

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran pada umumnya dilakukan oleh guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengajar yang mengajarkan kepada siswanya, sedangkan siswa berperan sebagai pembelajar yang belajar menerima materi yang disampaikan oleh guru. Interaksi guru dengan siswa akan menimbulkan aktivitas pembelajaran. Implementasi kegiatan pembelajaran ini menggambarkan cara yang dilakukan oleh guru guna mencapai tujuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Joyce dan Well (Winaputra, 2001: 4) menyatakan bahwa kenyataan sesungguhnya hasil akhir atau hasil jangka panjang dari proses pembelajaran adalah *“the student’s increased capabilities to learn to more easily an effectively in the future”*, yaitu kemampuan siswa yang tinggi untuk lebih mudah dan lebih efektif dimasa yang akan datang. Proses pembelajaran tidak hanya memiliki makna deskriptif, tetapi juga memiliki makna prospektif dan berorientasi pada masa depan.

Proses pembelajaran selalu berkaitan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Model dapat diartikan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model juga bisa diartikan suatu pendekatan yang

dipergunakan guru untuk membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan model yang tepat pada proses pembelajaran akan mempermudah siswa mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Menurut Brewer (2007: 49) model dalam proses pembelajaran anak usia dini didefinisikan sebagai pedoman untuk merencanakan dan mengatur pengalaman-pengalaman. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Trianto (2007: 7) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Menurut Sagala (2012: 175) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Menurut Brewer (2007: 49) model dalam proses pembelajaran anak usia dini didefinisikan sebagai pedoman untuk merencanakan dan mengatur pengalaman. Sejalan dengan pendapat tersebut, Joyce dan Weil (Rusman, 2011: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau pada tempat lain.

Joyce and Weil (2015: 5) *Use models in many ways, ranging from planning and using lessons, units and curricula, to designing instructional material, including multimedia programs.* Sedangkan Joyce & Weil (In'am Hajar, 2017: 56) model pembelajaran *is a design that may be employed to design curriculum, to make learning material and also to lead any learning activities well either in or out of the classroom.*

Syaiful (2013: 176) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan mengajar bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis yang terdiri dari langkah-langkah pembelajaran berfungsi sebagai pedoman pembelajaran dalam mengaplikasikan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Penentuan model pembelajaran tidak boleh sembarang dilakukan. Terdapat beberapa hal pokok yang harus diperhatikan dalam pemilihan model pembelajaran, antara lain memahami materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, tingkat kemampuan peserta didik dan karakteristik siswa. Pengembangan model pembelajaran

yang mematuhi peraturan akan menjadikan model yang dibuat tepat guna dan efektif.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal. Model pembelajaran bermain *art-craft* yang dibuat tujuannya adalah sebagai pedoman pembelajaran seni kerajinan untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. Pada pembuatan model pembelajaran bermain *art-craft*, peneliti mengambil konsep kearifan lokal di Daerah Istimewa Yogyakarta yang berkenaan dengan seni kerajinan tangan yang dapat diterapkan pada anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun. Konsep kearifan lokal dituangkan dengan membuat kegiatan bermain *art-craft* yang dapat meningkatkan motorik halus pada anak.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus. Joyce (Rusman, 2011: 133) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lainnya. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan yang artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk menciptakan tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran menjadi faktor dominan dalam proses keberhasilan proses pembelajaran. Rusman (2011: 136) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pembelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Setiap model pembelajaran pada akhirnya membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Model pembelajaran biasanya memiliki sintaks pembelajaran yang pada dasarnya mengikuti tahap-tahap dalam model pembelajaran terpadu dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Penerapan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini terutama di Taman Kanak-kanak tentu saja membutuhkan pembelajaran yang holistik, terpadu dan juga mendukung keberhasilan aspek perkembangan anak. Model pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan tentu saja mengacu kepada bagaimana proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, dalam penerapan model pembelajaran yang terpenting adalah bagaimana guru dapat memadukan dengan kondisi lingkungan yang ada di lingkungan sekolah tersebut. Jadi, ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran sebaiknya mengacu pada proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

c. Tahap Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran merupakan suatu terobosan yang dilakukan dengan cara menciptakan model baru pada proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran bertujuan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Isjoni, (2009: 8) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar, pola berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran.

Untuk mengembangkan suatu model pembelajaran terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan di antaranya:

- 1) Harus melihat kesesuaian sifat dan syarat model pembelajaran yang akan diterapkan.
- 2) Harus memperhatikan alat atau media yang dibutuhkan oleh model tersebut dan perhatikan alat atau media yang dapat kita sediakan.
- 3) Sesuaikan materi pelajaran, tujuan, alokasi waktu, waktu yang dibutuhkan dalam persiapan pelaksanaan kegiatan dengan model yang dipilih.
- 4) Perhatikan karakteristik umum anak didik agar penggunaan model tidak membingungkan atau kontra produktif pada anak didik.

Menurut Rusman (2010: 136) untuk menyusun model pembelajaran terdapat beberapa ciri yang harus diupayakan. Berikut ciri penyusunan model pembelajaran:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) Langkah-langkah pembelajaran (*syntax*). *Syntax* menjelaskan langkah pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya. *Syntax* pada model pembelajaran kasar disusun dengan menjelaskan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, menjelaskan aktivitas kegiatan. (2) Prinsip-prinsip reaksi menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan dan merespon siswa. Pada model pembelajaran motorik kasar prinsip reaksi terlihat dari respon siswa terhadap model yang dibuat. (3) Sistem sosial adalah suasana atau norma yang berlaku dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran motorik kasar sistem sosial tercermin dari kerjasama siswa saat melakukan permainan. (4) Sistem pendukung adalah segala sarana, bahan, atau lingkungan yang mendukung pembelajaran. Pada model pembelajaran motorik kasar sistem pendukung berupa sarana, prasarana yang mendukung proses pembelajaran dan guru yang bertugas sebagai fasilitator.

- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur. (b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (disain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan model pembelajaran haruslah memperhatikan faktor-faktor dan ciri-ciri pembuatan model. Berdasarkan dari pendapat tersebut, maka dalam pembuatan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak yaitu pembuatan model dilakukan dengan melihat kesesuaian kemampuan dan karakteristik anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun. Patokan kesesuaian kemampuan dan karakteristik akan membuat model yang dibuat tepat guna.

Penyesuaian model dilakukan dengan cara membuat bahan ajar yang tidak terlalu kompleks namun sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) anak usia 5-6 tahun dan pembelajaran yang dibuat berkaitan langsung dengan aktivitas anak. Penyesuaian model terhadap TPP dilakukan dengan cara mengembangkan aktivitas bermain *art-craft* yang mengadopsi kearifan lokal yang ada di Yogyakarta berkaitan dengan seni kerajinan. Konsep pembelajaran yang sederhana namun terprogram diharapkan model pembelajaran yang dibuat mudah diterapkan oleh guru

kepada anak untuk meningkatkan keterampilan motorik halus di samping itu juga dapat mengasah kreativitas pada anak.

d. Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak

Proses pembelajaran untuk anak taman kanak-kanak harus dilakukan berdasarkan dengan tingkat perkembangan anak. Terdapat beberapa teori yang mendasari untuk anak taman kanak-kanak diantaranya adalah teori kognitif dan teori sosio kultural yang diungkapkan oleh Lev Vygotsky. Teori yang dikemukakan Jean Piaget (Gordon & Browne (2011: 17) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebuah proses interaksi yang dilakukan seseorang dengan lingkungannya yang bisa untuk memungkinkan untuk memperoleh pengetahuan. Anak mampu memperoleh informasi baru dan dengan informasi yang telah ada sehingga menghasilkan pengetahuan yang baru didasari pembelajaran melalui aktivitas bermain.

Sedangkan Vygotsky (Gordon & Browne, 20011: 122) menjelaskan bahwa pengalaman interaksi sosial adalah yang sangat penting bagi perkembangan proses berpikir anak khususnya anak taman kanak-kanak. Aktivitas yang tinggi pada anak taman kanak-kanak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Pembelajaran akan menjadi pengalaman yang bermakna bagi anak ketika anak mampu untuk melakukan sesuatu terhadap lingkungannya. Berdasarkan teori belajar anak taman kanak-kanak yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa anak taman

kanak-kanak belajar melalui aktivitas bermain yang dapat menimbulkan berbagai interaksi yang terjadi baik dengan lingkungan dan interaksi sosial. Pelaksanaan pembelajaran untuk anak taman kanak-kanak biasanya harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Pengembangan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak didasari adanya kegiatan pembelajaran yang sering diterapkan pada jenjang taman kanak-kanak yang lebih menekankan pada segi kognitif. Tingkat keberhasilan anak banyak dinilai dari kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Jika dilihat pada konsteks pembelajaran seharusnya pendidik taman kanak-kanak perlu memiliki acuan model pembelajaran agar kegiatan pembelajaran untuk anak dapat menjadi satu kesatuan yang utuh melalui rangkaian kegiatan bermain yang mengedepankan dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan.

