**BAB 2**

**TINJAUAN TEORI**

**2.1 Konsep Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun)**

**2.1.1 Pengertian Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun)**

 Anak usia pra sekolah (3-6 tahun) merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Sumiyati (2011) mengatakan bahwa usia pra sekolah merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Menurut Hainstock, dalam Sujiono (2010) mengatakan masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Selanjutnya Montesori, dalam Sujiono (2010) menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari Hainstock, dalam Sujiono (2010).

 Masa pra sekolah merupakan masa-masa untuk bermain. Waktu bermain merupakan sarana untuk tumbuh dalam lingkungan dan kesiapannya dalam belajar formal. Pada tahap perkembangan anak usia pra sekolah ini, anak mulai menguasai berbagai ketrampilan fisik, bahasa dan anak pun mulai memiliki rasa percaya diri untuk mengeksplorasi kemandiriannya.

 Berdasarkan teori perkembangan anak, diyakini bahwa setiap anak yang lahir memiliki lebih dari satu bakat. Bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul di atas permukaan air. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungan bermainnya, Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun pengetahuannya. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuh kembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi.

 Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain, serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

 Setiap anak berkembang melalui tahapan perkembangan yang umum tetapi pada saat yang sama setiap anak juga makhluk individu yang unik. Pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran yang sesuai dengan minat, tingkat perkembangan kognitif serta kematangan sosial dan emosional.

 Berhubungan dengan hal tersebut di atas, Wolfgang dalam Sujiono (2010) mengatakan yang berkaitan dengan teori perkembangan anak antara lain :

1. Tanggap dengan proses yang terjadi dari dalam diri anak dan berusaha mengikuti arus perkembangan anak yang individual.
2. Mengkreasikan lingkungan dengan materi luas yang beragam dan alat-alat yang memungkinkan anak belajar.
3. Memperhatikan laju dan kecepatan belajar masing-masing anak.
4. Adanya bimbingan dari guru agar anak tertantang untuk melakukan sendiri.

**2.1.2 Karakteristik Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun)**

 Pada saat anak memasuki umur 3 tahun, seorang anak akan semakin mandiri dan mulai memdekatkan diri pada teman sebayanya. Pada tahapan usia ini anak mulai menyadari tentang apa yang dirasakan dan apa yang telah mampu dilakukan dan yang belum mampu dilakukan (Sujiono, 2010). Adapun karakteristik anak usia pra sekolah meliputi fisik, motorik, intelektual dan sosial.

1. Ciri fisik anak pra sekolah yaitu otot-otot lebih kuat dan pertumbuhan tulang menjadi besar dan keras. Anak pra sekolah mempergunakan gerak dasar seperti berlari, berjalan, memanjat, dan melompat sebagai bagian dari permaiana mereka.
2. Secara motorik anak mampu memanipulasi obyek kecil, menggunakan balok-balok dari berbagai ukuran dan bentuk.
3. Dari segi intelektual anak mempunyai rasa ingin tahu, rasa emosi, iri dan cemburu. Hal ini timbul karena anak tidak memiliki hal-hal yang dimiliki oleh teman sebayanya.
4. Secara sosial anak mampu menjalani kontak sosial dengan orang-orang yang ada di luar rumah, sehingga anak mempunyai minat yang lebih untuk bermain pada temannya, orang-orang dewasa dan saudara kandung di dalam keluarganya.

**2.1.3 Aspek Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah (3-6 tahun)**

 Catron dan Allen, dalam Sujiono (2010) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak yaitu:

1. Kesadaran Personal

Permainan yang kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran personal. Bermain mendukung anak tumbuh secara mandiri dan memiliki control atas lingkungannya, melalui bermain anak dapat menemukan hal yang baru, bereksplorasi, meniru dan mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun ketrampilan menolong dirinya sendiri, ketrampilan ini membuat anak merasa kompeten.

1. Pengembangan Emosi

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara positif. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

1. Membangun Sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain. Bermain adalah sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme.

1. Pengembangan Komunikasi

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta mengekspresikan kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada saat bermain.

1. Pengembangan Kemampuan Motorik

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, serta aktivitas sensori motorik yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.

**2.2 Konsep Perkembangan Motorik Halus**

**2.2.1 Pengertian Perkembangan Motorik Halus**

Perkembangan motorik halus adalah kemampuan bergerak berdasarkan pengkoordinasian organ-organ tubuh seperti, tangan, mata, saraf dan lain sebagainya (Suyadi, 2009).

