

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Halus

1. Pengertian fisik motorik halus

Fisik tidak hanya sebuah jasad atau tubuh. Namun fisik juga menyangkut keterampilan-keterampilan gerakan (motorik) yang dapat dilakukan oleh tubuh serta bagian tubuh yang paling vital, yaitu otak dan sistem syaraf.

Fisik atau tubuh manusia merupakan sistem organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini mulai dibentuk sejak dalam kandungan (*pre-natal*). Berkaitan dengan perkembangan fisik, Kuhlen dan Thomson (Hurlock) mengemukakan bahwa perkembangan otak yang mempengaruhi perkembangan fisik seorang anak manusia meliputi 4 aspek, yaitu (a) sistem saraf otak, yang mempengaruhi kecerdasan otak atau emosi; (b) otot-otot, yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan perkembangan mototrik; (c) kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru; (d) struktur tubuh/fisik, meliputi tinggi, berat, dan proporsi.³

Pengembangan fisik motorik halus pada usia pra sekolah lebih mengarah pada pelaksanaan kegiatan yang mengasyikkan dan menarik minat anak sehingga melalui kegiatan tersebut seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Konsep *learning thought art* atau pembelajaran

³ Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) 1.30

melalui fisik motorik halus dimaksudkan menjadikan fisik motorik sebagai sebuah media atau sarana dalam rangka pembelajaran anak. Edwards dan Gandini menyatakan peranan penting pembelajaran fisik motorik halus/seni dalam *booklet performing : The art in Education* meliputi aspek (a) Fisik motorik halus adalah dasar untuk berkomunikasi, Fisik motorik halus merupakan bentuk komunikasi manusia sebagaimana kata-kata sebagaimana membentuk bahasa (b) Fisik motorik halus membantu anak membangun kreatifitas dan mengembangkan potensi kreatif, (c) Fisik motorik halus membantu anak memahami pengetahuan lainnya, maksudnya anak dapat memahami pengetahuan dengan cara yang berbeda juga mampu membantu anak dalam memecahkan masalahnya; (d) melalui fisik motorik halus anak dapat mempelajari peradaban manusia sehingga dapat mempelajari masa lalu dan mengantar wawasan ke masa depan untuk mempersiapkan masa depannya. (e) Fisik motorik halus membantu anak agar dapat mengembangkan minat untuk memilih hidup berkesenian menjadi pilihan karier di masa depan. (f) Fisik motorik halus membantu anak menumbuhkan penilaian artistik (*artistic judgment*). Melalui fisik motorik halus anak dilatih mengembangkan kepekaan rasa (*sensitive*) misalnya dalam memilih musik yang cocok dengan suasana tertentu, pemilihan gerak, penyajian makanan, dll.⁴

Pamela Cauglin mengemukakan karakteristik seni anak-anak dilihat dari sudut pandang perkembangannya menyatakan bahwa (a) pada anak usia 4 tahun, anak mulai mengasosiasikan garis dan bentuk dengan benda-benda nyata dan kegiatan kinestetik dari pada penglihatannya. Komposisinya

⁴ Ibid. 1.40

menggambarkan kegiatan reflek motorik dan sebuah proses yang bertahap tanpa tanpa ada pendapat orang dewasa baik yang terlihat (visual) atau penjelasan logis. Hubungan ukuran kebanyakan ditentukan oleh skala motorik anak dan asal muasal media (b) anak usia 4 tahun, pada akhirnya menyadari garis dan bentuk bisa mewakili orang, binatang dan berbagai benda.⁵ Mereka mulai menceritakan dengan kata-kata suatu kisah/karangan mereka, atau mulai merumuskan ide-ide yang akan diungkapkan sebelum mereka mengerjakan sesuatu. Misalnya : Stempel/mencetak dengan menggunakan berbagai media, mereka mulai menyadari akan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan stempel/mencetak bentuk.

Dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak khususnya kegiatan stempel atau mencetak bentuk harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan tujuan kegiatan pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak

2. Macam-macam Fisik Motorik

a. Fisik Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya.

- Perkembangan Motorik Kasar

⁵ Ibid. 1.41

Tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap,serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar. Pada anak usia 4 tahun, anak sangat menyenangi kegiatan fisik yang mengandung bahaya, seperti melompat dari tempat tinggi atau bergantung dengan kepala menggantung ke bawah. Pada usia 5 atau 6 tahun keinginan untuk melakukan kegiatan berbahaya bertambah. Anak pada masa ini menyenangi kegiatan lomba, seperti balapan sepeda, balapan lari atau kegiatan lainnya yang mengandung bahaya.