Model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal merupakan model pembelajaran yang penulis kembangkan dari berbagai sumber yang proses pembelajarannya masih dapat terlihat alamiah namun juga tetap mengedepankan unsur kearifan lokal suatu daerah. Tujuannya agar anak-anak dapat mengenal, membuat dan menggunakan karya/produk yang berkaitan dengan kearifan lokal yang dihasilkan sendiri. Pada proses pelaksanaan model pembelajaran yang dilakukan melalui tiga kegiatan diambil dari bentuk-bentuk kearifan lokal Daerah Istimewa Yogyakarta yang masih

berkembang dikalangan masyarakat, maka anak juga perlu dikenalkan dan dapat membuat meskipun dengan proses yang sederhana. Tiga kegiatan tersebut yang masing-masing lebih mengandalkan keterampilan jari-jemari anak. Hal tersebut sangat berkaitan dengan keterampilan motorik halus yang merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena berkaitan dengan aktivitas sehari-hari anak.

2. Bermain

a. Definisi Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Sebagian orang tua berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan kognitif. Pendapat tersebut kurang begitu tepat, karena beberapa ahli perkembangan anak sepakat bahwa bermain memiliki manfaat yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Bermain merupakan dunia anak, karena sebagian waktu anak dihabiskan melalui aktivitas bermain. Melalui kegiatan bermain anak memiliki kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang. Selain itu, anak dapat mengembangkan ide dan gagasannya sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Takdirotun (2008: 1) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mementingkan hasil akhir. Bermain merupakan cara anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Senada

dengan itu, Smith (2010: 4) menyebutkan “*play is to take part in enjoyable activity for the sake of amusement and to do something for fun, not in earnest*”. Artinya bahwa bermain merupakan aktivitas yang mudah dilakukan, menarik dan menyenangkan bagi anak.

Kegiatan bermain yang dipilih harus terencana dan tersusun dengan baik karena dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan motorik, aspek afeksi dan sosial. Diana, (2010: 91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Hal senada juga dikemukakan oleh Latif (2013:201) bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan. Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak yang dapat memberikan dampak yang positif untuk seluruh aspek perkembangan anak. Melalui bermain dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak untuk bereksplorasi

sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

b. Tahap Perkembangan Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang sangat disenangi oleh anak-anak. Setiap anak mempunyai pengalaman tersendiri terhadap kegiatan bermain yang dilakukan. Ada beberapa tahapan perkembangan bermain anak usia dini yang dikemukakan oleh Parten (Brewer, 2007:144) adalah sebagai berikut:

- 1) *Unoccupied Behaviour*, dalam tahap ini anak belum melakukan kegiatan bermain tetapi hanya mengamati sesuatu sejenak saja.
- 2) *Onlooker Behaviour* (tingkah laku pengamat), anak memperhatikan anak yang lain yang sedang melakukan suatu kegiatan atau sedang bermain.
- 3) *Solitary Play* (bermain soliter), anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri tanpa peduli orang lain disekitarnya.
- 4) *Parreley Play* (bermain paralel), anak melakukan kegiatan bermain diantara anak lain tanpa ada unsur saling mempengaruhi.
- 5) *Associative Play* (bermain asosiatif), anak melakukan kegiatan bermain bersama anak lain tetapi belum ada pemusatan tujuan bermain.
- 6) *Cooperative Play* (bermain kooperatif), anak melakukan kegiatan main sama-samadengan teman secara terorganisasi dan saling bekerja sama, ada tujuan yang ingin dicapai berama da nada pembagian tugas.

Sedangkan menurut Piaget (Tedjasaputra, 2001: 24) mengemukakan tahap perkembangan bermain anak pada aspek perkembangan intelektual anak yang meliputi tahap-tahap berikut:

- 1) *Sensory Motor Play* (1,5 sampai 2 tahun), anak mulai belajar mengkoordinasikan fungsi-fungsi penglihatan dan gerak yang dilakukan berulang-ulang karena anak merasa senang melakukannya.
- 2) *Symbolic Play* (2-7 tahun) ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura.
- 3) *Social Play games with rules* (8-11 tahun), anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang dilakukannya.
- 4) *Games with rules and sport* (11 tahun ke atas), kegiatan bermain memiliki aturan adalah olahraga, kegiatan ini masih menyenangkan dan dinikmati anak meskipun anturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games* seperti bermain kartu.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hurlock (Tedjasaputra, 2001: 25) secara umum pola bermain awal masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap penjelajahan, anak mulai mengeksplorasi benda yang ada di sekitarnya.
- 2) Tahap *Toy Stage*, anak melakukan pengamatan dengan saksama terhadap benda-benda atau alat dan mencari kemungkinan untuk memainkannya.

- 3) Tahap melamun, pada tahap ini anak-anak sudah merasa besar dan tidak cocok lagi bermain dengan mobil-mobilan atau boneka kecuali boneka empuk dan lucu untuk dipeluk di kamar sambil mengkhayal dan melamun.

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia dini dapat beraneka ragam, hal ini sesuai dengan pengalaman dan usianya. Dimulai dari permainan yang sederhana/ bebas sampai kepada permainan yang kompleks atau memiliki aturan bermain, dari hanya mengamati permainan orang lain sampai kepada terlibat kedalam permainan secara berkelompok. Sejalan dengan hal itu Smilansky (Fromberg dan Bergen, 2006: 42) menjelaskan bahwa tahapan bermain kognitif anak adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain fungsional (*Functional Play*), biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahun berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Contohnya seperti berlari-lari, mendorong dan menarik mobil-mobilan, serta bermain plastisin dan tanah liat tanpa maksud untuk membuat bentuk tertentu.
- 2) Bermain pembangunan (*Constructive Play*), biasanya tampak pada anak usia 3-6 tahun. Kegiatan bermain ini, anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan yang lainnya.

- 3) Bermain pura-pura (*Make-believe Play*), kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Saat bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya anak juga melakukan peran imajinatif memainkan tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Misalnya berperan sebagai polisi dan penjahat, berperan menjadi batman atau ksatria baja hitam.
- 4) Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*), kegiatan jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak usia 6-11 tahun. Pada tahap ini anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Misalnya: main kasti, galah asin atau gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain tali dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang sederhana dan semakin lama semakin kompleks (rumit) yang ditandai dengan penggunaan peraturan dalam permainan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain ini untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan pada anak. Setiap tahapan bermain memiliki arti sendiri-sendiri bagi anak untuk menggali informasi dan memperoleh pengalaman. Melalui bermain dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak untuk bereksplorasi

sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah.

c. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang paling disenangi anak-anak. Permainan merupakan alat bagi untuk menjelajahi dunianya, sehingga bermain memiliki nilai dan ciri penting dalam perkembangan kehidupan sehari-hari anak. Semiawan (2008: 20) menyebutkan karakteristik dan nilai bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain memiliki berbagai arti. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki unsur risiko. Ada risiko bagi anak untuk belajar berjalan sendiri, naik sepeda sendiri, berenang ataupun meloncat. Betapapun sederhana permainannya unsur risiko tersebut selalu ada.
- 2) Unsur lain adalah pengulangan. Melalui pengulangan anak dapat kesempatan untuk mengekspresikan keterampilan yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Dengan berbagai permainan yang diulang, anak memperoleh pengetahuan dan kemampuan baru.
- 3) Aktivitas permainan sederhana dapat menjadi kesadaran untuk menjadi hajat permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat dan terbukti mana kala menjadi remaja.

- 4) Bermain dapat menyatakan dan melatih emosi anak. Dalam sebuah permainan anak dapat menyatakan rasa benci, takut, bahagia, senang, sedih dan lain sebagainya.

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Bermain merupakan kegiatan yang memiliki karakteristik yang menonjol. Ada beberapa karakteristik bermain menurut Hartati (Montolalu, 2009:2.4), antara lain:

- a) Bermain dilakukan dengan sukarela.
- b) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.
- c) Bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun.
- d) Bermain lebih mengutamakan aktivitas/kegiatan daripada tujuan. Tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri.
- e) Bermain menuntut partisipasi aktif baik fisik maupun psikis.
- f) Kegiatan bermain yang bebas. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
- g) Bermain sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
- h) Makna dan kesenangan bermain ditentukan oleh anak itu sendiri yang sedang bermain.