 Hasil dari koordinasi antar berbagai organ tubuh tersebut bertumpu pada tangan. Dengan kata lain gerak motorik halus lebih didominasi oleh gerak tangan secara lembut, contoh beberapa gerak motorik halus adalah mencoret-coret, menggambar, menulis, meremas, merobek, menggunting, menempel dan lain sebagainya (Delaney, 2010).

**2.2.2 Perkembangan Motorik Halus Bergantung pada Kematangan Otot dan Saraf**

 Perkembangan pusat syaraf yang lebih rendah, yang bertempat dalam urat syaraf tulang belakang, pada waktu lahir berkembangnya lebih baik daripada pusat syaraf yang lebih tinggi yang berada dalam otak, maka gerak reflek pada waktu lahir lebih baik dikembangkan dengan sengaja daripada dibiarkan berkembang sendiri. *Cerebellum* atau otak yang lebih bawah yang mengendalikan keseimbangan, berkembang dengan cepat selama tahun awal kehidupan dan praktis mencapai ukuran kematangan pada waktu anak berusia 5 tahun.

 Demikian juga otak yang lebih atas atau *Cerebrum*, khususnya ruang masuk depan mengendalikan gerakan terampil berkembang dalam beberapa tahun permulaan. Gerakan terampil belum dapat dikuasai sebelum mekanisme otot anak berkembang, selama masa pra sekolah, otot berbelang *(striped muscle)* atau *striated muscle* yang mengendalikan gerakan sukarela berkembang dalam laju yang agak lambat.

**2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus**

 Menurut Norlaila (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan gerak motorik halus adalah:

1. **Perkembangan system saraf**. Sistem saraf berpengaruh dalam perkembangan motorik karena system saraf merupakan sistem pengontrol gerak motorik pada tubuh manusia.
2. **Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak**. Karena perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan fisik, maka kemampuan fisik seseorang akan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Anak yang normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan fisik.
3. **Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak**. Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka akan termotivasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Hal tersebut dikarenakan semakin dilatih kemampuan motorik anak akan semakin meningkat.
4. **Lingkungan yang mendukung**. Perkembangan motorik akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bias menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otak.
5. **Aspek psikologis anak**. Untuk menghasilkan kemampuan motorik yang baik pada anak diperlukan kondisi psikologis yang baik pula, agar mereka dapat mengembangkan gerakan motorik halusnya.
6. **Umur**. Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada massa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja.
7. **Jenis kelamin**. Setelah melewati pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat dibanding anak perempuan.
8. **Genetik**. Genetik adalah bawaan anak, yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya, antara lain bentuk tubuh (cacat fisik) dan kecerdasan. Kelainan genetik akan mempengaruhi proses tumbuh kembang anak.
9. **Kelainan kromosom**. Pada umumnya kelainan kromosom akan disertai dengan kegagalan pertumbuhan.

**2.2.4 Penyebab Keterlambatan Motorik Halus**

 Gangguan perkembangan motorik halus yang lambat dapat disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya adalah neuromuskuler. Penyakit neuromuskuler seperti *neuromuscular distrofi* merupakan gangguan perkembangan motorik halus yang selalu didasari adanya penyakit tersebut.

 Faktor lingkungan serta kepribadian anak juga dapat mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motorik halus. Anak yang tidak mempunyai kesempatan belajar seperti sering digendong atau diletakkan di *baby walker* dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motorik halusnya, keterlambatan perkembangan motorik halus anak juga disebabkan oleh sedikitnya rangsangan yang diterima anak baik oleh pengasuh, orang tua atau melalui mainannya (Adriana, 2011).

**2.2.5 Tahapan Perkembangan Motorik Halus**

 Suyadi (2009), menyatakan bahwa tahapan perkembangan motorik halus berdasarkan usia, antara lain:

1. Usia 1-2 tahun

Mencoret-coret, melipat kertas, menggunting sederhana dan sering memasukkan benda dalam mulutnya.

1. Usia 2-3 tahun

Memindah benda, meletakkan barang, melipat kain, mengenakan sepatu dan pakaian.

1. Usia 3-4 tahun

Melepas dan mengancingkan baju, makan sendiri, menggunakan gunting, dan menggambar wajah.