Motorik Kasar

- melompat-lompat
- berjalan mundur dan jinjit
- menendang bola
- memanjat meja atau tempat tidur
- naik tangga dan lompat di anak tangga terakhir
- berdiri dengan 1 kaki⁶

b. Fisik Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan

⁶ <http://paperppptm.wordpress.com/2012/08/17/motorik/>

sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya.

Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulai yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti anda boleh memaksa si kecil. Tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha dilakukan si kecil.

Berikut perkembangan motorik halus anak berdasarkan tahapan usianya:

ANAK USIA 3 TAHUN

- a. menggambar mengikuti bentuk
- b. menarik garis vertikal, menjiplak bentuk lingkaran
- c. membuka menutup kotak
- d. menggunting kertas mengikuti pola garis lurus

ANAK USIA 4 TAHUN

- a. menggambar sesuatu yang diketahui, bukan yang dilihat
- b. mulai menulis sesuatu dan mampu mengontrol gerakan tangannya
- c. menggunting zig zag, melengkung, membentuk dengan lilin
- d. menyelesaikan pabel 4 keping

ANAK USIA 5 TAHUN

- a. melipat
- b. menggunting sesuai pola
- c. menyusun mainan konstruksi bangunan
- d. mewarnai lebih rapi tidak keluar garis
- e. meniru tulisan

Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka anak akan termotivasi untuk bergerak kepada keterampilan motorik yang lebih luas lagi. Aktifitas fisiologis meningkat dengan tajam. Anak seakan-akan tidak mau berhenti melakukan aktifitas fisik, baik yang melibatkan motorik kasar maupun motorik halus. Pada saat mencapai kematangan untuk terlibat secara aktif dalam aktifitas fisik yang ditandai dengan kesiapan dan motivasi yang tinggi, dan seiring dengan hal tersebut, orangtua dan guru perlu memberikan berbagai kesempatan

dan pengalaman yang dapat meningkatkan keterampilan motorik anak secara optimal. Peluang-peluang ini tidak saja berbentuk membiarkan anak melakukan kegiatan fisik, akan tetapi perlu didukung juga dengan menyiapkan berbagai fasilitas yang berguna bagi perkembangan keterampilan motorik kasar dan motorik halus tersebut.⁷

B. Stempel atau Mencetak Bentuk untuk Anak Usia Dini

1. Pengertian Stempel atau mencetak bentuk

Stempel adalah kegiatan membentuk suatu media yang sederhana, biasanya berupa bantal stempel dan alatnya. Untuk anak usia dini stempel biasanya dilakukan dengan jari-jari atau telapak tangan yang dicap atau dibentuk di stempel diatas kertas. Sedangkan mencetak bentuk adalah suatu kegiatan seni rupa yang terdiri dari berbagai macam bentuk.

Mencetak dapat dilakukan dengan cara yang sangat sederhana sampai dengan cara yang sangat rumit. Adapun cara yang sangat sederhana adalah, media yang yang kita gunakan dapat kita temukan di sekeliling kita. Misalnya pelepah daun pisang yang dipotong melintang kemudian pada permukaan penampangnya diberi pewarna lalu dicapkan pada bidang datar. Contoh lain misalnya buah belimbing yang dipotong melintang lalu permukaan penampangnya diberi pewarna lalu dicapkan pada kertas atau bidang datar lainnya, bahkan dapat menggunakan ibu jari yang diberi pewarna lalu dicapkan pada kertas. Sedangkan mencetak dengan cara yang rumit yaitu dengan

⁷ Perkembangan Motorik Halus Anak <http://bidanku.com/index.php/?perkembangan-motorik-halus-anak#ixzz2P9v7IZIy>

menggunakan acuan yang disengaja dirancang dengan desain motif yang kita ciptakan sendiri. Misalnya dengan menggunakan acuan papan kayu, lempengan karet, lempengan, plastik, bahkan dapat menggunakan lempengan besi atau baja.⁸

Prinsip kerja stempel atau mencetak bentuk menggunakan jenis apapun untuk anak usia dini asalkan tidak membahayakan dan memberatkan anak. Inovasi dan kreatifitas sangat diperlukan untuk perkembangan anak yaitu mengembangkan dan memodifikasi baik bahan apapun sehingga dapat ditemukan hal-hal baru dalam menghasilkan karya cetak manual yang tepat digunakan sebagai materi kegiatan dan dapat berulang-ulang sejumlah yang diinginkan.⁹