Bermain harus dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggembirakan, dipenuhi rasa suka dan ceria. Karakteristik bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan. Bermain dilakukan anak

sesuai dengan kehendak hati dan sesuai harapan mendatangkan kegembiraan dan keceriaan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanna dkk (Magdalena: 2012) yang menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah berdasarkan motivasi instrinsik, menimbulkan emosi positif, fleksibel, dan bebas memilih.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak usia dini adalah kegiatan yang fleksibel, membuat anak aktif, bersifat menyenangkan dan mengasyikan, serta menimbulkan emosi positif. Bermain merupakan dunia anak. Oleh karena itu, anak lebih menyukai kegiatan yang dilakukan melalui bermain.

d. Manfaat dan Fungsi Bermain

Bermain selain dapat merangsang rasa ingin tahu bagi anak juga memiliki berbagai macam manfaat yang dapat diperoleh. Menurut Agus Dariyo (2007: 229), bermain dapat memberi 5 manfaat positif terhadap perkembangan diri anak, diantaranya:

- 1) Mengembangkan kreativitas
- 2) Mengembangkan keterampilan sosial
- 3) Mengembangkan keterampilan psikomotorik
- 4) Mengembangkan kemampuan bahasa
- 5) Sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah psikologis

Bermain mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini. Menurut Wolfgang dan Wolfgang (Yuliani dan Sujiono, 2010: 36-37) ada nilai dalam bermain yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif. Dalam kegiatan bermain terdapat kegiatan yang berdampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Melatih motorik kasar dan motorik halus serta keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar bagaimana kerja tubuhnya.
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering berpura-pura menjadi orang lain.
- 3) Dapat mengemangkan kemampuan inteletulnya karena melalui bermain anak melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu dalam lingkungannya sebagai wujud dari rasa ingin tahunya.
- 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi diri sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Bell (2005: 136) menyatakan “*many people think of play as a physical activity, letting off steam and getting rid of surplus energy*”. Banyak orang berpikir bahwa bermain adalah sebuah aktivitas fisik, meelepaskan keringat dan mendapatkan surplus enegi. Hakikatnya bermain juga memiliki manfaat

yang sangat penting dalam perkembangan anak. Menurut Latif, 2013: 225)

Adapun manfaat bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek fisik, anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat anak sehat, otot-otot menjadi kuat, sehingga merangsang motorik kasar dan motorik halus
- 2) Aspek sosial-emosional, anak akan merasa senang karena ada teman bermain, sehingga dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonalnya
- 3) Aspek kognitif, anak belajar mengenal dan mendapat pengalaman mengenai objek-objek tertentu, anak juga belajar berinteraksi dan berkomunikasi
- 4) Aspek seni, mengembangkan kemampuan seni dengan kemampuan akan kepekaan anak untuk mengikuti irama nada berbagai bunyi, gerak serak serta menghargai hasil karya yang kreatif
- 5) Mengasah ketajaman pengindraan, anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi dilingkungannya, serta menjadi lebih aktif, kritis dan kreatif
- 6) Media terapi, bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama ini bermain perilaku anak lebih bebas

Menurut Soetjiningsih (2012: 224) fungsi bermain bagi anak ialah membantu untuk mengembangkan fisik, emosi dan kepribadian, selain itu juga mengembangkan kerjasama dengan teman sebaya, mengurangi

ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan daya eksplorasi dan merupakan pengalaman bagi tindakan yang potensial berbahaya, serta esensial bagi kesehatan anak. Pendapat tersebut didukung oleh Montolalu, dkk (2005: 1.11) bahwa manfaat bermain bagi anak antara lain, bermain memicu kreativitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat melatih panca indera, bermain sebagai media terapi (pengobatan) dan bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi bermain adalah untuk membantu mengembangkan fisik, emosi dan kepribadian. Selain itu, dapat mengembangkan kerjasama, mengurangi ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan daya eksplorasi, melatih empati dan merangsang aspek perkembangan.

3. *Art-Craft*

a. Definisi *Art-Craft*

Art-craft yang dalam bahasa Indonesianya disebut dengan seni kerajinan/seni kriya merupakan cabang seni yang menekankan pada ketrampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Seni Kriya adalah semua hasil karya manusia yang memerlukan keahlian khusus yang berkaitan dengan tangan, sehingga seni kriya sering juga disebut kerajinan tangan. Seni kriya berasal dari kata “Kr” (bahasa Sanskerta) yang berarti

‘mengerjakan’, dari akar kata tersebut kemudian menjadi karya, kriya dan kerja. Arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau obyek yang bernilai seni” (Haryono: 2002: 5). Sementara menurut Widagdo (Haryono, 2002: 6) *art-craft* atau seni kriya adalah sebagai bentuk budaya dari pra-industri yang masih berkembang sampai saat ini meskipun dalam konteks yang berbeda. Sebagai produk budaya pra-industri *art-craft* diciptakan untuk keperluan khusus yang lebih banyak untuk keperluan acara tertentu yang sering disebut karya “*adilulung*”.

Kata kriya dalam bahasa Inggris disebut *craft* berarti energi atau kekuatan. Pada kenyataannya bahwa seni kriya sering dimaksudkan sebagai karya yang dihasilkan karena *skill* atau ketrampilan seseorang”, berdasarkan tiga uraian di atas, dapat ditarik satu kata kunci yang dapat menjelaskan pengertian kriya adalah; kerja, pekerjaan, perbuatan, yang dalam hal ini bisa diartikan sebagai penciptaan karya seni yang didukung oleh keterampilan (*skill*) yang tinggi. Senada dengan hal itu menurut Bandem (2002) kata “kriya” dalam bahasa Indonesia berarti pekerjaan (ketrampilan tangan).

Seni kriya merupakan cabang seni yang menekankan pada ketrampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Istilah ini diartikan sebagai keterampilan dan dikaitkan dengan sebuah prosesi tertentu seperti yang terlihat dalam *craftsworker* (pengrajin). Pada kenyataannya bahwa seni kriya sering dimaksud sebagai karya yang dihasilkan karena *skill* atau ketrampilan seseorang. Diketahui bahwa semua kriya dan ekspresi seni

membutuhkan ketrampilan. Tradisi Jawa dikenal sebutan kagunan. Dijelaskan dalam kamus Bausastra Jawa definisi kagunan (kegunan) adalah *kepinteran/yeyasan ingkang adipeni/Wudaring pambudi nganakake kaendahan gegambaran, kidung, ngukir-ukir*. Penjelasan itu menunjukkan posisi dan pentingnya ketrampilan dalam membuat benda sehari-hari, karena itu apabila karya seni dalam penciptaannya tidak didasari dengan kepekaan dan ketrampilan yang baik, maka karya tersebut tidak bisa dinikmati sebagai karya seni. (Bandem, 2002).

Seperti telah disinggung diawal bahwa istilah kriya digali khasanah budaya Indonesia tepatnya dari budaya jawa tinggi (budaya yang berkembang di dalam lingkup istana pada sistem kerajaan). Dalam perwujudannya sangat mementingkan nilai estetika dan kualitas *skill*. Sementara kerajinan yang tumbuh di luar lingkungan istana, si-pembuatnya disebut dengan *Pandhe*. Perwujudan benda-benda kerajinan hanya mengutamakan fungsi dan kegunaan yang diperuntukkan untuk mendukung kebutuhan praktis bagi masyarakat (Gustami, 2002). Beberapa sumber menyebut konsep kriya memiliki pengertian yang mirip dengan *craft*, istilah tersebut dipergunakan dalam menyebut suatu cabang seni yang mengutamakan ketrampilan dibanding dengan ekspresi (Feldman, Edmund Burk, 1967). Kriya juga dipandang sebagai seni terapan (*applied art*) yang dibuat dengan teknik ketrampilan tinggi untuk mencapai suatu ciri-ciri dekoratif (Homby, 1963).

Asmujo, (2000: 107) menjelaskan bahwa seni kriya adalah semua hasil karya manusia yang memerlukan keahlian khusus yang berkaitan dengan tangan, sehingga kriya sering disebut kerajinan tangan atau *art-craft*. Seni kriya dihasilkan melalui keahlian manusia dalam mengolah bahan mentah, menjadi produk dan ruang lingkungannya dapat ditelusuri melalui bahan yang dipergunakan tersebut, diantaranya batu, tanah liat, kayu, logam, benang, tulang, cangkang kerang, kulit, kaca, dedaunan, buah kering, plastik, serat, dll. Seni kriya juga dapat dikelompokkan menurut tujuan penciptaannya dan kegunaannya menjadi fungsi praktis, estetis, simbolis dan religius.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *art-craft* (seni kriya/kerajinan) merupakan suatu kegiatan yang melibatkan kemahiran dan keterampilan tangan dalam memadukan pemakaian bahan dan alat menjadi produk atau karya yang berguna dan memiliki nilai keindahan. Selain itu, seni kriya memiliki *fleksibilitas* yang tinggi bisa berupa kecenderungan-kecenderungan, dan tergantung dari kedudukan dan wawasan yang dipergunakan., *Art-craft* atau seni kerajinan dapat dikategorikan sebagai seni terapan yang menitikberatkan pada keindahan dan kegunaan.

b. Ciri-ciri *Art-Craft*

Art-craft yang pada umumnya disebut dengan seni kerajinan merupakan satu cabang seni yang mengutamakan keterampilan tangan. Produk hasil kerajinan biasanya juga disebut sebagai benda-benda kriya.

Feldman, Edmund Burke, (1967) menyebutkan bahwa kerajinan memiliki ciri-ciri khas sebagai pekerjaan tangan (*handicraft*) yang termasuk kriya (*craft*) yaitu:

- 1) Suatu objek buatan tangan, biasanya direncanakan dan dikerjakan oleh orang yang sama.
- 2) Perajin tidak hanya melaksanakan sendiri seluruh karya, tetapi juga menambah dan mengatur (menyempurnakan) desainnya menurut kebutuhan atau permintaan. Oleh karena itu, karakteristik kerajinan tangan mencakup tanggung jawab yang utuh terhadap penciptaan objek dan penyesuaian disain dan pelaksanaan bagi kebutuhan individu.
- 3) Keunikan objek kerajinan tangan mungkin didasarkan pada keistimewaan teknik perajin atau keinginan tertentu dari patron.
- 4) Sisi lain kerajinan dalam budaya pra-industri adalah, secara paradoksal, kesamaan relatifnya, dalam artian bahwa variasi dalam detail terjadi karena duplikasi secara absolut tidak mungkin pada barang buatan tangan, walaupun demikian secara umum terdapat sedikit perubahan dari apa yang dilakukan oleh perajin terhadap produk yang dihasilkan.