1. Usia 4-5 tahun

Bisa menggunakan garpu dengan baik, menggunting mengikuti arah, mencocokkan potongan bangun, dan menirukan gambar bangun.

**2.2.6 Mengembangkan Motorik Halus Anak**

Menurut Lerner, dalam Suyadi (2009) kemampuan gerak motorik halus dapat dikembangkan dengan membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring kanan, garis miring kiri, garis lengkung dan lingkaran. Garis-garis tersebut dapat ditingkatkan pada bentuk yang lebih variatif, semakin tinggi tingkat kesulitan, tangan anak akan semakin lentur. Jika latihan tingkat ini belum bisa dilakukan, maka bisa dimulai dengan mengembangkan gerak motorik halus yang agak kasar seperti memegang, meremas kertas, menyobek, makan dengan tangan dan lain sebagainya.

 Adapun alat-alat permainan yang bisa dipilih untuk mengembangkan gerak motorik halus menurut (Chomaria, 2015) adalah sebagai berikut

1. Kertas untuk diremas, dirobek, atau dipotong-potong.
2. Kertas dan pensil warna atau krayon untuk media coret-mencoret anak.
3. Buku gambar untuk menggambar sesuatu yang berbentuk garis lurus, garis miring, dan garis lengkung.
4. Kertas lipat untuk belajar melipat yang tingkat kesulitannya semakin bertambah serta untuk latihan menggunting.
5. Gunting untuk menggunting kertas
6. Permainan menyusun balok seperti bermain lego, *puzzle*, membuka atau menutup kotak, meronce dan lain-lain.

**2.3 Konsep Bermain Anak Usia Pra Sekolah**

**2.3.1 Pengertian Bermain**

Pieget, dalam Sujiono (2010) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten, dalam Sujiono (2010) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya perkembangan kreativitas.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Bermain adalah sarana melatih ketrampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individu yang kompeten.
2. Bermain adalah pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan seseorang.
3. Bermain merupakan sarana untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*).

**2.3.2 Tujuan Bermain**

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama, yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak, semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi kreativitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya Catron dan Allen, dalam Sujiono (2010).

 Menurut Catron dan Allen, dalam Sujiono (2010) bahwa tujuan program kegiatan bermain yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Terdapat empat prinsip bermain yaitu:

1. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan *replica* untuk menggantikan obyek nyata, lalu mereka menggunakan obyek baru yang berbeda, kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berfikir abstrak dan imajinasi.
4. Dalam bermain anak harus mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman lainnya.

Untuk mendukung keempat hal tersebut, seorang anak dapat melakukan kegiatan bermain yang situasinya merupakan khayalan anak tersebut atau yang biasa disebut dengan bermain drama, bermain *skill play* seperti bermain lego.

 Melalui bermain kreatif secara langsung anak melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan aatau permainan yang mengharuskan mereka untuk berfikir dalam cara yang tidak mempertimbangkan norma serta memusatkan diri pada sesuatu dalam permainan itu dan berkata “Lihat aku dapat membuatnya”. Adapun cara-cara untuk memperkuat kreatifitas pada anak adalah melonggarkan kontrol, menjaga kelangsungan, memberi toleransi terhadap ketidaktahuan, membuat lingkungan yang kreatif, merencanakan dan memecahkan masalah, serta menawarkan bukan menekannya.

**2.3.3 Fungsi Bermain**

 Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Menurut Wolfgang dalam Sujiono (2010) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan ketrampilan sosial, motorik, emosional dan kognitif. Dalam kegiatan bermain dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain:

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus dan motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. Dapat mengembangkan ketrampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering berpura-pura menjadi orang lain dan anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (*empati*).
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuan.
4. Serta dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihannya.

**2.3.4 Kategori bermain**

1. Bermain aktif

 Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan anak, apakah

 dalam bentuk kesenangan bermain alat misalnya mewarnai gambar, melipat kertas origami, bermain lego dan menempel gambar. Bermain aktif juga dapat dilakukan dengan bermain peran misalnya bermain dokter-dokteran dan bermain dengan menebak kata.

2. Bermain pasif

 Dalam bermain pasif, hiburan atau kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi, anak hanya menikmati emannya bermain atau menonton televisi dan membaca buku. Bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir sama dengan bermain aktif.

