.5 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Stimulasi Sensory Play Pada Anak Prasekolah