Melalui tradisi kecil di Jawa, telah lahir pula istilah “Kerajinan” sebagai sebutan hasil karya yang diciptakan para “perajin”. Adapun tempat dimana mereka melakukan kegiatannya disebut “Desa Kerajinan”. Oleh karenanya istilah tersebut menjadi lebih memasyarakat dan banyak dipergunakan oleh instansi pemerintah.

4. Kearifan Lokal

a. Definisi Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri. Identitas dan Kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan. Kearifan lokal atau *local wisdom* menurut Mungmachon (2012: 176) *is basic knowledge gained from living in balance with nature*, hal ini berarti bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan dasar yang diperoleh dari hidup seimbang dengan alam. Berbagai strategi dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjaga kebudayaannya.

Hal senada juga diungkapkan oleh Alfian (2013: 428) Kearifan lokal diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhannya. Berdasarkan pendapat Alfian itu dapat diartikan bahwa kearifan lokal merupakan adat dan kebiasaan yang telah

mentradisi dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara turun temurun yang hingga saat ini masih dipertahankan keberadaannya oleh masyarakat hukum adat tertentu di daerah tertentu. Berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan bahwa *local wisdom* (kearifan lokal) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat *local* yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Selanjutnya Istiawati (2016: 5) berpandangan bahwa kearifan lokal merupakan cara orang bersikap dan bertindak dalam menanggapi perubahan dalam lingkungan fisik dan budaya. Suatu gagasan konseptual yang hidup dalam masyarakat, tumbuh dan berkembang secara terus-menerus dalam kesadaran masyarakat dari yang sifatnya berkaitan dengan kehidupan yang sakral sampai dengan yang profan (bagian keseharian dari hidup dan sifatnya biasa-biasa saja). Kearifan lokal atau *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat *local* yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Kearifan lokal menurut (Ratna, 2011: 94) adalah semen pengikat dalam bentuk kebudayaan yang sudah ada sehingga didasari keberadaannya. Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai suatu budaya yang diciptakan oleh aktor-aktor lokal melalui proses yang berulang-ulang, melalui internalisasi dan interpretasi ajaran agama dan budaya yang disosialisasikan dalam bentuk norma-norma dan dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan dan kebiasaan-kebiasaan melalui proses berulang-ulang dengan cara internalisasi dan interpretasi yang dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bentuk-bentuk Kearifan Lokal

Ada berbagai macam bentuk kearifan lokal yang berkembang di masyarakat Indonesia. Haryanto (2014: 212) menyatakan bentuk-bentuk kearifan lokal adalah kerukunan beragama dalam wujud praktik sosial yang dilandasi suatu kearifan dari budaya. Bentuk-bentuk kearifan lokal dalam masyarakat dapat berupa budaya (nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus). Nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal meliputi cinta kepada tuhan, alam semesta beserta isinya, tanggung jawab, disiplin, dan mandiri, jujur, hormat dan santun, kasih sayang dan peduli, percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wahyudi (2014: 13) kearifan lokal merupakan tata aturan tak tertulis yang menjadi acuan masyarakat yang meliputi seluruh aspek kehidupan, berupa tata aturan yang

menyangkut hubungan antar sesama manusia, misalnya dalam interaksi sosial baik antar individu maupun kelompok, yang berkaitan dengan hirarkhi dalam pemerintahan dan adat, aturan perkawinan antar klan, tata karma dalam kehidupan sehari-hari.

Pada karya sastra kearifan lokal jelas merupakan bahasa, baik lisan maupun tulisan Ratna (2011-95). Kearifan-kearifan lokal dalam masyarakat dapat ditemui pada cerita rakyat, nyayian, pepatah, sasanti, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. Kearifan lokal ini akan menjadi sebuah tradisi, kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu.

Kearifan lokal diungkapkan dalam bentuk kata-kata bijak (falsafah) berupa nasehat, pepatah, pantun, syair, foklore (cerita lisan) dan sebagainya; aturan, prinsip, norma dan tata aturan sosial dan moral yang menjadi sistem sosial; ritus, seremonial atau upacara tradisi dan ritual; serta kebiasaan yang terlihat dalam perilaku sehari-hari dalam pergaulan sosial (Haryanto, 2013: 368). Salah satu karya (budaya) manusia yang dimaksudkan disini dapat diwujudkan dalam bentuk karya seni yang mengakomodasi gaya hidup manusia tersebut. Oleh karenanya, karya seni merupakan bagian terpenting dari budaya dan memberikan ciri khas dan identitas suatu kelompok masyarakat tertentu. Salah satu karya hasil budaya manusia adalah kerajinan anyam, sehingga karya seni merupakan bagian integral dari budaya secara

menyeluruh dengan pengertian bahwa kesenian terintegrasi secara struktural dan kejiwaan dalam sistem kebudayaan.

Selain berupa nilai dan kebiasaan kearifan lokal juga dapat berwujud benda-benda nyata salah satu contohnya adalah wayang, alat musik, candi, batik, gerabah dan lain-lain. Selain kearifan lokal di atas, Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang masih kental nilai kearifan lokalnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan masih tingginya antusias masyarakat terhadap budaya-budaya yang ada. Hal tersebut merupakan bagian dari budaya kita yang berbentuk kearifan lokal.

c. Kearifan Lokal Yogyakarta

Kearifan lokal dapat dimaknai sebuah pemikiran tentang hidup. Pemikiran tersebut dilandasi nalar jernih, budi yang baik, dan memuat hal-hal positif. Kearifan lokal dapat diartikan sebagai karya akal budi, perasaan mendalam, tabiat, bentuk perangai dan anjuran untuk kemuliaan manusia. Penguasaan atas kearifan lokal, akan mengusung jiwa masyarakat semakin berbudi luhur.

Kearifan lokal dalam konteks bahasa lokal (Jawa) tentu memiliki kekhasan. Lingkup Daerah istimewa Yogyakarta sebagai bagian dari masyarakat Jawa, sangat kaya dengan nilai-nilai kearifan lokal baik yang tertulis dalam berbagai karya sastra, tradisi-tradisi, petuah-petuah, upacara-upacara, semboyan, cerita wayang, kesenian, maupun norma/tatanan yang

berlaku di masyarakat. Tidak diragukan lagi nilai-nilai budaya dan kearifan lokal tersebut telah menjadikan masyarakat Yogyakarta menjadi masyarakat yang santun, mudah menyesuaikan dengan masyarakat lain, mudah diterima dimanapun berada, pekerja keras, berpikiran maju, dan berdaya saing. Oleh karena itu, pelestarian, perwujudan, dan penanaman nilai-nilai kearifan lokal dalam praktek kehidupan bermasyarakat harus selalu dilestarikan. Wagiran (2012) mengungkapkan dalam lingkup budaya, dimensi fisik dari kearifan lokal meliputi aspek: upacara adat, cagar budaya, pariwisata alam, transportasi tradisional, permainan tradisional, prasarana budaya, pakaian adat, warisan budaya, museum, lembaga budaya, desa budaya, cerita rakyat, kesenian dan kerajinan, dolanan anak, dan wayang.

5. Keterampilan Motorik Halus

a. Definisi Keterampilan Motorik Halus

Studi tentang motorik (gerak) manusia tidak terlepas dengan ilmu gerak, *performance* manusia dan *body movement*. Menurut teori Sistem Dinamik Eather Thelen (Santrock 2007: 207) bahwa dalam rangka mengembangkan keterampilan motorik anak harus mempersepsikan hal yang memotivasinya untuk beraksi dan memanfaatkan persepsinya untuk memperhalus gerakannya. Belajar gerak merupakan studi tentang keterampilan untuk memperoleh dan menyempurnakan gerakan dan agar dapat melakukannya perlu dilakukan adanya kontrol perhatian dan pemusatan

perhatian. Perkembangan gerak merupakan sebuah perubahan dalam perilaku gerak yang mampu merefleksikan adanya interaksi antara kematangan organisme seseorang dengan lingkungan.

Pendidikan anak usia dini sesuai dengan tahapan dan perkembangan anak yang tertera dalam panduan program prasekolah yang diterbitkan oleh *National Assosiation Education of Young Children* (Copple & Bredekamp, 2009: 2), *most kindergarten students will initialy struggle with tasks that require fine motor coordination such such as wrinting, drawing and cutting with precision*. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa anak Taman Kanak-kanak pada awalnya mulai berjuang dengan tugas-tugas yang membutuhkan koordinasi motorik halus untuk menulis, menggambar dan memotong dengan penuh ketelitian. Menurut Essa, Young dan Lehne (Carlson, 2013: 3) *fine motor skills are broadly defined as the manual dexterity involved in coordinating muscle movements in the fingers*. Keterampilan motorik halus berkaitan dengan ketangkasan yang melibatkan koordinasi gerakan otot-otot jari jemari. Senada dengan itu, Johnson & Haloca (2010: 54) berpendapat bahwa: *“fine motor skills ete those menipulatif skills that involve small movements and small muscles in parts of the body, such as picking up, feeding themselves, treading, drawing, cutting and dressing. Fine motor skills develop slightly later than gross motor skills and need patience and practice to develop”*.