1. Klasifikasi bermain
2. Kreasi terhadap obyek (*obyectcreation*) yang dapat diidentikkan dengan permainan ketrampilan (*skill play*), seperti bermain lego.
3. Permainan dalam cerita bersambung (*continuening story*) yang dapat diidentikkan dengan permainan sosial (*social play*).
4. Bermain drama kreatif (*creative dramatic play*) yang dapat diidentikkan dengan permainan sosial dan imajinatif (*social andimajinatif play*), permainan gerak kreatifn (*creative movement*) yang dapat diidentikkan dengan permainan eksploratif dan energik (*exploratory and energic play*).
5. Serta permainan melalui pertanyaan kreatif (*creative questioning*) yang dapat diidentikkan dengan permainan teka-teki.

**2.3.5 Faktor yang Mempengaruhi aktifitas Bermain**

 Menurut Sujiono (2010) ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak

dalam bermain yaitu:

1. Tahap perkembangan anak, aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak yaitu harus sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak, karena pada dasarnya permainan adalah alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
2. Status kesehatan anak, untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan energi bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat anak sedang sakit.
3. Jenis kelamin anak, semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki atau anak perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreatifitas dan kemampuan sosial anak. Akan tetapi, permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri.
4. Lingkungan yang mendukung, dapat menstimulasi imajinasi anak dan kreatifitas anak dalam bermain.
5. Alat dan jenis permainan yang cocok, harus sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak.

**2.4 Konsep Bermain Lego**

**2**.**4.1 Pengertian Lego**

 Gambar 2.1 Gambar kepingan lego (dokumen pribadi)

 Lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan. Disebut seperangkat karena tediri dari banyak bentuk persegi panjang yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk. Misalnya bentuk mobil, pesawat, motor, kereta api, menara, gedung, rumah, senjata, pedang dan lain-lain. Mainan lego ini dijual dengan berbagai warna yang indah dan menarik. Semua bentuk dapat dibuat dan dibangun sesuai dengan keinginan dan kreatifitas serta imajinasi setiap anak, Kemudian bangunan lego yang telah dibentuk dapat dibongkar lagi dan dibuat menjadi bentuk lain yang diinginkan.

Anak dari semua tingkatan usia perkembangan dapat memainkan mainan lego, mulai dari usia 1 tahun sampai dewasa, baik perempuan maupun laik-laki. Mainan ini sangat menarik untuk melatih daya kreatifitas dan imajinasi seseorang. Anak-anak dapat sambil belajar mengenal warna, karena warnanya yang beranekaragam dapat dibangun dan dibentuk sesuai dengan warna yang disukai. Mainan lego dapat melatih kesabaran dan kejelian anak sejak dini. Misalnya rasa kesabaran dan kejelian di dalam membangun suatu bentuk bangunan yang tinggi.

Ukuran lego pada umumnya berukuran kecil tetapi ukuran lego besar biasanya digunakan untuk anak usia pra sekolah yaitu 3-6 tahun. Lego dapat dijadikan sebagai tambahan media yang sesuai untuk melengkapi media permainan yang bersentra dan latar belakang balok.

**2.4.2 Manfaat Bermain Lego Bagi Anak**

 Yulianti (2009) mengatakan manfaat bermain lego bagi anak yaitu anak dapat belajar menciptakan misi, belajar mengerti pondasi, belajar mengerti alat bantu, belajar berkomunikasi dan *sharing* ide.

1. Belajar menciptakan misi, bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah kamar/jendela, berapa jumlah garasi. Biasanya, visi ini dinyatakan dulu di awal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti (*start from the end*).
2. Belajar mengerti pondasi. Langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan pondasi. Pondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.
3. Belajar mengerti alat bantu. Ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/rangka yang kuat dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.
4. Belajar berkomunikasi dan *sharing* ide. Pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif apabila dilakukan bersama-sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.

 Selain yang disebutkan di atas bermain lego juga memiliki manfaat bagi anak, yaitu:

1. Melatih kecerdasan parsial.

Kecerdasan parsial atau kecerdasan ruang termasuk diantaranya kecerdasan dimensional balita dapat dilatih dan dikembangkan dalam menyusun potongan balok ataupun kubus ketika disusun secara vertical ataupun horizontal. Konsep dasar bangun ruang mengenai panjang, lebar dan tinggi sebuah bangun dapat dikenalkan sejak dini.