2. Media dalam mencetak

a. Bahan

Bahan merupakan material yang akan diubah wujud atau bentuknya baik dicampur dengan material lain atau berdiri sendiri untuk membuat karya, sesuai dengan pola yang telah ditentukan, dirancang. Bahan mempunyai sifat hanya dapat dipakai sekali, artinya material bahan apabila sudah diubah wujudnya baik secara langsung menjadi karya atau bahan lain maka bahan tersebut tidak akan dianggap menjadi bahan semula, karena bahan hanya dapat dipakai satu kali saja. Contoh material bahan mencetak : (1) *Pewarna*.
Pewarna dalam media mencetak digunakan untuk mendapatkan hasil

⁸ Hajar Pamadhi, dkk, *Materi Pokok Keterampilan Seni Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) 4.4

⁹ Ibid, 4.6

cetakan yang digambarkan dengan pewarnaan dari tinta cetakan. Tidak semua bahan pewarna dapat dipakai dalam media mencetak. Pewarna yang dapat dipakai untuk sarana seni mencetak adalah pewarna yang memiliki daya lekat yang bagus, sehingga dapat menempel pada lembaran cetak. Cat atau pewarna yang biasa dan mudah digunakan sebagai tinta cetak antara lain: cat air, teres, cat minyak, tinta cetak kertas, cat kayu dan tinta sablon.

Pewarna yang dianggap tidak memiliki daya lekat bukan berarti tidak dapat digunakan sebagai bahan mencetak. Tetapi tinta agak sulit sebagai sarana bahan, karena sulit berpindah dari acuan ke kertas atau bidang datar lainnya. Pewarna jenis ini akan menghasilkan hasil cetakan yang tidak maksimal. (2) *Papan*. Papan dapat berwujud papan buatan atau papan asli. Papan buatan terdiri dari triplek, plastik, karet spoon, lempengan logam, seng, tembaga. Sedangkan papan yang bukan buata adalah papan kayu, atau ubi-ubian (ketela, kentang, ubi jalar dan lain-lain). (3) *Motif*. Motif gambar merupakan bahan yang tanpa menoreh atau membuat gambar tetapi sudah langsung dapat dipakai sebagai bahan acuan. Bahan acuan jenis ini biasa dipakai untuk kegiatan seni rupa pada tingkat usia dini, karena motif-motifnya cetakannya tidak perlu dibuat lagi.¹⁰

c. Alat

Alat digunakan ketika dipakai untuk membantu mengubah wujud bahan pembuat acuan. Sifat alat ini akan dapat dipakai berulang-ulang sampai alat tersebut rusak, sedangkan sifat bahan hanya dapat dipakai sekali, misalnya :

(1) *Pisau cukil*. Pisau ini berfungsi untuk membuat gambar dengan cara

¹⁰ Ibid, 4.14

menoreh pada acuan dengan cara dicukil. Biasanya dipakai jika menggunakan acuan dari kayu. (2) *Rol*. Rol dipergunakan untuk meratakan cat minyak, baik pada permukaan acuan maupun pada bantalan. Bantalan berfungsi untuk mencampur cat atau mengencerkan cat. (3) *Kuas*. Kuas digunakan untuk membantu meratakan dan mencampur cat pada permukaan acuan. (4) *Kaca*. Kaca digunakan sebagai alas atau bantalan untuk mengencerkan/meratakan/mencampur cat yang dibantu oleh rol atau kuas. (5) *Palet*. Palet merupakan tempat khusus yang dibuat untuk mencampur mengencerkan cat, baik cat air maupun cat minyak. Palet ini merupakan tempat khusus yang dirancang sebagai perngkat seni rupa yang berhubungan dengan cat. (6) *Rakel*. Rakel fungsinya hampir sama dengan rol, tetapi alat ini khusus dirancang untuk proses cetak sablon. (7) *Screen*. Screen sering disebut monil. Alat ini berfungsi untuk menyaring cat yang sekaligus sebagai gambar atau pola yang diinginkan oleh pembuat cetakan.¹¹

Untuk tehnik mencetak anak usia dini tentu saja tidak sama dengan tehnik mencetak yang dilakukan orang dewasa. Pada kegiatan stempel atau mencetak bentuk anak usia dini, dapat menggunakan berbagai media atau bahan yang sederhana, yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar, sekolah atau dirumah., seperti umbi-umbian, pelepah daun pisang, buah belimbing, wortel, kayu, bahkan jari-jari kita juga dapat digunakan sebagai bahan mencetak dan bahan

¹¹ Ibid, 4.16

sederhana lainnya. Mencetak dapat diberikan untuk materi pembelajaran anak usia dini karena mudah untuk dilakukan.

3 Tehnik mencetak

Dengan perkembangan teknologi yang serba canggih, teknik mencetak sangat beragam bentuknya dari yang sifatnya manual tradisional sampai dengan menggunakan teknologi canggih.

Macam-macam mencetak antara lain : (1) *cetak tinggi*. Cetak tinggi dalam bahasa inggris disebut *letter perss*, dalam bahasa belanda disebut *Hoogdruk*. yang artinya cetakan yang diinginkan dihasilkan dari tekanan yang kuat, tinta yang semula berada dipermukaan acuan akan melekat atau berpindah pada kertas atau bahan lain. (2) *cetak datar*, cetak datar juga disebut letter press, tidak ada perbedaan tinggi antara motif gambar dengan bagian yang bukan motif gambar pada acuan. (3) *cetak dalam*, cetak dalam disebut juga intaglio, bagian yang mencetak lebih dalam dari pada bagian yang tidak mencetak. Bagian yang rendah atau parit itu harus dapat menampung tinta yang akan dicetak pada kertas. (4) *cetak sablon*, prinsip kerjanya adalah jenis cetak saring, cetak saring atau sablon banyak digunakan dalam molustri tekstil, cetak kertas, cetak kaca dan reklame.¹²

¹² Ibid, 4.23

4. Cara mencetak untuk anak usia dini

Kegiatan mencetak untuk anak TK tetap menggunakan prinsip dasar ilmu mencetak. Tetapi yang dapat membedakan adalah media dan tujuan mencetaknya.

Selain pelepah daun pisang, buah belimbing, ubi-ubian, juga dapat menggunakan media yang lain, di antaranya :

a. Uang Logam

Uang logam yang sisi-sisinya mempunyai gambar dan angka dapat dipakai sebagai acuan cetak tinggi. Adapun cara penggunaannya adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan uang logam yang berukuran besar (Rp.500,00/Rp.200,00)
2. Menyiapkan kertas HVS putih (kuranag dibenarkan kertas yang tebal)
3. Menyiapkan pensil 3B (pensil tidak usah diraut runcing)

Cara kerja : letakkan uang logam ditempat yang kuat (meja, lantai), letakkan HVS diatas uang logam dengan tidak boleh bergeser-geser selama pembuatan gambar. Gosokkan pensil diatas kertas HVS tepat mengenai uang logam secara merata. Dalam waktu yang relatif singkat maka kita akan mendapatkan hasil gambar uang logam. Hal ini dapat diterapkan pada kegiatan mencetak pada anak usia dini. Cara ini anak diajak bermain sambil berkarya dan melatih keterampilan, berpikir dan berekspresi serta aman dilakukan untuk anak usia dini.

b. Mencetak bayangan

Mencetak bayang ini merupakan kegiatan yang menghasilkan gambar bayangan. Media yang digunakan antara lain : kertas putih, daun uatau guntingan kertas, car air/ krayon, pewarna kue, sikat gigi dan sisir. Cara kerja : Daun atau potongan kertas diletakkan diatas kertas putih. Semprotkan pewarna dengan cara sikat gigi dibasahi pewarna lalu disikatkan dengan sisir diatas kertas yang diatasnya telah diberi daun atau potongan kertas. Apabila pewarnanya menggunakan krayon, cara kerjanya: bagian tepi cetakan (daun/potongan kertas) diwarnai dengan tebal kemudian cukup diusap. Maka akan membentuk cetakan bayangan sesuai cetakan yang kita inginkan.

c. Mencetak dengan lipatan

Tehnik cetak ini sangat sederhana, dapat dilakukan oleh anak usia dini/TK. Dengan tehnik ini kita akan memperoleh gambar-bambar menarik. Media yang digunaka : kertas putih, tinta. Cara kerja mencetak : Menyiapkan kertas yang dapat langsung dilipat, buka lipatan lalu teteskan tinta secukupnya didekat lipatan kertas, tutup kembali rapat-rapat kertas tersebut hingga sebagian tinta yang berada pada lipatan sebelah menempel pada lipatan sebelahnya, buka kembali lipatan tersebut dengan hati-hati agar tinta yang masih basah tidak menggores kebagian yang lain.

Dalam kegiatan ini pendidik tentu tidak lupa bahwa anak didik yang sedang dalam berkarya tidak untuk memenuhi tuntutan mencetak pada usaha percetakan. Tetapi anak didik sedang diajak berekspresi demi melalui teknik mencetak. Apa yang dihasilkan oleh anak didiknya kita lebih sebagai media pematangan emosional, ide dan daya ciptanya.