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini sejalan dengan berkembangnya kematangan syaraf dan otot anak, sehingga menyebabkan setiap gerakan sesederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dan berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Harriet, Pfeiffer & Brrown (2008) menyatakan bahwa *“children with better-develop motor skills may find it easier to be active and engage in more physical activity (PA) than those with less-develop motor skills.* Pendapat tersebut menjelaskan bahwa apabila anak yang mempunyai keterampilan yang lebih baik maka akan memudahkan anak lebih aktif dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan fisik jika dibandingkan dengan keterampilan motoriknya kurang berkembang. Seperti yang dikemukakan oleh Suyadi (2010: 67) bahwa perkembangan fisik motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan yang telah ada sejak lahir. Oleh karena itu, perkembangan motorik ada baiknya diperhatikan dengan tidak mengesampingkan perkembangan-perkembangan yang lainnya.

Keterampilan motorik halus merupakan kemampuan manipulatif yang melibatkan gerakan dan otot-otot kecil yang terjadi pada bagian tubuh. Pengembangan keterampilan motorik halus anak membutuhkan kesabaran dan latihan supaya berkembang dengan baik. Keterampilan motorik halus sering disebut sebagai keterampilan yang memerlukan koordinasi mata dan tangan

(hand-eye coordination). Selanjutnya menurut Beaty (2013: 236) perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot yang mengendalikan tangan dan kaki. Cameron et al., (Jodi Janice Keifer, 2015: 3), menyatakan bahwa, *“fine motor skills refer to the small muscles in the hand and fingers that are responsible for tasks such as picking object up and grasping a pencil. Children use fine motor skills in school with tasks such as cutting and pasting, using manipulayves in mathematics or clapping their hand to learn syllables”*. Oleh karena itu, dibutuhkan stimulasi dan latihan secara terus menerus dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak.

Keterampilan motorik halus membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada keterampilan motorik kasar, karena keterampilan motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit misalnya konsentrasi, kontrol, kehati-hatian dan koordinasi otot tubuh yang satu dengan yang lain. Seiring dengan pertambahan usia anak, kepandaian anak akan kemampuan motorik halus semakin berkembang dan maju pesat. Menurut Payne & Larry (2012: 237) *“fine movements are integral to motor development in general as well to other aereas of human development, like academics and social development. Fine motor skills like printing or writing legibly, for example, are important for transmiting written ideas”*. Artinya bahwa keterampilan motorik halus merupakan bagian integral dari perkembangan manusia yang mempengaruhi kecakapan hidup sehari-hari dalam aspek akademis dan perkembangan sosial seperti menulis.

Gerakan motorik halus memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental, misalnya keterampilan membuat gambar. Selain keterampilan mengkoordinasikan jari-jari tangan, anak juga perlu kemampuan kognitif yang memungkinkan terbentuknya sebuah karya dari imajinasinya. Keterampilan motorik halus dapat dilihat dari hasil tes kemampuan seseorang menyelesaikan tugas yang melibatkan jari-jari tangan dengan mengikuti tingkat akurasi tertentu. Semakin tinggi keterampilan motorik seseorang maka semakin mudah ia menyelesaikan tugas dengan akurasi tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian dalam menggunakan sebagian otot-otot kecil seperti jari-jemari tangan dan lengan untuk memproduksi gerakan yang memerlukan kecepatan, ketepatan dan ketelitian. Keterampilan tersebut meliputi aktivitas menggenggam, meremas, melukis, memotong, menggunting, menempel, meronce, mengecap dan lainnya. Stimulasi yang diberikan untuk melatih keterampilan motorik halus anak usia dini harus sesuai dengan tahap perkembangan dan tingkat usianya.

b. Tahap Perkembangan Keterampilan Motorik Halus

Pengembangan keterampilan motorik pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengaktualisasikan seluruh potensi anak berupa sikap, tindakan, dan karya. Sumantri (2005: 46) menyebutkan bahwa peningkatan keterampilan motorik terjadi sejalan dengan meningkatnya kemampuan

koordinasi mata, tangan dan kaki. Perkembangan keterampilan motorik halus anak akan mengalami peningkatan seiring dengan bertambahnya usia anak melalui latihan secara berulang-ulang dan secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan tidak terorganisasi ke arah keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik. Perkembangan keterampilan motorik anak juga sangat bergantung pada stimulasi yang diberikan terhadap anak. Menurut Hurlock (1978: 156) hal tersebut dikarenakan sejumlah alasan, yaitu:

- 1) Tubuh anak lebih lentur dari orang dewasa sehingga anak lebih mudah menerima stimulasi atau pelajaran.
- 2) Anak belum dapat memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, sehingga anak dapat mempelajari keterampilan baru lebih mudah.
- 3) Anak lebih berani untuk mencoba sesuatu yang baru daripada orang dewasa.
- 4) Anak lebih mudah bosan untuk mengulangi hingga pola otot terlatih.
- 5) Anak memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar daripada orang dewasa

Keterampilan motorik halus dapat dilihat dari kemampuan seseorang menyelesaikan tugas yang melibatkan jari-jari tangan dengan mengikuti tingkat akurasi tertentu. Semakin tinggi keterampilan motorik seseorang maka semakin mudah pula dalam menyelesaikan tugas dengan akurasi tinggi. Claire

E. Cameron, et. al., (2012) menyatakan bahwa *“these investigations offer preliminary support for the notion that children who lack adequate fine motor skills, notably design copy skills, are likely to fall behind in other academic areas. This may be due in part to the fact that design copy is highly related to handwriting”*. Penjelasannya bahwa apabila anak-anak memiliki keterampilan motori halus yang memadai terutama pada kemampuan desain, maka akan cenderung tertinggal dalam bidang akademik lainnya. Hal tersebut karena desain berkaitan dengan tulisan tangan.

Adapun tahap-tahap perkembangan motorik anak usia dini, menurut Moeslihatoen (2004: 26) secara umum ada tiga, yaitu:

- 1) Tahap kognitif, anak berusaha memahami keterampilan motorik dan apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan gerakan suatu tertentu.
- 2) Tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan cara coba merala olahan pada penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang.
- 3) Tahap autonomous, gerakan yang ditampilkan anak merupakan respons yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan

Sejalan dengan pendapat di atas, Fitts dan Postner (Sumantri, 2005:101-102) menyatakan bahwa proses perkembangan belajar motorik anak usia dini terjadi dalam 3 tahapan yaitu:

- 1) Tahap Verbal Kognitif

Tahap ini merupakan tahap awal dalam belajar gerak, tahap ini disebut fase kognitif karena perkembangan yang menonjol terjadi pada diri anak adalah menjadi tahu tentang gerakan yang dipelajari, sedangkan penguasaan gerakannya sendiri masih belum baik karena masih dalam taraf mencoba-coba gerakan. Pada tahap kognitif proses belajar gerak diawali dengan aktif berfikir tentang gerakan yang dipelajari. Informasi yang diberikan bersifat verbal atau bersifat visual. Informasi verbal adalah informasi yang berbentuk penjelasan dengan menggunakan kata-kata. Informasi visual adalah informasi yang dapat dilihat. Informasi ini bisa berbentuk contoh gerakan atau gambar gerakan.

2) Tahap Asosiatif

Tahap ini disebut juga tahap menengah. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan di mana anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan dalam bentuk rangkaian yang tidak tersendat-sendat pelaksanaannya. Fase ini merangkaikan bagian-bagian gerakan menjadi rangkaian gerakan secara terpadu merupakan unsur penting untuk menguasai berbagai gerakan keterampilan.

3) Tahap Otomasi

Pada tahap ini merupakan fase akhir dalam belajar gerak. Tahap ini ditandai dengan tingkat penguasaan gerakan di mana anak mampu melakukan gerakan keterampilan secara otomatis. Pada tahap ini, anak sudah mampu melakukan gerakan keterampilan tanpa terpengaruh

walaupun pada saat melakukan tersebut. Hal itu terjadi karena gerakannya sudah terjadi secara otomatis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan motorik anak dapat dikelompokkan menjadi 3 tahap, yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif dan tahap otonom. Tahapan-tahapan tersebut merupakan tahapan yang dilalui anak secara berurutan dan terarah sesuai dengan perkembangannya. Keterampilan motorik pada anak dapat berkembang secara optimal maka diperlukan adanya stimulasi secara intensif dan berulang-ulang.

c. Prinsip Perkembangan Motorik

Upaya mengembangkan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun di Taman kanak-kanak agar dapat berkembang secara optimal, maka perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang terdapat dalam Depdiknas, (2007: 13), sebagai berikut :

- 1) Memberikan kebebasan untuk berekspresi pada anak.
- 2) Melakukan pengaturan waktu, tempat, media (alat dan bahan) agar dapat merangsang anak untuk berkreasi.
- 3) Memberikan bimbingan kepada anak untuk menentukan teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media.
- 4) Menumbuhkan keberanian anak dan hindarkan petunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak.