1. Melatih kreatifitas dan imajinasi.

Daya imajinasi dan kreatifitas balita dapat dilatih dan dikembangkan dalam bangun ruang.

1. Analitis.

Kemampuan analitis balita didasarkan pada pengamatandan kesesuaian antar pilihan bentuk bangun dengan model atau bentuk bangun yang sesungguhnya. Misalnya bentuk atap rumah adalah segitiga sedangkan bentuk roda adalah bulat dan bentuk bola adalah bundar.

1. Ketrampilan.

Ketrampilan dalam menyeimbangkan penyusunan *block* atau potongan balok agar tidak mudah jatuh ataupun tetap kokoh dalam posisinya bisa dilatih juga, Balita akan mengembangkan ketrampilan desain konstruksi bangunan yang tepat disesuaikan dengan tingkat kestabilan struktur.

1. Motorik halus.

Ketelitian dalam menyatukan atau memasangkan antar bentuk agar dapat menyatu dapat digunakan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan motorik halus balita terutama dalam hal melatih koordinasi tangan dan mata anak. Serta meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi. Dan meningkatkan ketrampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

**2.4.3 Metode Bermain Lego**

 Langkah-langkah penerapan metode bermain lego sebagai berikut:

1. Letakkan lego di atas meja di depan anak.
2. Pisahkan setiap kepingan atau potongan lego.
3. Beri contoh pada anak cara menyusun lego menjadi sebuah bangunan, misalnya membuat bentuk pesawat, rumah, menara, sofa dan lainnya.
4. Minta anak untuk mencoba melakukan membuat bentuk seperti yang dicontohkan.
5. Berikan pujian jika anak berhasil menyusun lego.

 Penerapan metode bermain lego di samping akan memudahkan anak dalam memahami materi, penggunaan metode ini juga bermanfaat untuk:

1. Melatih motorik halus sekaligus koordinasi mata dan tangan.
2. Membedakan bagia-bagian dari sebuah benda dan meminta anak-anak untuk menyusunnya kembali.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Meningkatkan perkembangan kognitif.

**2.4.4 Pengaruh Bermain Lego**

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan dasar. Gangguan perkembangan motorik halus yang lambat dapat disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya adalah penyakit neuromuskuler. Penyakit neuromuskuler seperti *muscular distrofi* merupakan gangguan perkembangan motorik halus yang selalu didasari adanya penyakit tersebut (Adriana, 2011).

Faktor lingkungan serta kepribadian anak juga dapat mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motorik halus. Anak yang tidak mempunyai kesempatan belajar seperti sering digendong atau diletakkan di baby walker dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motorik halusnya. Perkembangan motorik halus anak juga disebabkan oleh sedikitnya rangsangan yang diterima anak baik oleh pengasuh, orang tua atau melalui mainannya (Adriana, 2011). Jika anak sampai mengalami keterlambatan motorik halus, dapat mengakibatkan anak tersebut tidak dapat menggambar, menulis, mencoret-coret, bahkan sulit untuk mengkoordinasikan mata dan tangan (Suyadi, 2009). Salah satu cara untuk mengatasi gangguan perkembangan motorik halus anak adalah dengan bermain lego, karena dengan bermain lego anak dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan, membedakan bagian-bagian dari sebuah benda, meningkatkan perkembangan kognitif dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (Adriana, 2011).

 **2.5 Konsep PAUD**

 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

 Tujuan dari PAUD adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasa.

 Pendidikan tersebut meletakkan suatu dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan tingkat usianya.

**2.6 Kerangka konseptual**

Anak pra sekolah (usia 3-6 tahun)

Perkembangan

Pertumbuhan

Faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus:

1. Perkembangan sistem saraf

2. kemampuan fisik

3. Keinginan anak untuk bergerak

4. Lingkungan

5. Psikologis anak

6. Umur

7. Jenis kelamin

8. Genetik

9. Kelainan kromosom

Motorik

Motorik halus

Motorik kasar

Memasang dan menyatukan keping lego

Bermain lego

Koordinasi mata dan tangan

Motorik halus belum berkembang

Motorik halus berkembang

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

Keterangan

 : Diteliti

 : Tidak diteliti

**2.7 Hipotesa penelitian**

 Bermain lego berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun Di PAUD Buah Hati Blitar.