- 5) Membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangannya.
- 6) Memberikan rasa gembira dan menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak.
- 7) Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan

Pada mulanya, perkembangan motorik anak tidak terkoordinasi dengan sempurna, namun seiring dengan bertambahnya usia anak maka akan semakin terkoordinasi dengan baik. Malina dan Bouchard, (1991: 178) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip yang berkaitan dengan perkembangan motorik, yaitu:

- 1) Kematangan syaraf

Pada waktu dilahirkan anak hanya memiliki otak sebesar 25% dari berat otak orang dewasa (Papalia dan Old, 195: 95). Pada usia 5 tahun, syaraf-syaraf yang berfungsi mengontrol gerakan motorik sudah mencapai kematangan dan mensimulasi berbagai motorik yang dilakukan anak secara luas. Otot besar yang mengontrol gerakan motorik kasar berkembang lebih cepat apabila dibandingkan dengan otot halus yang mengontrol kegiatan motorik halus. Pada waktu yang bersamaan, persepsi visual motorik anak juga ikut berkembang dengan pesat.

- 2) Urutan

Proses perkembangan fisiologis manusia berlangsung secara berurutan, yang terdiri dari urutan pertama yang disebut dengan

pembedahan yang mencakup perkembangan secara perlahan dari gerakan motorik kasar yang belum terarah dengan baik kemudian menjadi gerakan yang lebih terarah sesuai dengan fungsinya. Urutan kedua adalah keterpaduan, yaitu kemampuan dalam menggabungkan gerakan motorik yang saling berlawanan dalam koordinasi gerakan yang baik, seperti berlari dan berhenti.

3) Motivasi

Kematangan motorik yang dicapai anak memiliki arti bahwa anak sudah mampu melakukan berbagai kegiatan yang melibatkan aktivitas motorik. Kematangan motorik ini memotivasi anak untuk melakukan aktivitas motorik dalam lingkup yang lebih luas. Hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas fisiologis yang meningkat dengan tajam, kemudian anak seakan-akan tidak mau berhenti dalam melakukan aktivitas fisik, baik yang melibatkan gerakan motorik kasar maupun motorik halus.

4) Pengalaman dan latihan

Pada saat anak mencapai kematangan untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas fisik, yang ditandai dengan kesiapan dan motivasi yang tinggi dan seiring dengan hal tersebut, orang tua dan guru perlu memberikan berbagai kesempatan dan pengalaman yang dapat meningkatkan keterampilan anak secara optimal.

Anak yang kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motoriknya pada waktu anak sudah siap maka anak perlu

melakukan berbagai kegiatan bermain, di antaranya seperti melompat, berlari, bergelantungan, mencoret-coret, menggambar, dan menyusun balok. Prinsip perkembangan motorik halus (Hurlock, 1999: 50) adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan melibatkan perubahan, perkembangan motorik ditandai dengan adanya perubahan ukuran, perubahan proporsi, hilangnya ciri lama dan mendapatkan ciri baru.
- 2) Hasil proses kematangan dan belajar. Proses kematangan yaitu warisan genetik individu, sedangkan proses belajar perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha setiap individu. Terdapat perbedaan dalam perkembangan motorik individu. Walaupun pola perkembangan dengan cara dan kecepatannya masing-masing kegiatan bermain maupun pembelajaran yang dilakukan anak akan bermanfaat mengembangkan keterampilan motorik anak secara optimal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik pada anak ada berbagai macam yaitu, kematangan syaraf, urutan, motivasi, pengalaman dan latihan atau proses belajar. Belajar gerak merupakan studi tentang keterampilan untuk memperoleh dan menyempurnakan gerakan dan agar dapat melakukannya perlu dilakukan adanya kontrol perhatian dan pemusatan perhatian. Perkembangan gerak merupakan sebuah perubahan dalam perilaku gerak yang mampu merefleksikan adanya interaksi antara kematangan organisme seseorang dengan lingkungan.

d. Manfaat Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik yang berbeda memainkan peran yang berbeda pula dalam penyelesaian sosial dan pribadi anak. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang lebih baik dari teman sebayanya cenderung akan lebih percaya diri dalam bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya. Manfaat pengembangan keterampilan motorik halus yaitu agar anak mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata dan mampu mengendalikan emosi. Sumantri (2005: 49) berpendapat bahwa manfaat pengembangan keterampilan motorik halus adalah upaya dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu.

Anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik akan berpengaruh terhadap perkembangan anak tersebut. Diantaranya adalah a) 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, b) kemandirian, semakin sering anak melakukan kegiatan secara mandiri semakin besar pula kepuasan yang dicapai. Ketergantungan terhadap orang lain akan menimbulkan kekecewaan dan ketidakmampuan diri, c) hiburan diri. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang meskipun tanpa

ditmani teman sebaya, d) 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 (Hurlock, 1995: 150).

e. Karakteristik Keterampilan Motorik Halus Anak Usia -6 Tahun

Anak usia dini dalam perkembangan dan pertumbuhan fisik, psikis dan intelegensinya dialui lewat aktivitas gerak dalam bentuk bermain dan melakukan permainan. Perkembangan fisik dilakukan dengan berbagai gerak motorik kasar maupun halus seperti berlari, melempar, melukis dan menulis (Harun Rasyid, dkk :2009). Menurut Snowman (Sumantri. 2005: 26) ciri anak usia dini pada aspek fisik adalah sebagai berikut:

- 1) Otot-otot besar dan control terhadap motorik halus seperti jari tangan pada anak usia dini belum berkembang sempurna.
- 2) Anak masih sering mengalami kesulitan apabila memfokuskan pandangannya pada obyek-obyek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan dan mata masih kurang sempurna.
- 3) Walaupun tubuh anak lentur, tetapi struktur tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak.

- 4) Anak lelaki lebih besar dan anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus.

Selain itu terdapat beberapa karakteristik keterampilan motorik halus dalam tingkat pencapaian perkembangan usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Tabel 1. Keterampilan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun

No.	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
1	Menggambaar 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	Mengekpresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

Sumber Permendikbud No. 137, (2014: 22)

Keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut Robertson dan Halverson dalam Desmita (2005: 129) antara lain menggunting, menggambar orang, meniru angka dan huruf sederhana, membuat susunan yang kompleks dengan kotak-kotak. Kemudian menurut Husdarta dan Nurlan Kusmaedi (2010: 105) anak usia 5-6 tahun anak mampu menggunakan gunting dengan benar, membentuk atau berkreasi dari tanah liat, membuat kue-kue dan menjahit, menggambar kemudian mewarnai gambarnya sendiri, mewarnai gambar dengan crayon atau cat, dan mampu menggambar orang.

Keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut Ariyanti, dkk (2007: 121) yaitu anak mampu:

- 1) Memasukkan satu-persatu biji-bijian dalam waktu 20 detik.

- 2) Menggunakan sikat gigi dengan baik.
- 3) Menyisir rambut.
- 4) Mencuci wajahnya sendiri.
- 5) Menggambar manusia
- 6) Menggambar kotak dengan melihat contoh gambar.
- 7) Menggambar segitiga dengan melihat contoh gambar.
- 8) Tertarik pada kemampuan mencuci piring.
- 9) Menebalkan garis pada gambar bentuk belah ketupat tanpa kesalahan.
- 10) Mengancingkan baju dengan lebih baik.
- 11) Mengambil biji kacang hijau atau balok dengan dua jari yaitu ibu jari dan telunjuk kemudian meletakkannya pada telapak tangan seperti orang dewasa
- 12) Memasukkan korek api ke dalam kotaknya.
- 13) Membuat bola kecil dari tisu.
- 14) Menali tali sepatu dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas maka perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun dapat dikembangkan salah satunya melalui penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* yang berbasis kearifan lokal. Kurikulum merupakan pedoman pendidik dalam memberikan kegiatan kepada anak sesuai dengan tahapan usia. Melalui penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* diharapkan anak akan melenturkan jari-jemari anak agar menjadi

lebih terampil dan dapat bersemangat dalam melakukan kegiatan terlebih apabila kegiatan tersebut disukai dan disenangi oleh anak.

f. Stimulasi Keterampilan Motorik Halus

Perkembangan motorik anak usia dini tidak terlepas dari adanya stimulasi yang diberikan secara terus menerus oleh guru dan orang tua. Menurut teori Dave (Suyadi, 2010: 73) mengembangkan teori Bloom dengan mengklasifikasikan domain psikomotorik ke dalam lima katagori. Katagori tersebut adalah *imitation* (peniruan), *manipulation* (penggunaan konsep), *presition* (ketelitian), *articulation* (perangkaian) dan *naturalization* (kewajaran/kealamiahan). Kelima teori Dave merupakan sumber stimulasi yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini. Pendapat lain diungkapkan oleh Clarie E. Cameron, et. al (2012) "*fine motor skills teste typically include multiple task with visual, cognitive, and manual dexterity demands (eg., drawing with a pencil to either copy an external image, or spontaneously generate an image)*". Beberapa tes atau stimulasi motorik halus meliputi berbagai kegiatan yang mencakup visual, kognitif dan ketangkasan. Kegiatan tersebut seperti menggambar dengan meggunakan pensil, menyalin gambar dan secara spontan meghasilkan sebuah gambar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa stimulasi yang diberikan untuk anak memiliki lima katagori seperti peniruan, manipulasi,

ketelitian, perangkaian dan kealamiahan. Stimulasi yang diberikan tidak hanya sekali, melainkan harus dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus melalui berbagai latihan serta kegiatan agar anak dapat menguasai keterampilan motorik halus sesuai tingkat perkembangannya.

g. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Motorik Halus

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak adalah sebagai berikut (Salmabirat, 2010: 56):

- 1) Stimulasi, memberikan stimulasi pada anak sangat penting pada awal perkembangan anak misalny dengan mengajak anak bercakap-cakap, membelai, mencium, bermain dan lain-lain. Stimulus merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak, karena anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi (Soetjningsih, 1995: 9). Stimulasi juga dapat berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak, termasuk perhatian dan kasih sayang dari orang tua. Untuk perkembangan motorik halus anak diperlukan stimulasi yang terarah dengan memegang pensil yang benar dan memberikan anak latihan-latihan dengan mencoret-coret di atas kertas.
- 2) Gizi sangat penting bagi anak. Gizi ada pada makanan yang sehat dan berkualitas. Jika anak mengkonsumsi protein, vitamin dan mineral.

Perkembangan mental juga memerlukan lebih banyak protein, terutama untuk pertumbuhan sel otaknya. Makanan memegang peranan penting dalam tumbuh kembang anak, karena anak sedang tumbuh sehingga kebutuhannya berbeda dengan orang dewasa, kekurangan makanan yang bergizi akan menyebabkan retardasi pertumbuhan anak.

- 3) Kecerdasan (IQ) kecerdasan anak tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang kecerdasannya (IQ) normal atau di bawah normal.

Motorik anak dapat berkembang dengan baik dan sempurna perlu dilakukan stimulasi yang terarah dan terpadu. Menurut Rahyubi (2012:225) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain adalah:

- a) Perkembangan sistem syaraf

Sistem syaraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik, karena sistem syaraf lah yang mengontrol aktivitas motorik pada tubuh manusia.

- b) Kondisi fisik

Perkembangan motorik erat kaitannya dengan fisik, maka kondisi fisik tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Seseorang yang normal biasanya perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan orang lain yang memiliki kekurangan fisik.

- c) Motivasi yang kuat

Seseorang yang mempunyai motivasi kuat untuk menguasai keterampilan motoriknya tertentu biasanya telah punya modal besar untuk meraih prestasi. Apabila seseorang mampu melakukan suatu aktivitas motorik dengan baik, maka kemungkinan besar dia akan termotivasi untuk menguasai keterampilan motorik yang lebih luas.

d) Lingkungan yang kondusif

Perkembangan motorik seorang individu kemungkinan besar bisa berjalan optimal jika lingkungan tempatnya beraktivitas mendukung dan kondusif. Lingkungan dalam hal ini bisa berarti fasilitas, peralatan, sarana dan prasarana.

e) Aspek psikologis

Aspek psikologis, psikis, dan kejiwaan tentu sangat berpengaruh pada kemampuan motorik. Hanya seseorang yang kondisi psikologinya baiklah yang mampu meraih keterampilan motorik yang baik pula.

f) Usia

Usia sangat berpengaruh pada aktivitas motorik seseorang. Seorang bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua tentu punya karakteristik keterampilan motorik yang berbeda pula.

Pada dasarnya laju perkembangan motorik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Adapun pendapat menurut Hurlock (2013:154) sebagai kondisi yang mempengaruhi laju perkembangan motorik anak antara lain: sifat dasar genetik, termasuk bentuk

tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik kasar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak ada berbagai macam yaitu, sistem syaraf, kondisi fisik, motivasi, genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap laju perkembangan motorik. Selain itu juga lingkungan, usia serta aspek psikologis seseorang juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak. Selain itu faktor stimulasi yang merupakan rangsangan untuk anak. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah dan teratur secara terus menerus akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang mendapatkan stimulasi. Selain itu gizi pada makanan yang sehat dan berkualitas dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak.

6. Model Pembelajaran Bermain *Art-Craft* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak

Model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal merupakan suatu pedoman yang dirancang khusus untuk pelaksanaan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik halus anak yang berkaitan dengan salah satu bentuk-bentuk kearifan lokal yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Fokus utama dari model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal adalah untuk menstimulasi aspek keterampilan

motorik halus anak usia 5-6 tahun pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak khususnya dalam kegiatan batik *painting*, membuat kreasi wayang gunung dan melukis pada media gerabah mini. Pembuatan model dilakukan dengan melihat kesesuaian kemampuan dan karakteristik anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun. Patokan kesesuaian kemampuan dan karakteristik akan membuat model yang dibuat tepat guna. Penyesuaian model dilakukan dengan cara membuat bahan ajar yang sederhana namun sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) anak usia 5-6 tahun dan pembelajaran yang dibuat berkaitan langsung dengan aktivitas anak. Penyesuaian model terhadap TPP dilakukan dengan cara mengembangkan aktivitas bermain *art-craft* yang mengadopsi kearifan lokal yang ada di Yogyakarta berkaitan dengan seni kerajinan. Konsep pembelajaran yang sederhana namun terprogram diharapkan model pembelajaran yang dibuat mudah diterapkan oleh guru kepada anak untuk meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak.

Bermain *art-craft* adalah kegiatan bermain yang memiliki nilai fleksibilitas, estetika dan seni kreativitas. Bermain *art-craft* merupakan berbagai kegiatan bermain dengan cara membentuk dan membuat karya/kerajinan tangan dari berbagai benda dan bahan. Bentuk bermain *art-craft* antara lain seperti *finger-painting* atau melukis dan menghias gambar dengan jari-jemari, mewarnai dengan pasir warna, menyablon, mengecap dan menggambar di atas kain atau media lain, brushing/penyemproan menggunakan sikat gigi dan cat air, membuat berbagai bentuk dengan plastisin, kolase atau menempel potongan-

potongan kertas, serbuk serpihan, serabut kapas berbagai tekstur atau benda-benda kecil pada sebuah gambar, membuat alat permainan, hiasan dinding maupun kreasi lainnya, (Hayati, 2012).

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Bermain *art-craft* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membuat seni kerajinan yang memiliki unsur-unsur kearifan lokal yang ada di kota Yogyakarta seperti membuat batik *painting* menggunakan lilin malam dingin dan media kertas, membuat kreasi wayang gunung sederhana dan melukis menggunakan media gerabah yang terbuat dari tanah liat berbentuk pot bunga mini. Selain itu, keterampilan motorik halus yang tertuang meliputi menebalkan pola, mewarnai, melukis, memola, menggunting dan mengisi pola.

Model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun terdiri dari 3 kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu meliputi:

1) Batik *Painting*/Lukisan Batik

Batik *painting*/lukisan batik adalah proses pembuatannya dengan cara langsung melukis pada kain putih. Pada prinsipnya gambar batik adalah gambar kerajinan yang dikerjakan seperti dalam pembuatan kain batik, yaitu dengan membuat pola-pola hias dengan bahan yang tidak tertembus pewarna. Tentunya dalam pembuatan lukisan batik juga menggunakan pola-pola hias.

Oleh karena itu, dalam pembuatan gambar batik ini juga digunakan berbagai bahan yang tidak sama sifat-sifatnya untuk menggambar pola dan untuk mewarnai dipadupadankan. Istilah asingnya disebut *mixed media*. Pada kegiatan ini kegiatan membuat lukisan batik adalah pada media kertas agar lebih memudahkan anak dalam proses melukis.



Gambar 1. Batik *Painting*

Alat dan bahan:

- a) Kertas HVS tebal 80 gram dengan pola/motif batik kawung ukuran 20 cm x 20 cm
- b) Lilin malam dingin
- c) Catton bud
- d) Cat air

Langkah-langkah pembelajaran:

- a) Anak mulai menebalkan pola/motif batik pada media kertas menggunakan lilin malam dingin.

- b) Setelah selesai, masing-masing anak menjemur di luar ruangan di bawah sinar matahari agar mempercepat pengeingan.
- c) Kemudian anak mulai mewarnai pola/motif setelah ditebalkan menggunakan lilin malam dingin.
- d) Setelah semuanya selesai, hasil karya dikumpulkan

2) Kreasi wayang gunung

Wayang kulit merupakan salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat Jawa yang tidak lain juga Daerah Istimewa Yogyakarta. Wayang pertama kali mengambil dari cerita sebuah ukiran pada relief candi-candi yang menggambarkan tokoh leluhur, legenda kepala suku yang mengambil cerita-cerita dari Ramayana dan Mahabarata. Kemudian berkembang wayang itu diubah menjadi sebuah lukisan yang ditata dalam bentuk beberan dengan gambar-gambar manusia yang sesuai dengan ukiran yang terdapat pada relief candi. Wayang merupakan manifestasi dari gambaran sifat manusia dengan tingkah lakunya, wayang merupakan sarana pendidikan moral yang sarat berisi mengenai hal-hal yang baik dan hal-hal yang buruk. Namun, pada praktik pembelajaran di Taman Kanak-kanak lebih disederhanakan dan beberapa bahan diganti dari bahan asli pembuatan wayang kulit karena menyesuaikan untuk anak-anak agar aman dan memudahkan.

Pada pagelaran wayang kulit, gunung wayang selalu menjadi ikon utama. Setiap memulai dan mengakhiri peristiwa, itulah saat gunung wayang digunakan. Banyak yang bertanya. Disebut gunung karena

bentuknya seperti gunung dan mempunyai makna gegunungan atau tetunggul. Contoh wayang yang dapat dibuat oleh anak usia dini adalah wayang gunung (kayon). Wayang gunung mudah dibuat oleh anak karena bentuknya yang lebih sederhana jika diandingkan tokoh pewayangan yang lain.



Gambar 2. Kreasi Wayang Gunungan

Alat dan bahan:

- a) Pola wayang gunungan
- b) Kertas buffalo ukuran A4 warna kuning gading (bisa diganti warna lain)
- c) Pensil
- d) Gunting
- e) Lem kertas
- f) Lem kertas
- g) Potongan daun jati kering atau bisa diganti dengan daun kering yang lain

h) Tusuk sate

Langkah-lagkah pembelajaran:

- a) Anak mulai memola bentuk wayang gunungan pada media kertas buffalo menggunakan pensil.
- b) Anak menggunting pola wayang yang telah dibuat.
- c) Selanjutnya, anak mengisi pola dengan teknik kolase yaitu menempelkan potongan-potongan daun kering pada pola wayang gunungan dan menempelkan tusuk sate sebagai penyangga.
- d) Setelah selesai, masing-masing anak mengumpulkan hasil karyanya.

3) Melukis pada media gerabah

Gerabah merupakan salah satu hasil dari seni terapan. seni terapan merupakan seni yang hasilnya memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, gerabah memiliki fungsi sebagai perkakas atau alat-alat rumah tangga. Gerabah ini terbuat dari tanah liat yang kemudian dibakar dengan suhu tertentu. Pada kegiatan ini kegiatan yang akan dilakukan anak adalah melukis pada media gerabah. Gerabah yang digunakan dalam penelitian ini adalah gerabah mini berbentuk pot bunga.



Gambar 3. Kreasi Lukisan pada Media Gerabah Mini

Alat dan bahan:

- a) Pot bunga mini dengan ukuran diameter 5,5 cm dan tinggi 5 cm.
- b) Kuas lukis
- c) Cat air
- d) Pallet

Langkah-langkah pembeajaran:

- a) Guru memberikan contoh langkah-angkah kegiatan yang akan dilakukan anak.
- b) Anak mulai melukis pada media gerabah menggunakan kuas dan cat air sampai selesai.
- c) Setelah selesai gerabah dijemur di bawah sinar matahari kemudian dikumpulkan.

B. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian ini srelevant dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian Keifer (2015) dengan judul: *Handwriting and Fine Motor Skill Development in the Kindergarten Classroom*. Penelitian yang telah dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas pada Taman Kanak-kanak. Hasil dari penelitian tersebut berdampak positif pada keterampilan tulisan tangan siswa di kelas TK. Semakin banyak waktu yang dilakukan oleh siswa dalam mengembangkan otot motorik halus melalui intervensi, maka tulisan tangan akan semakin membaik.
- 2) Rante, Hestiasari. 2016. *A Preliminary Design of Batikids: A Game-Based Learning to Support Children Learning the Process of Producing Traditional Batik in Museum Context*. Penelitian ini merupakan jenis pengembangan. BtatiKids adalah pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar anak dalam memproduksi batik melalui game di computer. Permainan ini mer=memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar membatik. Permainan dirancang dalam bentuk *software game* yang dapat diakses pada computer yang tersedia di Museum Batik. Hasil dari pengembangan tersebut digunakan untuk meningkatkan permainan membatik.
- 3) Penelitian Kurnia (2015) dengan judul *Pengaruh Kegiatan Painting dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis*. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 1) hasil kreativitas anak usia dini

dalam seni lukis pada kelompok anak yang diberi kegiatan finger painting lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan brush painting, 2) terdapat pengaruh interaksi antara kegiatan painting dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis, 3) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus tinggi yang diberi kegiatan finger painting lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan brush painting, 4) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah yang diberi kegiatan finger painting lebih rendah dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan brush painting.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Khotimah (2012) yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Anak Dalam Pengembangan Bidang Seni (Rupa) Di PAUD Batik Dan PAUD Sabiatul Azmi Sidoarjo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di PAUD Batik dan PAUD Sabitul Azmi Sidoarjo berbasis anak, pembelajaran mengacu pada kurikulum Diknas dan kurikulum Depag yang terintegrasikan pada menu pembelajaran generik dengan metode BCCT dalam pengembangan bidang seni (rupa) melalui menggambar sederhana, mewarnai sederhana, dan menciptakan sesuatu dengan berbagai media dengan pendekatan ekspresi anak. Kegiatannya dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan menghasilkan karya anak. Kelebihan pembelajaran berbasis Anak di antaranya: mengutamakan kebebasan anak, sesuai ekspresi anak, dan menghasilkan karya sesuai keinginan anak, serta meningkatkan aktivitas anak.

5) Penerapan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan media seni melipat kertas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak TK Shanti Kumara III Sempidi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 32 anak TK pada Kelompok B semester II tahun pelajaran 2014/2015. Data tentang kemampuan motorik halus dikumpulkan menggunakan metode observasi. Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B dengan media seni melipat kertas pada siklus I sebesar 65,83%, pada kategori sedang dan pada siklus II meningkat sebesar 86,41% dan berada pada kategori tinggi. Jadi kesimpulannya bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus dengan menggunakan media seni melipat kertas sebesar 20,58%.

C. Kerangka Pikir

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada tingkat usia tersebut anak berada pada masa emas atau *golden age*. Pada saat masa emas tersebut anak dapat menyerap dengan mudah berbagai informasi yang ada di lingkungan sekitar. Potensi dan kecerdasan anak harus dikembangkan secara optimal, karena masa emas terjadi sangat singkat. Upaya meningkatkan potensi pada anak perlu memperhatikan fisik dan mental anak, karena apabila anak memiliki permasalahan fisik dan mental maka pemberian stimulasi juga akan kurang optimal diterima oleh anak.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan adalah motorik. Perkembangan motorik bagi anak usia dini meliputi perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Pada perkembangan motorik anak usia dini, motorik kasar akan berkembang lebih dahulu sebelum motorik halus. Akan tetapi, kedua perkembangan motorik tersebut sangat penting untuk dioptimalkan dalam pengembangannya bagi anak usia dini. Pengembangan keterampilan motorik halus memerlukan stimulasi yang tepat. Stimulasi keterampilan motorik halus dilakukan melalui kegiatan bermain.

Pentingnya perkembangan motorik anak usia dini belum selaras dengan kenyataan yang ada di lapangan. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik lebih banyak menekankan pada segi akademik seperti membaca, menulis dan berhitung. Pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru belum dirangkai menjadi kegiatan bermain yang utuh.

Pada penelitian ini, penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal sebagai salah satu upaya dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak yang masih jarang dilakukan. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual mengenai interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Model pembelajaran disusun secara sistematis baik media yang digunakan, langkah kegiatan maupun cara penilainnya. Model pembelajaran yang dipakai adalah model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal merupakan salah satu pengenalan budaya kepada anak sejak dini.

Berdasarkan fakta yang ada di lapangan, dapat digambarkan permasalahan yang tampak pada proses pembelajaran yaitu: (1) stimulasi perkembangan motorik halus jarang dilakukan melalui seni kerajinan (2) semakin jarang guru dalam menerapkan model pembelajaran yang berkaitan dengan seni yang berbasis kearifan lokal, (3) belum adanya model pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain *art-craft*. Melalui hal tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak yang sekaligus mampu mengenalkan berbagai macam hasil karya seni di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Melalui pengembangan ini, diharapkan bahwa keterampilan motorik halus anak dapat terstimulasi secara optimal.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka pikir, maka timbul beberapa pertanyaan penelitian dalam pengembangan model pembelajaran bermain *art craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun, antara lain:

- 1) Apakah hal-hal yang dibutuhkan dalam mengembangkan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun?

- a. Apa saja permasalahan yang ditemukan di lapangan mengenai keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun?
 - b. Model pembelajaran seperti apakah yang dapat diterapkan oleh guru yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun?
 - c. Materi apa saja yang dapat diterapkan pada model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usi 5-6 tahun?
- 2) Bagaimana desain model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal yang layak untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun?
- a. Bagaimana desain kelayakan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut ahli materi?
 - b. Bagaimana desain kelayakan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus usia 5-6 tahun menurut ahli media?
- 3) Apakah model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun?