

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Permainan atau Bermain

1. Pengertian Permainan atau Bermain

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang paling disukai anak. Karena bermain memberikan kepuasan terhadap anak yang bisa membantu membangun karakter, sikap dan kepribadian anak.¹ Semua anak pasti menyukai bermain, meskipun sifat permainan sangat sederhana, dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu metode bermain atau permainan merupakan sebuah kegiatan yang sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Anak usia dini pada hakikatnya termasuk masa-masa untuk bermain. Peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis, kreatif, imajinatif anak, Sehingga terdapat motto dalam pendidikan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses tumbuh dan kembang yang unik dan beraneka ragam. Permainan dan bermain merupakan kegiatan yang dipilih anak-anak karena dilakukan untuk memperoleh kesenangan untuk mencapai pertumbuhannya.²

¹ Nehru, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 2, (Jakarta, 2011), hlm. 134.

² Tuti Andriani, *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter anak usia dini*, Jurnal Sosial Budaya, Vol. 9, No. 1, 2012, hlm. 126.

Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu bisa dilakukan kapan saja, Bermain diperkenankan dalam ajaran Islam. Bermain bisa membantu anak untuk memperoleh kesenangan.. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al- Qur'an sebagai berikut :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ
خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya : *Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki. (Al jumah : 11).*

Anak memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri,³ dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini. Selanjutnya, Permainan adalah

³ Askar, Atik Wartini Muhammad, *Al-Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada anak Usia Dini*, Al-Afkar : Jurnal Keislaman dan Peradapan, Vol. 3, No. 1, 2010, hlm. 101.

sesuatu yang dilakukan saat kegiatan bermain.⁴ Dapat dijelaskan bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain yang menggunakan media atau tidak menggunakan media.

Bermain merupakan kategori kegiatan yang dilakukan tanpa adanya sikap paksaan dengan menggunakan media yang bisa memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.⁵ Bermain atau (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas dan memiliki arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan hasil akhir. Bermain dilakukan tanpa adanya sikap paksaan atau tekanan dari orang lain dan teman sebayanya.⁶

Bermain adalah serangkaian aktivitas kegiatan bersenang-senang, bermain diartikan sebagai dunia anak-anak. Bermain dibedakan menjadi dua, yaitu: Bermain aktif dan Bermain Pasif, Bermain Aktif yaitu kesenangan yang dilakukan seperti berlari. Sedangkan Bermain Pasif yaitu kesenangan yang tidak melakukan kegiatan main secara langsung, contohnya menonton televisi, melihat orang bermain sepak bola.⁷

Metode bermain merupakan metode tempat belajar, tempat memperoleh kesenangan, memperoleh pengalaman anak saat permainan dilakukan. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan saat bermain, dan tidak memiliki hasil

⁴ Indah Nuraini, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Bogor : Cv. Duta Grafika, 2010), Hlm. 612.

⁵ Sudono Anggani, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, (Jakarta : Pt Grasindo, 2000) Hlm. 1

⁶ Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Penerbit : Erlangga, 1978) Hlm 320

⁷ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), Hlm.. 7

akhir. Bermain diperoleh dari permainan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.⁸

Penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan bagi pemain dan dapat menimbulkan kegembiraan yang dilakukan dengan sukarela, dan dilakukan berdasarkan peraturan-peraturan yang terikat serta sudah diakui secara suka rela oleh pemain dan bermain semata mata hanya bersifat menghibur saja.

2. Tahap-tahap Perkembangan Bermain

Tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

a. Sensorimotor

Tahap sensorimotor usia 0-2 tahun, Pada tahap ini anak lebih sering melakukan gerakan mata dan gerakan tubuh. Dalam menstimulus perkembangan pada tahap ini diperlukan media yang tepat yang bisa merangsang perkembangan panca indranya, seperti memberikan mainan yang berwarna terang, bentuk dan tekstur, dan mainan yang berukuran sedang agar tidak mudah tertelan oleh anak.

b. Praoperasional

Tahap praoperasional usia 2-7 tahun, Pada tahap ini anak mulai bisa berekspresi mengekspresikan apa yang dilihatnya, mulai memiliki sikap berpura-pura, banyak bertanya tentang apa yang dilihatnya, dan mencoba pengetahuan baru. Adapun alat permainan yang cocok untuk

⁸ Muhammad Fadilah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012) Hlm. 168

usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti bermain balok atau lego, menyusun puzzle, menggambar, dan memiliki tujuan konkrit.⁹

c. Operasional konkrit

Tahap operasional konkrit terjadi pada anak usia 6-11 tahun, pada usia ini umumnya sudah menggunakan cara berfikirnya yang stabil. Pada usia ini psikis pada anak mulai muncul seperti pemikiran mental, egoisme mulai kuat dan kemudian melemah.¹⁰ Alat permainan yang bisa menstimulus cara berpikir anak, dengan memberikan bentuk permainan yang bisa digunakan yaitu bermain dadu, monopoli, puzzle, dan ular tangga.

d. Formal Operasional

Tahap operasional anak terjadi pada usia 11-15 tahun, pada tahap ini umumnya anak saat melakukan permainan sudah memakai aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah ke pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.¹¹

Penulis menyimpulkan bahwa tahapan perkembangan bermain yakni sensori motor, praoperasional, operasional konkret, formal operasional. Tahapan perkembangan ini dimulai pada usia 0-15 tahun setiap

⁹ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), Hlm. 43.

¹⁰ Ade Holis, *Belajar Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan UNIGA, Vol. 10, No. 1, 2017, hlm. 29.

¹¹ Wulan A, *Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Menggunakan Scratch Pada Tahap Formal Operasional*, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam, Vol. 3, No. 1, 2017, hlm. 135-150.

perkembangan memiliki capaian perkembangan pada masing-masing tahap perkembangan.

Tahapan perkembangan bermain anak menurut para ahli dapat dilihat dari perubahan sejak lahir. Adapun tahapan perkembangan bermain sebagai berikut :

a. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi berlangsung dari lahir sampai bayi berusia 3 bulan, pada umumnya anak mulai mempunyai keinginan untuk mengacak-acak benda yang diacungkan di hadapannya. Anak mampu mengangkat gerakan tanganya yang memungkinkan anak bisa mengambil, memegang, dan mengamati benda kecil. Saat anak sudah bisa merangkak atau berjalan biasanya mulai memperhatikan apa saja yang ada di hadapannya yang bisa dijangkau jarak.¹²

b. Tahap Permainan

Bermain menggunakan mainan dilihat pada tahun pertama pada umur lima sampai enam tahun, anak cenderung mengalami perkembangan dari mengeksplorasi mainanya, kemudian anak bisa membayangkan mainanya bisa bergerak, merasakan, berbicara, pada umumnya anak tidak beranggapan benda mati merupakan sesuatu yang hidup, tahap ini menjadikan anak menjadi kurang berminat pada barang mainan.¹³

¹² Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*, TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 5, No. 2, Agustus 2017, Hlm. 113.

¹³ Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.....*, Hlm. 114.

c. Tahap Bermain

Tahap bermain berlangsung ketika anak memasuki jenjang pendidikan sekolah, jenis kegiatan bermain saat di sekolah cenderung sangat beragam permainanya. Awalnya anak hanya meneruskan kegiatan bermainnya saat bermain sendiri, setelah memasuki jenjang sekolah cenderung anak lebih tertarik dengan bermain olahraga, mengembangkan hobi dan bentuk permainan lainnya.¹⁴

d. Tahap Melamun

Tahap melamun berlangsung mendekati usia pada masa puber, Melamun merupakan ciri khas anak yang memasuki masa remaja, pada usia ini mereka menganggap dirinya tidak mampu berkorban dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun. Anak cenderung mulai kehilangan minat melakukan permainan, pada usia ini banyak menghabiskan waktunya dengan melamun.¹⁵

Penulis menyimpulkan tahapan-tahapan perkembangan bermain anak pada uraian diatas dapat di bedakan menurut usia dan jenis permainanya. Dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya akan menghasilkan pembelajar yang efektif demikian tahapan perkembangan bermain anak perlu diberikan stimulus agar memperoleh manfaat dan pengetahuan dalam membantu kebutuhan yang diperlukan oleh anak.

¹⁴ Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Anak Usia Dini....*, hlm. 114.

¹⁵ Hurlock. E. B.. *Psikologi Perkembangan*. (Alih Bahasa: Istidayanti Dan Soedjarwo Edisi Kelima. Jakarta. Erlangga 1978), Hlm. 324

3. Jenis-jenis Permainan

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan bermain dilakukan tanpa paksaan, dilakukan secara suka rela, dan tidak ada tekanan dari pihak luar.¹⁶ Bermain menurut para ahli dikatakan sama fungsinya dengan melakukan pekerjaan.¹⁷ Hurlock memiliki persepsi sendiri mengenai bermain dapat dibedakan menjadi 2 kategori yaitu :

a. Bermain Aktif

Bermain aktif merupakan kegiatan yang dilakukan individu, Anak-anak cenderung kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja, usia ini anak lebih mementingkan tanggung jawab di rumah dan di sekolah, sehingga anak kurang bersemangat, kurang bertenaga, pertumbuhan postur tubuh lebih meningkat.¹⁸

b. Bermain pasif

Bermain pasif merupakan istilah hiburan, yang menghasilkan kegembiraan, tanpa melakukan kegiatan bermain, seperti menonton kegiatan orang lain seperti melihat bisokop, televisi, dan film.¹⁹ Menonton kartun dan anime, atau membaca buku cerita dan novel merupakan kegiatan bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga,

¹⁶ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan* , (Jakarta : Pt Grasindo, 2000) hlm. 1

¹⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan....*, hlm. 5

¹⁸ Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 5, No. 2, 2017, hlm. 110

¹⁹ Syofinda Ifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2 No. 2, 2015, hlm 162.

memperoleh kesenangan melakukan aktifitas tersendiri yang bisa menguras tenaga.²⁰

Penulis menyimpulkan bahwa bermain dibagi kedalam dua kategori yaitu Bermain aktif dan Bermain Pasif. Bermain aktif yaitu permainan yang dilakukan perorangan, berupa memperoleh kesenangan bermain secara aktif, sedangkan bermain pasif yaitu permainan yang sedikit menghabiskan energi contohnya menonton tv, membaca buku dan menonton pertunjukan.

4. Fungsi Permainan

Fungsi bermain menurut Moeslichatoen mengemukakan bahwa permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial emosional anak dan kognitif anak. Selain itu fungsi bermain bisa membantu meningkatkan perkembangan fisik motorik anak, perkembangan nilai nilai moral, bahasa, kedisiplinan, dan kreativitas anak²¹

Aspek perkembangan bermain merupakan bentuk kegiatan belajar yang kreatif dan menyenangkan, bermain terjadi secara langsung saat anak berinteraksi dengan temanya. Saat bermain anak akan mengeluarkan semua kemampuan yang dimiliki sehingga anak menjadi lincah dan terlatih, Bermain kreatif bisa mengembangkan semua kemampuannya dan mengeksplorasi pengalaman dan objek-objek yang ada di sekitarnya,

²⁰ Hurlock. E. B.. *Psikologi Perkembangan*. (Alih Bahasa: Istidayanti Dan Soedjarwo Edisi Kelima. Jakarta. Erlangga 1978), Hlm. 320

²¹ Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta : Rineka Cipta 2004), Hlm..35

pembelajaran tidak hanya menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada bermain melainkan pada perkembangan anak itu sendiri.²²

Bermain merupakan bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak, melalui bermain anak dapat mengembangkan semua kemampuannya dan mengeksplorasi pengalaman dengan objek yang ada di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak hanya menekankan pada pembelajaran kegiatan bermain saja, melainkan pada perkembangan anak itu sendiri.²³

Penulis menyimpulkan Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan atas keinginan sendiri, tidak ada unsur keterpaksaan. Manfaat Bermain bagi aspek perkembangan : anak bisa bereksperimen sesuai dengan apa yang di inginkan, bisa membantu menstimulus perkembangan anak dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan dalam memilih kegiatan yang disukai.

B. Permainan Congklak

1. Pengertian Permainan congklak

Media pembelajaran yang sederhana yang sesuai untuk peserta didik yang bisa dilakukan dikelas adalah media pembelajaran yang berupa alat permainan. Permainan yang dilakukan hendaknya bersifat edukatif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. dalam hal ini alat permainan bersifat visual dan edukatif, artinya dapat dilihat dan

²² Masitoh, *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-kanak* (Jakarta : Universitas Terbuka 2004), Hlm. 95

²³ Masitoh, *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-kanak ...*, Hlm. 95

diperagakan secara nyata dan bermanfaat untuk siswa di sekolah. Congklak termasuk kedalam media permainan tradisional.

Permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang, permainan ini dikenal berbagai macam-macam nama dipenjuru nusantara.²⁴ Didaerah jawa dikenal dengan nama *dhakon* atau *dhakonon* selain itu disebut juga congklak, dilampung permainan ini dikenal dengan nama *dentuman lamban*, sedangkan disulawesi dikenal *mokaotan*, *manggaleceng*, *aggalacang*, *nagarata*. Dan dalam bahasa inggris permainan ini disebut *mancala*.²⁵

Beberapa ahli menyebutkan bahwa kata *dhakon* mungkin berasal dari kata “*dhaku*” dengan akhiran “*an*”. *Dhaku* yang berarti “ mengaku bahwa sesuatu itu adalah miliknya” permainan dhakon dikenal sebagai murni permainan anak-anak.²⁶ Permainan ini dapat dilakukan kapan saja dan dimana permainan ini akan dilaksanakan tidak masalah. Karena permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas. Permainan ini dapat dilakukan di lantai, di halaman rumah, diteras rumah, di atas meja.

Permainan ini berlatar belakang kehidupan petani, disini digambarkan bagaimana cara petani mendapatkan hasil sebanyak mungkin dan disimpan di dalam lumbung. Sawah yang tidak dikerjakan dinamakan kacang, sawah yang hasilnya sangat kurang dinamakan ngacang atau

²⁴ Putu Indah Lestari, Elizabeth Prima, *Permainan Congklak dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal sosial Humaniora, Vol.1, No. 1, 2018, hlm. 541

²⁵ Diah Rahmawati Dan Rosalia Destarisa, *Aku Pintar Dengan Bermain*, (Solo: Pt. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri), 2016, Hlm. 60

²⁶ Jati Rinakri Atmaja, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal Pelita PAUD, Vol.1, No.2, 2017, hlm. 4.

nandur kacang. Jadi permainan ini bersifat mendidik bagaimana mengelola rumah tangga yang baik, cara hidup berrumah tangga yang baik harus hemat ulet dan teliti.

Dhakon adalah permainan anak petani. Namun dalam perkembangan selanjutnya ternyata *dhakon* telah naik derajat telah menjadi permainan priyayi dan bangsawan, dan akhirnya dhakon telah menjadi permainan seluruh lapisan masyarakat. Diceritakan bahwa pada masa menjalankan perang melawan belanda, keluarga pangeran diponegoro sering bermain dhakon di kubu sambiroto, kulonprogo. Guna mengenang hal tersebut maka di Museum Sasana Wiratama Tegalreja kini terdapat sebuah alat bermain dhakon. Bukti lain yang menunjukkan bahwa dhakon adalah permainan para bangsawan dengan adanya alat bermain *dhakon* berukir buatan zaman Sri Sultan Hamengkubuwana VII. Sampai dengan awal abad XX permainan *dhakon* merupakan permainan rakyat yang sangat populer, hampir setiap keluarga jawa memiliki alat permainan dhakon atau bermain *dhakon* ditanah / lantai. Akan tetapi memasuki tahun 1940-an permainan *dhakon* mulai kehilangan daya tariknya. Walau begitu permainan *dhakon* masih hidup sampai sekarang.

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang. Alat yang digunakan biasanya terbuat dari bahan kayu, dan plastik yang dilubangi sebanyak 16 lubang, ujungnya terdapat 2 lubang yang disebut induk lubang. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil,

setiap deret berjumlah 7 buah lubang. setiap lubang kecil tersebut diisi dengan biji bijian.²⁷

Permainan congklak memiliki lubang untuk sawah dan lubang untuk lumbung. Lubang untuk lumbung terletak di ujung kanan dan kiri. Sedangkan lumbung untuk sawah terdiri dari dua baris masing-masing baris berjumlah 5, 7, 9, atau 11 dan terletak diantara dua lumbung. Lubang untuk sawah lebih kecil dari pada lubang untuk lumbung. Sedangkan isiannya dapat di gunakan, bijisawo, biji tanjung, kiong, dan batu krikil. Jumlah isian ini tergantung jumlah lubang sawahnya. Bila dakon bersawah 7 maka isiannya sebanyak $7 \times 7 \times 2 = 98$ biji. Bila sawah Sembilan maka isiannya $9 \times 9 \times 2 = 162$ biji. Bila sawahnya sebelas lubang maka diperlukan isian sebanyak $11 \times 11 \times 2 = 242$ biji.²⁸

Penulis menyimpulkan bahwa permainan congklak dikenal dengan beragam nama, di Jawa dikenal dengan *dhakon*, di Lampung dikenal dengan *dentuman lamban*, di Sulawesi dikenal dengan *mokaotan*, *maggalenceng*, dan *nogarata*. Permainan ini dimainkan dua orang dengan mengisi lubang menggunakan biji-bijian permainan ini dapat dimainkan di mana saja.

2. Manfaat Permainan Congklak

Permainan Congklak merupakan permainan tradisional yang sudah tersebar diseluruh daerah di Indonesia, adapun manfaat permainan congklak

²⁷ Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Sleman, Jogjakarta : 2012) Hlm. 64

²⁸ Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Pres, 2005), hlm. 128 -129

untuk melatih sosial emosional, motorik Halus, dan kreativitas anak usia dini.²⁹ Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh perangsangan atau stimulus baik dari luar maupun dari dalam dengan aktivitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman.³⁰ Melalui permainan anak dapat mengoptimalkan laju stimulus dari luar dan dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.³¹ Beberapa manfaat yang terdapat pada permainan congklak yaitu:

a. Melatih kemampuan motorik halus

Kemampuan motorik halus bisa dikembangkan dengan melatih menggenggang dan memindahkan biji bijian congklak saat anak menggerakkan jari jari tangannya. Bagi anak yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik lebih mempermudah menstimulus membantu saat bermain dengan cepat.³²

b. Melatih jiwa sportivitas

Permainan congklak bisa melatih jiwa sportifitas untuk menerima kekalahan dalam sebuah permainan. Karena permainan ini dilakukan dengan 2 orang saja, maka dari dua pemain tersebut terlihat jelas mana yang menang dan mana yang kalah.

²⁹ Rizky Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, (Jakarta Timur : Kementrian pendidikan dan kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,2017),hlm.23

³⁰ Sukirman Dharmamulya, *Permainan.....*hlm.130

³¹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenda Media Grub,2010) Hlm, 107.

³² Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 5, No. 1, 2016. Hlm, 727.

c. Melatih kesabaran

Permainan congklak memerlukan kesabaran dan ketelitian terutama saat pemain harus memasukan biji-bijian kedalam lubang yang ada di papan congklak. Jika pemain tidak sabar dan teliti, maka pemain tidak akan berjalan dengan baik.

d. Menjalin interaksi sosial

Interaksi sosial dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Jika kemampuan interaksi sosial anak baik maka anak cenderung lebih mudah bergaul. Sebaliknya jika kemampuan interaksi sosial anak kurang maka anak cenderung menjadi pemalu dan pendiam. Karena permainan congklak ini mengharuskan pemain melakukan Kontak sosial dan komunikasi.³³

Penulis menyimpulkan bahwa manfaat permainan congklak sebagai perangsang otak dan motorik anak. Melalui permainan congklak bisa membantu anak dalam melatih emosi saat bermain bersama lawanya, sportifitas dalam menerima kekalahan, kesabaran menunggu giliranya bermain, interaksi dan komunikasi antar pemain dalam melakukan permainan, dan melatih kemampuan motorik halus saat memegang, memindahkan, dan memasukan biji-bijian .

³³ Indra Lacksana, *Kearifan Permainan Congklak Sebagai Penguat Karakter* (Universitas Negeri Semarang, Vol. 33, No. 2, 2017) hlm. 114

3. Kelebihan Permainan Congklak

Kelebihan dalam melakukan permainan congklak sebagai berikut :

a. Adanya keterlibatan aktif

Bermain congklak mengajarkan anak terlibat aktif, keterlibatan aktif dalam bermain dapat menumbuhkan rasa senang dan rasa bebas, dan bisa membantu dalam melatih gerakan tangan dan kejelian mata saat melakukan permainan.³⁴

b. Interaksi sosial

Permainan congklak mengajarkan anak kebersamaan dan bersosialisasi saat melakukan permainan. Interaksi sosial adalah hubungan antara individu yang satu dengan yang lainnya, maka sosialisasi anak akan bertambah saat berinteraksi dengan lawan mainnya.³⁵

c. Melatih kesabaran

Permainan congklak mengajarkan anak bersabar menunggu lawannya bermain. Sementara lawan bermain anak lainya bersabar menunggu gilirannya tiba.³⁶

d. Menghemat biaya

Permainan congklak mudah memainkannya, menghemat biaya berarti tidak memerlukan biaya pengeluaran yang banyak, mahal, murah meriah, dan bisa dilakukan dimana saja.³⁷

³⁴ Cristiyani Ariani, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*, (Yogyakarta : Depdikbud,1998), hlm. 128

³⁵ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2007), hlm. 49

³⁶ Mega Dwi Niyati, *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak*, Jurnal Ilmiah Potensia, Vol.1, No.2, 2017 hlm.79

b. Mengenalkan permainan tradisional

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang harus dilestarikan, dengan mengajak anak bermain congklak membantu pendidik dalam mengenalkan budaya permainan tradisional.³⁸

Penulis menyimpulkan bahwa kelebihan permainan congklak mengajarkan tentang keaktifan saat bermain, interaksi sosial antar lawan main, kesabaran menunggu lawannya bermain, menghemat biaya karena permainan ini cukup mudah dijangkau dan relatif murah, dan membantu pendidik mengenalkan pada anak tentang permainan tradisional dalam mengenalkan seni budaya permainan tradisional.

C. Melipat Origami

1. Pengertian Melipat Origami

Origami merupakan salah satu seni melipat kertas yang bisa menstimulus kreatifitas dalam mengembangkan motorik halus pada anak usia dini.³⁹ Seni melipat kertas yang berasal dari negara jepang tersebut biasanya dipilih oleh orang tua atau pendidik untuk melatih keterampilan anak-anak mereka. Tidak hanya menyenangkan, permainan kreativitas ini bahkan sudah menjadi salah satu pelajaran kreativitas bagi anak-anak usia TK.

³⁷ Cangara Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Revisi*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 19

³⁸ Handayani, Purwati, *Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Vol.7, No.1, 2017, hlm. 45

³⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran Jepang*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), hlm. 82

Melipat memiliki tujuan utama adalah untuk menciptakan sebuah karya seni dengan bentuk benda tiga dimensi dari selembar kertas origami, dengan menggunakan teknik melipat. Sehingga bermain kertas origami merupakan kegiatan yang menyenangkan akan tetapi juga bisa membantu memberikan stimulus besar terhadap kepribadian dan tumbuh kembang anak dimasa depan.

Kegiatan melipat origami adalah aktivitas yang menggunakan keterampilan kedua tangan guna menghasilkan suatu bentuk tanpa menggunakan lem.⁴⁰ Melipat origami melibatkan unsur otot, syaraf, otak dan jari jemari tangan, anak selayaknya diberi motivasi, dorongan yang dapat memunculkan minat anak terhadap kegiatan tersebut. Anak dilatih memegang kertas dengan benar ketika melipat kertas dalam bentuk tertentu, sehingga dapat meningkatkan kelenturan jari-jemari anak. Disinilah unsur-unsur tersebut akan terkoordinasi jika dilakukan dengan intensif.

Seni melipat atau origami merupakan seni melipat yang berasal dari jepang, kata origami yakni *oru* berarti melipat dan *kami* atau *gami* berarti kertas.⁴¹ Pada awalnya Origami hanya menjadi tradisi hiasan dan pelengkap hadiah-hadiah pada masyarakat elit di jepang karena harga kertasnya yang sangat mahal. Setelah kertas telah dapat

⁴⁰ Steffi Claudy, Ajeng Ayu Widiastuti, *Origami Game For Improving Fine Motor Skill For Children 4-6 Years Old*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2, No.2, 2018, hlm. 145

⁴¹ Nurul Aminah, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Kelompok A Melalui Kegiatan Seni Melipat Origami*, Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.4 No. 1, 2018, hlm.48

di produksi secara masal, Origami berubah menjadi alat permainan, pendidikan, dan sebuah tradisi hias di negri tersebut.⁴²

Origami menurut Sudjianto dalam bukunya yang berjudul *Kamus Istilah Masyarakat dan Kebudayaan Jepang* menyebutkan bahwa origami adalah seni melipat kertas menggunakan keterampilan tangan dengan teknik dan ketelitian tinggi tanpa menggunakan gunting atau alat potong lainnya dan tidak menggunakan lem perekat dengan hanya menggunakan selembaar kertas segi empat yang dilipat-lipat dan diciptakan keanekaragaman hasil karya lipat berwarna.⁴³

Maya Hirai menjelaskan origami adalah permainan dan hiburan yang mendidik, terutama untuk anak karena origami mempunyai banyak manfaat yang positif. Selain untuk melatih motorik halus anak, origamipun memberi stimulasi positif bagi perkembangan otak anak pada masa perkembangannya.⁴⁴

Penulis menyimpulkan bahwa media origami ini adalah suatu teknik kerajinan tangan dengan cara melipat kertas yang dibuat agar dapat menghasilkan suatu bentuk tertentu yang memberikan arti dalam setiap hasil lipatnya, dan kegiatan melipat sangat membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan, kerapian, ketelitian dan kesabaran agar dapat melakukannya dengan hati-hati supaya tercipta bentuk yang diinginkan

⁴² Maya Hirai, *Fun Origami Untuk Anak Paud Taman kanak kanak & Sekolah Dasar*, (Jakarta Selatan, Pt Kawan Pustaka), Hlm 8

⁴³ Sudjianto, *Kamus Istilah Masyarakat Dan Kebudayaan Jepang*. (Jakarta: Reneka Cipta, 2003) Hlm.82

⁴⁴ Maya Hirai, *Fun Origami Untuk Anak Paud Taman Kanak Kanak ...*, Hlm. 3

2. Tujuan Melipat Origami

Tujuan dari melipat kertas (origami) adalah sebagai berikut :

a. Melatih konsentrasi dan ingatan anak

Melipat origami memiliki tujuan yang bisa melatih konsentrasi anak saat melipat kertas, Konsentrasi berarti melatih anak dan membantu daya ingat anak tentang apa yang dilihat untuk melakukannya kembali.⁴⁵

b. Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi

Melipat origami memiliki tujuan dalam mengembangkan kreatifitas, imajinasi, dengan melipat kertas anak bisa membuat bentuk-bentuk lipatan sesuai dengan keinginan berfantasi anak.⁴⁶

c. Melatih perkembangan otot-otot, tangan dan jari

Melipat origami memiliki tujuan dalam melatih perkembangan otot, mata, dan keterampilan tangan saat anak melakukan kegiatan melipat origami.⁴⁷

d. Memupuk perasaan estetika

Melipat origami memiliki tujuan dalam membantu pendidik menciptakan perasaan mengagumi keindahan, yang dibuat saat melipat origami pada diri anak.

⁴⁵ Femi Olivia, *Melatih Konsentrasi dan Daya Ingat Anak*, (Yogyakarta : PT Elex Media Komputindo, 2014), hlm. 46.

⁴⁶ Winarti Eka Sukma , *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengidentifikasi Sifat-sifat Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Kertas lipat* (FKIP : UNPAS, 2016), hlm. 57

⁴⁷ Finy Utami Putri, Indra Yeni, *Efektivitas Penggunaan Jari Tangan dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 1 Padang*, Jurnal On Teacher Education, Vol.1, No.1, 2019, hlm. 47

e. Memupuk ketelitian, kesabaran, dan kerapian

Melipat origami memiliki tujuan membantu pendidik dalam melatih ketelitian anak saat melipat, kesabaran saat membuat sebuah karya seni, dan kerapian membuat bentuk yang diinginkan.⁴⁸

Kegiatan melipat kertas adalah untuk melatih koordinasi mata dan otot-otot tangan serta konsentrasi pada anak usia dini. Kegiatan melipat kertas ini tidaklah mudah jika dilakukan oleh anak-anak, karena pada kegiatan ini membutuhkan beberapa aspek perkembangan, dan perkembangan anak pun berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya. Secara khusus tujuan melipat kertas ini adalah untuk melatih daya ingat, pengamatan, keterampilan, fantasi, kreasi, ketelitian, kerapian, dan perasaan keindahan.⁴⁹

Penulis menyimpulkan bahwa tujuan melipat origami yaitu meningkatkan perkembangan otot-otot, membantu anak untuk konsentrasi, melatih otot-otot ketampilan jari tangan, memupuk perasaan ekspresi, fantasi serta memupuk ketelitian, kesabaran saat melakukan kegiatan, melatih kreatifitas anak dalam membuat sesuatu, dan kerapian dalam membuat sebuah hasil karya.

⁴⁸ Fajar Setiawan, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Kertas Origami*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.1 No. 2 Juli 2017, hlm. 84

⁴⁹ Maya Hirai, *Fun Origami Untuk Anak Paud Taman kanak-kanak & Sekolah Dasar*, (Jakarta Selatan, Pt Kawan Pustaka), hlm.9

3. Jenis Origami

Ada beberapa macam jenis origami antara lain:

a. Origami Bergerak (*Action Origami*)

Origami tidak hanya terdiri dari objek diam, tetapi ada yang bergerak.

⁵⁰ Biasanya gerakan origami dibantu dengan tangan untuk membuat gerakan seperti terbang, melayang, mengepakkan sayap, melompat, atau membuka mulut. Contoh origami bergerak yang populer adalah origami kodok yang dapat melompat jika ujung belakangnya di tekan, pesawat terbang atau senjata rahasia ninja yang bisa terbang jika dilempar.

b. Origami Modular (*Modular Origami*)

Origami modular disebut juga origami 3D (tiga dimensi). Origami modular adalah origami yang tersusun dari beberapa lipatan kertas yang berbentuk sama. Biasanya lipatan modul berbentuk sederhana, namun untuk menyusunnya menjadi objek tertentu biasanya cukup sulit.⁵¹

c. Origami Basah (*Wet-Folding Origami*)

Origami basah adalah seni melipat kertas dimana kertas yang digunakan dilembapkan atau dibasahi.⁵² Setelah bentuk origami selesai kemudian dibiarkan kering. Kertas yang lembab lebih mudah dibentuk

⁵⁰ Asni Mansyur, *Meningkatkan Kreatifitas Melalui Kegiatan Origami Bergerak (ACTION ORIGAMI)*, Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, Vol. 2, No. 1, Maret 2019, hlm. 4

⁵¹ Beta Suryokusumo Ary, iwan, *Bentuk Origami Modular Pada Struktur Lipatan*, Jurnal RUAS, Vol.11, No.2, Desember 2017, hlm.26.

⁵² Lili Putri Dewanti, *Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Fakultas Psikologi, Vol.2, No.1, 2017, hlm. 9

menurut geometri yang lebih fleksibel dibandingkan dengan kertas kering. Keterampilan seniman origami basah tidak hanya melipat tetapi juga membentuk permukaan objek seperti lekukan dan tonjolan.

d. Origami Murni (*Pureland Origami*)

Origami murni adalah jenis seni melipat kertas dengan aturan dimana pemainnya hanya diperbolehkan melipat langsung.⁵³ Jenis origami ini dikembangkan oleh seniman origami Inggris yang bernama John Smith pada tahun 1970-an untuk membantu orang belajar origami atau orang yang mempunyai keterbatasan fisik motorik.⁵⁴

e. Kirigami

Kirigami dalam seni origami tradisional tidak dikenal istilah kirigami, istilah kirigami baru dikenal pada abad ke-20. Kirigami merupakan perpaduan keterampilan melipat kertas dan menggub nting menjadi bentuk dan hasil karya seni.⁵⁵

Melipat adalah kegiatan yang melibatkan keterlibatan koordinasi kedua tangan dan jari-jemari tangan dan mata, untuk menghasilkan suatu bentuk tertentu dengan adanya berbagai lipatan ke berbagai arah. Anak dapat membuat berbagai bentuk lipatan sesuai dengan imajinasi dan daya kreativitasnya.⁵⁶

⁵³ Lili Putri Dewanti, *Meningkatkan Kreativitas..*, hlm.9

⁵⁴ Aprilia Dyah Kusumaningrum, *Efektifitas Penggunaan Kertas Lipat Origami*, (Yogyakarta : Teras,2013),hlm. 9

⁵⁵ Ajeng Sri Hikmayani, *Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Melalui Kegiatan Kirigami*, Jurnal Edukasi Sebelas April, Vol.1, No. 2, 2017, hlm. 49

⁵⁶ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak*, (Jakarta : Depdiknas,2005),hlm.

Penulis menyimpulkan jenis melipat origami terdapat empat macam yaitu origami bergerak, origami moduler, origami murni, origami trikorigami. Kegiatan melipat origami yang paling banyak diketahui di taman kanak-kanak adalah kirigami, biasanya pendidik mengajak anak untuk melipat dan menggunting origami menjadi bentuk bentuk yang diinginkan. Dengan melipat membantu motorik halus karena melibatkan koordinasi kedua tangan dan jari-jemari tangan dan mata.

4. Manfaat Kertas Lipat (Origami)

Origami mengajarkan anak untuk menciptakan sesuatu yang bisa menciptakan imajinasi anak dengan bentuk yang dihasilkan.⁵⁷ Melipat memiliki manfaat yang sangat besar. Terutama bagi anak usia dini. Selain dilihat dari segi keindahan, kegiatan melipat mampu membentuk kepribadian anak menjadi seorang yang sabar dan teliti, bahkan kegagalan dalam pembuatan melipat kertas mengajarkan kepada anak untuk tidak lekas putus asa dan pantang menyerah.⁵⁸

Melipat merupakan kegiatan melatih motorik halus pada anak usia dini, melatih kesabaran dan ketelitian, konsentrasi, memahami pentingnya akurasi terutama pada saat melipat dan membagi kertas menjadi beberapa bagian, memperkuat ikatan emosional antara anak dan orang tua yang

⁵⁷ Zaki Ainun Fadli, Nur Hastuti, *Brainstoring Dini dengan Origami Anak Anak* , Jurnal Harmoni Vol.2, No.1, 2018, Hlm.9

⁵⁸ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak*, (Jakarta : Depdiknas : 2005), hlm. 106

terjadi saat melakukan kegiatan melipat secara bersama-sama.⁵⁹ Origami mengajarkan untuk menciptakan sesuatu, berkarya dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas ladang imajinasi mereka dengan bentukan origami yang dihasilkan.⁶⁰

Manfaat origami bagi anak yang mempelajarinya, antara lain :

- a. Melatih motorik halus melalui gerakan tanganya pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat.⁶¹
- b. Lewat origami anak belajar membuat mainannya sendiri, sehingga menciptakan kepuasan dibanding dengan mainan yang sudah jadi dan dibeli di toko mainan.⁶²
- c. Membentuk sesuatu dari origami perlu melewati tahapan dan proses tahapan ini tak pelak mengajari anak untuk tekun, sabar serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.

Penulis menyimpulkan bahwa origami memiliki banyak manfaat untuk anak. Origami dapat membentuk kepribadian anak. Origami juga menciptakan kepuasan kepada anak yang memainkannya, lewat origami anak bisa belajar membuat mainnya sendiri, selain itu origami melatih motorik halus pada anak-anak.

⁵⁹ Izzul Fitriyah, *Kreasi Lipat Kertas*, (Jakarta: Erlangga For Kids, 2006), Hlm. 5

⁶⁰ Zaki Ainul Fadli, Nur Hastuti, *Brainstoring Dini dengan Origami Anak-Anak*, Jurnal Harmoni, Vol.2, No.1, 2018, hlm. 9

⁶¹ Nurlaili, *Optimalisasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jurnal Roudhah, Vol.5, No.2, 2017, hlm. 9

⁶² Rica Haryanti Marzuki, M. Syukri. *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Kertas Origami*, (Pontianak : Dinas Pendidikan Dan Pembelajaran, 2014), Hlm. 6

D. Konsep Peningkatan Motorik Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan atau peningkatan menurut Etimologi berasal dari kata “*kembang*” yang berarti; mekar terbuka, menjadi besar, bertambah sempurna, menjadi banyak. Kemudian dirubah dengan menambah awalan *pe-* dan akhiran *an-* sehingga menjadi perkembangan yang berarti perihal berkembang.⁶³

Para ahli psikologi mengemukakan defInisi dari perkembangan adalah perkembangan merupakan proses yang dialami individu menuju tingkat kedewasaan yang berlangsung secara sistematis dan progresif. Selain itu perkembangan adalah perubahan kualitatif yang mengacu kepada mutu fungsi organ jasmaniah, bukan organ jasmaniah itu sendiri.⁶⁴

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, perkembangan terdahulu akan berpengaruh pada perkembangan berikutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan sebelumnya mengalami hambatan maka perkembangan berikutnya cenderung mengalami hambatan dalam perkembangan anak usia dini.⁶⁵

Belajar menghasilkan suatu perubahan diantaranya perubahan pada nilai perbaikan, perubahan pada otot atau penampilan keterampilan, perubahan pada efisiensi gerakan, perubahan pada alam sadar saat

⁶³ Suardi Syam, Psikologi *Perkembangan Peserta Didik*, (Pekanbaru: Zana Publishing, 2015). Hlm. 1

⁶⁴ Suardi Syam, Psikologi *Perkembangan Peserta Didik*..., Hlm. 1-2

⁶⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta Barat: Permata Putri Media, 2009). Hlm. 54

keterampilan, perubahan pada deteksi kesalahan dan koreksi kapabilitas. Belajar motorik merupakan perubahan internal dalam bentuk gerak (motor) yang dimiliki individu yang didimpulkan dalam perkembangan prestasi yang relatif permanen pada semua ini merupakan hasil dari suatu latihan.⁶⁶

Gerakan yang dilakukan oleh anak dalam prakteknya selalu melibatkan proses pembelajaran motorik atau sering disebut dengan belajar bergerak, belajar bergerak tersebut merupakan proses memperoleh keterampilan dimana anak, melalui tahapan mencoba dan asimilasi, hingga membuat otomatis gerakan yang diinginkan.⁶⁷

Para ahli psikologi setuju dengan pengertian perkembangan sebagai suatu proses perubahan yang mengarah pada kemajuan.⁶⁸ Perkembangan menyebabkan tercapainya kemampuan dan sifat-sifat psikis yang baru. Perubahan yang dimaksudkan sebagai pencapaian sifat-sifat yang baru tidak terlepas dari perubahan yang terjadi pada struktur biologis, meskipun tidak semua perubahan-perubahan kemampuan dan sifat-sifat psikis dipengaruhi oleh perubahan struktur biologis.

Penulis menyimpulkan bahwa perkembangan dapat dikatakan sebagai proses perubahan fungsi-fungsi psiko-fisik sebagai hasil dan proses

⁶⁶ Adi Wijayanto, *Pengaruh Metode Guided Discovery, dan Metode Movement Exploration, Serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Pukulan Atas Bulutangkis Pada Mahasiswa Iain Tulungagung*, Jurnal Ilmu Keolahragaan, Vol.1, No.2, 2018, hlm. 166

⁶⁷ Adi Wijayanto, Abdul Aziz Hakim, and Nur Iffah, *Pengaruh Metode Pembelajaran Movement Exploration dan Metode Pembelajaran Guided Discover Serta Persepsi Pembelajaran Kinestetik terhadap Hasil Belajar Lay Up Bola Basket Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung*, Jurnal Segar, Vol.9, NO.1, 2020, hlm.5

⁶⁸ Mudasir, *Psikologi Pendidikan*, (Indragiri Hulu; Stai Nurul Falah, 2015). Hlm. 27-28

pematangan fungsi-fungsi psikis, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam kurun waktu tertentu menuju kedewasaan

2. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan fisik motorik perlu dibahas untuk memperoleh gambaran yang lengkap mengenai perkembangan anak. Motorik adalah gerakan-gerakan tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot di dalam tubuh yang rumit.⁶⁹

Laura E. Berk menjelaskan perkembangan fisik motorik pada anak usia dini dengan melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang bermain di halaman sekolah atau pusat-pusat permainan edukatif lainnya.⁷⁰ Ia menyatakan, *“you will see that an explosion of new motor skills occurs in early childhood, each of which build on the simpler movement patterns of toddlerhood”* (anda akan melihat adanya keterampilan motorik baru yang muncul pada anak-anak yang masing-masing membentuk pola kehidupannya).

Perkembangan fisik motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung. Hurlock menambahkan bahwa secara langsung perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak, secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan

⁶⁹ Suardi Syam, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2015). Hlm. 8

⁷⁰ Laura E Berk, *Infants Children, And Adolescents*, (Baston: Allyn and Bacon, 1999), hlm. 313

fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.⁷¹

Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus yang selanjutnya disebut dengan motorik halus. Perkembangan motorik halus berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu.⁷² Usia bayi berakhir atau setelah menghabiskan umurnya 2 tahun anak sudah pandai berjalan dengan baik. Dan pada masa ini anak mengalami perkembangan keterampilan motorik, baik Motorik halus maupun motorik kasar.

Motorik adalah penjelasan dari kata “*motor*” yang berarti dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak adalah yang didasarkan oleh proses motorik. Motorik bukan hanya sekedar gerakan gerakan yang hanya semata-mata berhubungan dengan gerak yang seperti kita lihat sehari hari, yakni gerakan anggota tubuh, melalui alat gerak anggota tubuh otot dan rangka. Geraknya melibatkan fungsi motorik seperti otot, syaraf, otot dan rangka. Perkembangan Motorik anak

⁷¹ Suardi syam, Psikologi Perkembangan *Peserta Didik*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2015). Hlm. 9

⁷² Ilmiyati, Ilmu *Pendidikan Anak*, (Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015). Hlm 16

sangat penting untuk membantu dalam melakukan aktivitas sehari, baik saat berinteraksi dengan orang lain maupun dengan menolong dirinya sendiri.⁷³

Perkembangan motorik kasar adalah perubahan yang melibatkan perkembangan otot-otot besar seperti berjalan, berlari dan melompat. Sedangkan perkembangan motorik halus adalah perubahan yang melibatkan koordinasikan mata dan jari jemari tangan seperti meraih dan menggenggam benda, memindahkan objek atau benda dari satu tangan ke tangan satunya, melempar benda benda, dan menggoyang- goyangkan mainan.⁷⁴

Perkembangan motorik halus berfungsi untuk melatih gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancing baju dan mengikat tali sepatu. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.⁷⁵

⁷³ Qomariyah, Leny Marlina, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mozaik Pada Siswa Kelompok B*, Jurnal Universitas Islam Negeri Raden Patah Palembang, Vol.2 No 1 Juni 2020, hlm.40

⁷⁴ Eka Cahya Maulidiya, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Iain Tulungagung, 2016), hlm. 38

⁷⁵ Lolita Indraswati, *Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama*, Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1, No.1, 2012, hlm. 2

Tabel 2.1 Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus pada Anak Usia**Dini** ⁷⁶

Usia	Perkembangan Motorik Kasar	Perkembangan Motorik Halus
Lahir – 1 tahun	Berusaha mengangkat kepala saat ditelungkupkan Menoleh ke kanan dan ke kiri Berguling (miring) ke kanan dan ke kiri Tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang Duduk dengan bantuan Mengangkat kedua kaki saat terlentang Kepala tegak ketika duduk dengan bantuan Tengkurap bolak balik tanpabantuan Mengambil benda yang terjangkau . Memukulkan, melempar, atau menjatuhkan benda yang dipegang . Merangkak ke segala arah . Duduk tanpa bantuan . Berdiri berpegangan . Berjalan dengan berpegangan . Bertepuk tangan	Memiliki refleks menggenggam jari ketika telapak tangannya disentuh Memainkan jari tangan dan kaki Memasukan jari kedalam mulut Memegang benda dengan lima jari Memainkan benda dengan tangan Meraih benda didepannya Memegang benda dengan ibu jari dan jari telunjuk (menjumptut) Meremas Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain . Memasukan benda ke mulut . Menggaruk kepala . Memegang benda kecil atau tipis . Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lainnya
1 tahun – 2 tahun	Berjalan berapa langkah tanpa bantuan Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan merangkak Dapat bangkit dari posisi duduk Melakukan gerakan menendang bola Berguling ke segala arah Berjalan beberapa langkah tanpa bantuan Berjalan sendiri tanpa jatuh Melompat ke tempat Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan bantuan . Berjalan mundur beberapa langkah . Menarik dan mendorong benda yang ringan . Melempar bola ke depan tanpa kehilangan keseimbangan . Menendang bola ke arah depan . Berdiri dengan satu kaki selama satu	Membuat coretan bebas Menumpuk tiga kubus ke atas Memegang gelas dengan dua tangan Memasukan benda- benda ke dalam wadah Menumpahkan benda – benda dari wadah Membuat garis vertikal dan horizontal Membalik halaman buku walaupun belum sempurna Menyobek kertas

⁷⁶ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

	atau dua detik Berjongkok	
2 tahun – 3 tahun	Berjalan sambil berjinjit Melompat ke depan dan ke belakang dengan dua kaki Melempar dan menangkap bola Menari dan mengikuti irama Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi atau rendah dengan berpegangan	Meremas kain dan menggerakkan lima jari Melipat kain atau kertas meskipun belum rapi dan lurus Menggunting kertas tanpa pola Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih
3 tahun – 4 tahun	Berjalan sambil membaw sesuatu yang ringan Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian Meniti di atas papan yang cukup besar Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm Meniru gerakan senam sederhana Berdiri dengan satu kaki	Menuang air pasir atau biji-bijian ke dalam tempat penampung Memasukkan benda kecil ke dalam botol Meronce benda-benda yang cukup besar Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus
4 tahun – 5 tahun	Meniru gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang Melakukan gerakan menggantung Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi Melempar sesuatu secara terarah Menangkap sesuatu secara tepat	Membuat garis vertikal Horizontal, lengkung kiri atau kanan, miring kiri atau kanan, dan lingkaran Menjiplak bentuk Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk Mengekspresikan diri dengan berbagai karya seni Menggunakan berbagai media Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjuput, mengelus, menceplok, mengepal, melintir, memilin, meremas)
5 tahun – 6 tahun	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, kelincahan Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepaladalam menirukan tarian atau senam Melakukan permainan fisik dengan aturan Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri Melakukan kegiatan kebersihan diri	Menggambar sesuai dengan gagasannya Meniru bentuk Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan Menggunakan lat tulis dan alat makan dengan benar Menggunting sesuai dengan pola Menempel gambar dengan tepat Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

Penulis menyimpulkan bahwa perkembangan fisik motorik adalah perkembangan yang menjadi dasar perkembangan pada anak berikutnya. Perkembangan fisik mencakup perkembangan jasmani dan rohani, sedangkan perkembangan motorik mencakup kematangan dan keterampilan fisik pada anak. Perkembangan fisik motorik pada anak ada dua macam yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan fisik motorik halus. Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan gerak otot otot besar yang bisa dilakukan dalam kegiatan sehari-hari seperti berjalan, berlari, dan melompat perkembangan motorik halus adalah kemampuan gerak keterampilan fisik seseorang berdasarkan koordinasi otak kecil, dan otot-otot halus jari dan tangan yang dipengaruhi oleh belajar dan berlatih.

3. Pengertian Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian – bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan sebagian kecil otot tubuh. Gerakan ini tidak memerlukan tenaga, tapi perlu adanya koordinasi antara mata dan tangan. Gerak motorik halus merupakan hasil latihan dan belajar dengan memperhatikan kematangan fungsi organ motoriknya.⁷⁷

Motorik halus merupakan kemampuan yang melibatkan koordinasi tangan, mata, seperti ketepatan dan ketelitian rangsangan sensori-motor yang membutuhkan presesi tinggi, menjiplak benda, mengekspresikan diri.⁷⁸

Motorik halus pada anak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu

⁷⁷ Suyadi, *Psikologi Belajar Paud, Pedagogia*, (Yogyakarta Publishing, 2010), Hlm. 69

⁷⁸ Selia Dwi kurnia , *Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*, Vol.9, NO. 2, 2016, hlm. 292

yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat, seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, krayon, dan spidol serta melipat.⁷⁹

Sumantri menyatakan bahwa motorik halus pada anak adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok gerakan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membentuk kecermatan dan kordinasi dengan tangan, keterampilan dan pemaanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan objek.⁸⁰

Motorik halus anak Usia 5-6 tahun perkembangan motorik halus anak pun semakin meningkat, pada saat ini koordinasi mata tangan anak semakin baik, sudah bisa menggunakan kemampuannya untuk mengurus dirinya dengan sedikit pengawasan orang dewasa. Kelenturan tangannya pun semakin membaik, anak mulai dapat menggunakan tangannya untuk berkreasi.⁸¹ Misalnya: menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, membuat gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. .

⁷⁹ Ajeng Nurazizah, Umar, Susilowati, *Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Pemanfaatan Media Daur Ulang* (Yogyakarta : T.P, 2015),Hlm, 5

⁸⁰ Sumantri, *Model Perkembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta : Depdiknas, 2001), Hlm. 34-35.

⁸¹ Steffi Claudia, Ajeng Ayu Widiastuti, *Origami Game For Improving Fine Motor Skill For Children 4-5 Years Old In Gang Buaya Village In Salatiga*, Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, No.2,2018, hlm.145

Penulis menyimpulkan bahwa motorik halus adalah Gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan melakukan gerakan pada otot-otot kecil, seperti menggerakkan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak banyak membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baiknya gerak motorik halus membuat anak dapat berkreasi.

4. Fungsi dan Tujuan Motorik Halus

Perkembangan gerak motorik halus adalah pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan saraf ini yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menempel, dan sebagainya. Pada anak usia dini perkembangan motorik perlu dikembangkan dengan baik. Anak di usia 5-6 tahun sudah belajar sendiri tentang mengembangkan kemampuan motorik halus, seperti belajar menyisir rambut, memakai sepatu saat mau berangkat sekolah, sikat gigi, keramas.⁸²

Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak, sesederhana apapun sebenarnya merupakan hasil pola interaksi kompleks dari berbagai

⁸² Zualehah Hidayati, *Anak Saya Tidak Nakal, Kok*, (Pt. Bentang Pustaka, Yogyakarta, Cet. I, 2010), hlm. 62

bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol otak. Berikut ini merupakan beberapa fungsi perkembangan motorik halus yaitu:

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya sendiri untuk memperoleh perasaan senang. anak merasa senang saat mampu memainkan alat-alat bermainnya.⁸³
2. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi *helpness* (tidak berdaya) pada bulan – bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang *independence* (bebas, tidak bergantung). Keterampilan motorik halus menjadikan anak memiliki rasa percaya diri serta mandiri tidak bergantung pada bantuan orang lain.⁸⁴
3. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.⁸⁵

Penulis menyimpulkan bahwa fungsi perkembangan motorik adalah penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

Sumantri menyatakan ada beberapa tujuan dalam pengembangan motorik halus anak di usia 4-6 tahun yaitu :

⁸³ Novan Ardy Wiyani, Konsep Dasar PAUD, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), hlm, 112

⁸⁴ Puri Aquarisnawati, *Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt*, Jurnal Insan, Vol.13, No.3, 2018, hlm, 152

⁸⁵ Uri Aquarisnawati, *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Hang Tuah, Vol,1, No.2, (Surabaya, 2011), hlm. 52

1. Motorik halus meningkat

Anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan. Pada anak usia 4-6 tahun anak mengalami peningkatan kemampuan anak pada usia ini sangat aktif bergerak dan rasa ingin tahunya sangat tinggi

2. Kemampuan bereksplorasi

Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari. Gerakan mengkoordinasikan dan bereksplorasi seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda.

3. Peningkatan otot dan jari tangan

Anak mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tangan, saat peningkatan motorik halus meningkat anak mulai bisa menangkap benda yang dilempar ke arahnya.

4. Kreatifitas

Anak mampu mengkoordinasi permainan membentuk dari tanah liat atau adonan dan lilin, menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, menyusun, melipat, memotong, merangkai benda dengan benang (meronce).

5. Emosional

Anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Kegiatan yang melibatkan motorik halus dapat melatih kesabaran anak dalam mengerjakan atau membuat suatu karya.⁸⁶

Pengembangan motorik halus bertujuan agar anak bisa bermain menghibur dirinya sendiri saat bermain dengan menggunakan permainannya. Anak dapat melatih kemandirian dan bisa beradaptasi di lingkungan sekolah. Secara garis besar tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia 4 sampai 6 tahun adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuh, kordinasi mata dan tangan untuk melakukan permainan congklak dan melipat origami.

Penulis menyimpulkan berdasarkan uraian diatas bahwa tujuan pengembangan motorik halus anak bisa menghibur dirinya sendiri, menjadikan anak mandiri, bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sedangkan Tujuanya motorik halus anak semakin meningkat, peningkatan gerakan otot-otot jari tangan, menghibur dirinya sendiri saat bermian bisam melatih kemandirian anak.

5. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Faktor yang mempengaruhi dan mempercepat perkembangan motorik halus pada anak sebagai berikut ;

⁸⁶ Sumantri, *Model Pengembangan Ketrampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti, 2005), hlm. 146

a. Faktor genetik

Genetik merupakan faktor bawaan yang diturunkan orang tua kepada anaknya atau keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misalnya, otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.⁸⁷

b. Faktor nutrisi pada periode prenatal

Kandungan yang sehat, tidak pernah mengalami keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dan nutrisi dapat membantu memperlancar perkembangan motorik pada anak.⁸⁸

c. Faktor kesulitan saat melahirkan

Faktor kesulitan saat melahirkan merupakan faktor yang terjadi saat perjalanan melahirkan dengan menggunakan alat vaccum, sehingga bayi mengalami kerusakan pada otak dan menyebabkan kelambatan perkembangan pada bayi.⁸⁹

⁸⁷ Kharisma Kusumaningtyas, *Faktor Pendapatan Dan Pendidikan Keluarga Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak usia Dini*, Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes, Vol.7,No.1,2016,hlm. 53

⁸⁸ Monik P, Hesti Lestari, Rocky Wilar, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*, Jurnal E-Clinic, Vol.3,No.1,2015,hlm.124

⁸⁹ Arifin Siregar, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemberian Asi Dan Faktor Kesulitan Saat Melahirkan*, (Medan : Usu Digital Library, 2004),hlm.45

d. Faktor kesehatan dan gizi

Faktor kesehatan dan gizi sangat mempengaruhi perkembangan motorik pada anak, motorik pada anak akan berkembang jika setelah melahirkan mendapat gizi dan kesehatan secara baik.⁹⁰

e. Faktor rangsangan

Faktor rangsangan merupakan stimulus sejak dini yang merupakan kegiatan orang tua memberikan rangsangan kepada anak sedini mungkin dalam membantu dan mempercepat perkembangan motorik pada anak.⁹¹

f. Perlindungan

Perlindungan yang diberikan secara berlebihan anak memperlambat perkembangan motorik pada anak, karena anak tidak bisa bergerak secara bebas pada dunianya bermain dalam mengembangkan motoriknya.

g. Prematur

Prematur adalah kelahiran yang terjadi sebelum masanya atau sering terjadi kelahiran sebelum minggu ke-37 kehamilan, prematur

⁹⁰ Padila Panzilion, Gita Tria, Muhamad Amin, *Perkembangan Motorik Prasekolah Antara Intervensi Brain Gym Dengan Puzzle*, Jurnal Keperawatan Silampari, Vol.3, No.2, Juni 2020, hlm.511

⁹¹ Dyah Lintang Trenggonowati, Kulsum, *Analisi Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon*, Jurnal Industrial Servicess, Vol.4, No.1, 2018, hlm.52

biasanya bisa menghambat perkembangan motorik pada anak setelah lahir.⁹²

h. Kelainan

Kelainan merupakan faktor yang menghambat perkembangan motorik pada anak, seorang anak jika mengalami kecacatan baik fisik, psikis, sosial, mental biasanya akan menghambat perkembangannya.⁹³

Penulis menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak adalah faktor genetik yang mempengaruhi tumbuh kembang, faktor nutrisi dan periode prenatal yang terjadi saat bayi di dalam kandungan membutuhkan berbagai banyak vitamin dan nutrisi, faktor kesulitan saat melahirkan, kesehatan gizi saat melahirkan anak membutuhkan perhatian khusus, rangsangan merupakan stimulus sejak dini, pola asuh orang tua, prematur dan kelainan.

Stimulus dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini adalah sebagai berikut :

a. Menggenggam

Perkembangan motorik halus anak bisa semakin meningkat dengan mendorong anak untuk menggenggam benda benda yang lebih besar, membantu anak yang awalnya belum berkembang bisa untuk melatih motorik halusnya melalui menggenggam benda benda disekitarnya.

⁹² Arifin Siregar, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi...*, hlm.46

⁹³ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Lampung : Darusalam Press Lampung, 2016), Hlm. 25

b. Memegang

Anak usia dini bisa memegang benda benda yang besar maupun benda benda kecil, hal ini disebabkan semakin tinggi kemampuan motorik halus anak maka ia semakin mampu mengembangkan motorik halusnya melalui memegang benda benda kecil.⁹⁴

c. Merobek

Keterampilan merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan sepenuhnya maupun menggunakan dua jari, ibu jari jari telunjuk saat merobek kertas sesuai dengan keinginannya.

d. Menggunting

Motorik halus anak akan semakin meningkat jika banyak berlatih menggunting, semakin baik gerakan motorik halus anak akan semakin kreatif, menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus bisa membantu peningkatan motorik halus anak.⁹⁵

e. Mewarnai

Mewarnai gambar atau mengecat merupakan kegiatan melatih otot-otot halus pada jari jemari anak, dengan mengajak anak mewarnai gambar anak membantu menstimulus perkembangan motorik halusnya.⁹⁶

⁹⁴ Wahyu Nanda Eka Saputra, *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Cedekia Kids Scholl Madiun Dan Implikasi Pada Layanan Konseling*, Jurnal Children Advisory Research And Education, Vol.3, No.2, 2016, hlm. 4

⁹⁵ Zuhairi Sri Handayani, Nasrul Hakim, *Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol.1, No.1,2019,hlm. 57

⁹⁶ Fithry Tahel, Erwin Ginting, *Penerapan Aplikasi Flash Dalam Media Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Meningkatkan Motorik Halus*, Jurnal Informatika Kaputama, Vol. 2, No.1, 2018, hlm. 32

f. Menyusun

Motorik halus anak akan berkembang jika diberi stimulus secara terus menerus dengan menyusun atau meronce benda dari urutan terkecil hingga urutan yang terbesar bisa membantu dalam mengembangkan motorik halus pada anak.⁹⁷

Penulis menyimpulkan bahwa stimulus dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini, anak menggenggam dan memegang mainannya, anak mampu merobek kertas sendiri, menggunting kertas sesuai dengan bentuk dan ukuran, anak mampu mewarnai gambar sesuai dengan imajinasinya.

Tahapan perkembangan Kemampuan Motorik Halus pada anak Kelas B atau usia 5-6 Tahun adalah sebagai berikut :

Tabel : 2.2 Tahapan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun⁹⁸

Usia	Tingkat Pencapaian
Usia 5 – 6 Tahun	Menggambar sesuai gagasannya
	Meniru bentuk
	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
	Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
	Menggunting sesuai dengan pola
	Menempel gambar dengan tepat
	Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

⁹⁷ Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini : Panduan Orang Tua & Guru Dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta ; Ar – Ruzz Media), Hlm 66

⁹⁸ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

Penulis menyimpulkan berdasarkan tabel tingkat pencapaian diatas, bahwa pencapaian motorik halus pada anak kelas B usia 5-6 tahun hampir seluruhnya bisa melakukan gerakan dengan efisien dan efektif, dan gerakanyapun sudah sepenuhnya terkoordinasi dengan baik.

E. Konsep Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (*golden age*).⁹⁹

Makanan yang bergizi dan seimbang serta Stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.¹⁰⁰ Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara tradisional pemahaman tentang anak sering diidentifikasi sebagai manusia dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir. Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak

⁹⁹ Pebriana, Putri Hana, *Analisi Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No.1, 2017, hlm.3

¹⁰⁰ Yuliani Nuraini Sujiono, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2005), hlm.5.

merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.¹⁰¹

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat luar biasa.¹⁰²

Anak usia dini ialah anak-anak yang selalu memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan untuk menyerap informasi sangat tinggi. Sayangnya, banyak orang tua tidak mengenali dan memahami kemampuan pada anak.¹⁰³ Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.¹⁰⁴

Penulis menjelaskan bahwa anak usia dini adalah individu-individu yang usianya mulai dari 0 sampai 6 tahun, juga anak usia dini ialah anak yang unik yang akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat

¹⁰¹ Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", Vol.1, No. 02/Tahun XVIII/November 2014). Hlm, 40.

¹⁰² Mulyasa H.E, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 16.

¹⁰³ Danar Santi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, (Jakarta Barat: PT Indeks, 2009), hlm. 73-74.

¹⁰⁴ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm, 21.

luar biasa. Pada usia nya yang dini masa yang paling penting dalam masa perkembangannya, baik secara fisik, mental maupun spiritual

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak sejak dini sangat berpengaruh ketika anak beranjak dewasa. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak secara tidak langsung akan tertanam pada diri seorang anak.¹⁰⁵ Untuk itu sebagai orang tua dan pendidik wajib mengerti tentang karakteristik Perkembangan anak usia dini. Berikut ini merupakan karakteristik perkembangan anak usia dini :

a. Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosial emosional.¹⁰⁶

b. Belajar Melalui Bermain

Bermain merupakan dunia anak, oleh karena itu wajar jika aktivitas mereka sehari hari lebih banyak bermain ketimbang belajar, Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan,

¹⁰⁵ Muhammad Fadilah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Yogyakarta : Ar- Ruzz media, 2012), hlm. 57

¹⁰⁶ Ilmiyati, *Ilmu Pendidikan Anak*, (Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015). Hlm. 23-24

memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.¹⁰⁷

c. Menggunakan Lingkungan yang Kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

d. Menggunakan Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran pada anak usia harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan bermakna bagi anak.¹⁰⁸

e. Mengembangkan Berbagai Kecakapan Hidup

Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksud agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri yang bertujuan dalam kemandirian dirinya dalam menjalankan kehidupan sehari hari.¹⁰⁹

¹⁰⁷ Ahmad Susanto , *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Pranada Media Grub, 2011), hlm. 4

¹⁰⁸ Khairi Huznuzziadatul, *Karakteristik Perkembangan Anak usia 0-6 Tahun*, Jurnal Warna, Vol.2, No.2, Desember 2018, hlm. 20

¹⁰⁹ Diah Ayuningsih, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Larasati, 2010), hlm. 46

f. Menggunakan Media Edukatif dan Sumber Belajar

Media merupakan alat yang digunakan sebagai pendamping dalam kegiatan belajar. Yang sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan dan dibuat oleh pendidik atau guru.¹¹⁰

Penulis menyimpulkan berdasarkan penjelasan diatas bahwa karakteristik perkembangan anak usia dini mencangkup sandang, pangan, papan. kegiatan belajar anak membutuhkan dampingan orang tua atau pendidik sebagai arahan kecakapan hidup yang harus dimiliki anak, menggunakan metode bermain merupakan sumber belajar dan alat permainan edukatif yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

F. Covid-19

1. Pengertian Pandemi Covid -19

Pandemi Covid-19 mengejutkan dunia pada awal tahun 2020. Penamaan pandemi covid-19 merupakan singkatan dari ‘*Corona*’, ‘*Virus*’, ‘*disease*’. Angka 19 menunjukan tahun saat penyakit menular ini ditemukan yakni akhir 2019.¹¹¹ Penanaman virus penyebab Covid-19 oleh komite Taksonomi Virus telah disebut Coronavirus telah mempengaruhi

¹¹⁰ Mayar Farida, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*, Jurnal Ta’alim, Vol.1, No.6, November 2013, hlm. 463

¹¹¹ Matdio Siahian, *Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, Jurnal Kajian Ilmiah, Vol.20, No.2, 2020.hlm. 4

berbagai elemen kehidupan umat manusia di dunia, baik dari sisi kesehatan, pekerjaan kontak sosial, pendidikan, kegiatan belajar mengajar.

Covid-19 merupakan salah satu level penyakit pernafasan yang muncul, pada manusia penyakit yang muncul mulai dari Flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti Mers dan Sars.¹¹² Selain pandemi ada juga Endemi, adalah penyakit yang menular pada suatu populasi dalam cakupan wilayah tertentu. Epidemi adalah pertambahan angka kasus penyakit di atas batas normal yang diprediksi pada populasi suatu area. Sedangkan pandemi adalah epidemi yang sudah menyebar ke beberapa negara dan benua dengan jumlah penularan yang banyak.¹¹³

Pandemi Covid -19 merupakan musibah yang menyulitkan seluruh penduduk bumi, seluruh segmen kehidupan manusia menjadi terganggu, khususnya dunia pendidikan. Banyak negara memutuskan menerapkan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia.

Pemerintah sudah mengeluarkan beberapa aturan untuk menanggulangi virus corona dengan mengumumkan darurat kesehatan. Aturan tersebut dimulai dari *Phsyical Distancing* atau dikenal dengan sebutan “jarak fisik” di masyarakat istilah menjaga jarak fisik lebih populer diistilahkan dengan jaga jarak.¹¹⁴

¹¹² Safrizal Za, Danang Istita Putra, Safriza Sofyan, *Pedoman Umum Menghadapi Pedoman Covid-19* (Jakarta : Kementrian Dalam Negri, 2020), hlm.14

¹¹³ Zainun Nur Hisyam, *Dunia Dalam Ancaman Pandemi, Buku Kajian Transisi Kesehatan Dan Normalitas Akibat Covid-19* (Depertemen Sosiologi, Fsiip Ui, 2020), Hlm 6

¹¹⁴ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai : Kolaborasi Multi Disiplin ilmu dalam menghadapi Tantangan di Era New Normal*, (Tulungagung : Akademia Pusataka ,2020), hlm. 2

Anjuran pemerintah untuk melakukan jaga jarak tersebut diiringi dengan perintah di rumah saja dalam kurun waktu minimal 14 hari atau lebih menekan untuk jumlah penyebaran virus corona tersebut.

¹¹⁵Pemerintah secara tegas mengambil keputusan menutup sekolah untuk mengurangi kontak sosial untuk menyelamatkan hidup atau tetap membuka sekolah dengan menggunakan sistem daring.

Konsep pembelajaran jarak jauh memiliki makna baru dengan perkembangan teknologi dan informasi, keberadaan pembelajaran jarak jauh tergantung pembelajaran media yang digunakan sedangkan media pembelajaran selalu mengalami perubahan teknologi perkembangan. Karena itu perkembangan dunia teknologi informasi mempengaruhi dunia pendidikan tempat pembelajaran didasarkan pada teknologi dan informasi telah berubah pada tradisional system pembelajaran menjadi media media pola.¹¹⁶

Pembelajaran daring yaitu penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang massif dan luas, sehingga pembelajaran daring dapat diselenggarakan dimana saja serta diikuti secara gratis maupun berbayar. Selain itu pembelajaran daring memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran.¹¹⁷

¹¹⁵ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai Anak Bangsa : Integrasi Ilmu Keolahragaan dalam Preventif Pandemi Covid-19*, (Tulungagung : Akademia Pustaka), hlm. 2

¹¹⁶ Adi Wijayanto, *The Use Of Computer Mediated Communication (CMC) In Distance Learning During Covid-19 Pandemic Pros and Cons*, in *6 th Conference On Political Sciences (ICOSAPS)*, Atlantis Press, Desember 2020, pp. 95

¹¹⁷ Despa Ayuni, Tria Maria, Mohammad Fauzidin, *Kesiapan Guru Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5, No.1, 2021, hlm. 415

Indonesia adalah salah satu negara yang tidak menerapkan kebijakan Lockdown. Namun beberapa wilayah telah menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Bersekala Besar) guna mencegah penyebaran Covid-19 telah merata di 34 Provinsi dan 162 Kabupaten atau kota di Indonesia. Semua informasi tentang persebaran virus corona agar terus dimonitor, dan pemberian informasi kepada masyarakat terus meningkatkan tentang kewaspadaan dan mematuhi himbauan Pemerintah. Implikasi nyata covid-19 ini sudah dirasa warga masyarakat dalam aktivitas sehari-hari.¹¹⁸

Penyebaran virus corona dengan cepat menyebabkan penutupan sekolah dan perguruan tinggi di seluruh dunia, dengan harapan bahwa sarana pejabat kesehatan masyarakat tentang jaga jarak sosial dapat membantu meratakan kurva infeksi dan mengurangi total kematian akibat penyakit tersebut.¹¹⁹ Secara garis besar, untuk menjaga imunitas tubuh di lingkungan yang aman adalah dengan melakukan olahraga ringan hingga sedang dengan durasi waktu antara 30-40 menit dalam setiap latihan, latihan dilakukan 3 sampai 5 kali perminggu.¹²⁰

Penulis menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu sistem yang mengembangkan misi cukup luas berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan. Sehingga apapun hambatan ataupun

¹¹⁸ Muhammad Sulhan, *Komunikasi Empati Dalam Pandemi Covid-19* (Aspikom Korwil Jawa Timur, 2020), Hlm, 275

¹¹⁹ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai : Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Selama Pandemi Covid-19*, (Tulungagung : Akademia Pustaka 2020), hlm. 2

¹²⁰ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai : Integritas Ilmu Keolahragaan dalam Preventif Pandemi Covid-19*, (Tulungagung : Akademia Pustaka, 2020), hlm. 7-8

rintangan pendidikan tetap berjalan dengan baik. Hambatan dalam hal ini adalah hambatan yang dialami guru ditengah kondisi Covid-19 ini pembelajaran dilaksanakan secara daring dan tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka di kelas, Solusi yang dilakukan selama masa pandemi adalah mencari solusi dengan menggunakan pembelajaran berbasis dalam jaringan. Guru dituntut untuk inovatif dalam menggunakan pembelajaran dengan model daring

2. Dampak Covid-19 dalam Dunia Pendidikan

Pandemi Covid-19 sangat menghambat keefektifan kegiatan belajar mengajar menggunakan media Daring, pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran.¹²¹ namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, banyak masalah yang terjadi dalam situasi daring salah satunya di dunia pendidikan diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa

Guru di indonesia tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, bisa dilihat dari guru-guru yang lahir sejak tahun 1980an kendala teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media

¹²¹ Zainun Nur Hisyam, *Dunia Dalam Ancaman Pandemi, Buku Kajian Transisi Kesehatan Dan Normalitas Akibat Covid-19* (Depertemen Sosiologi, Fsip Ui, 2020), hlm. 8

daring, begitu juga dengan siswa yang kondisi hampir sama dengan guru-guru dengan pemahaman penggunaan teknologi.¹²²

b. Sarana dan prasarana yang kurang memadai

Teknologi memiliki perangkat pendukung yang mahal. Di Indonesia masih banyak daerah yang gurunya masih dalam ekonomi yang mengawatirkan, terutama guru yang menjelang pensiun, begitupun juga dengan siswa yang dipelosok desa kurang menguasai teknologi pembelajaran. Sarana dan prasarana yang kurang memadai.¹²³

c. Akses internet yang terbatas

Internet yang terbatas sangat berpengaruh terhadap permasalahan menggunakan sistem online ini adalah akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Siswa terkadang tertinggal dengan informasi akibat dari sinyal yang kurang memadai.¹²⁴

d. Kurang siapnya penyediaan anggaran

Biaya merupakan sesuatu yang benar benar masih menghambat karena, aspek kesejahteraan guru dan murid masih jauh dari harapan, ketika mereka menggunakan kuota internet untuk memenuhi kebutuhan media daring, maka jelas mereka tidak sanggup membayarnya. Negara

¹²² Sri Gusti, Nurmiati, Muliana, Oris Kristianto, *Belajar Mandiri dan Dampak Negatif Pembelajaran Model Pembelajaran di Era Covid-19*, (Penerbit : Yayasan Kita Menulis, September 2020), hlm. 4

¹²³ Nurjani, *Menyikapi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Dan New Normal*, (Magelang : Diskominfo Kabupaten Magelang, Juli 2020), hlm. 2

¹²⁴ Matdio Siahian, *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, Jurnal Kajian Ilmiah, Vol. 20, No.2, 2020, hlm. 3

pun belum tentu hadir secara menyeluruh dalam memfasilitasi kebutuhan biaya penyediaan anggaran.¹²⁵

Penulis menyimpulkan bahwa pandemi covid-19 merupakan sebuah virus yang menyebar ke seluruh dunia yang sangat menghambat aktivitas di luar rumah. Pemerintah Republik Indonesia sudah menerapkan sistem PSBB guna pencegahan penyebaran virus covid-19. Dengan menerapkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencari penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan, beberapa penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ria Putriana Dewi dengan judul : “Pengaruh Metode Bermain Congklak Terhadap *Perkembangan Motorik Halus Anak Di Tk Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru*”. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret – Agustus 2019 bertempat di TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru. Subjek pada penelitian ini adalah murid – murid TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru, yang terdiri dari dua kelas yaitu B1 sebagai kelas kontrol dan B2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 10 murid dan 10 murid, jumlah keseluruhan 20 murid, sedangkan objek penelitian ini menggunakan metode bermain congklak terhadap perkembangan Motorik Halus anak di TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah

¹²⁵ Rizqon Halal Syah, *Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran*, Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I, Fsh Uin Syaif Hidayatulah ,(Jakarta Vol.7 No. 5, 2020), hlm 398

observasi dan dokumentasi, data analisis secara deskriptif kuantitatif dengan presentase dan untuk menganalisis pengaruh metode bermain congklak terhadap perkembangan motorik halus anak di tk TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru, dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain matching pretest dan posttest control grub desain. Hasil pengujian menunjukkan bahwa hipotesisi penelitian yang diajukan dalam penelitian ini diterima, dengan $t_{hitung} = 28,174$ dan $sig = (0.000 < 0,05)$ yang artinya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat pengaruh metode bermain congklak terhadap aspek perkembangan motorik halus anak TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru sebesar 77,78%.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kiki Ria Mayasari dengan judul :
“Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 Di Tk Masjid Syuhada Yogyakarta”
 keterampilan motorik halus anak kelompok B4 TK Masjid Syuhada Yogyakarta belum berkembang dengan baik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah 17 anak kelompok b4 objek penelitian adalah keterampilan motorik halus dengan menggunakan model kemmis dan mc taggart. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan lembar instrumen observasi. Teknik analisis data yang dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Indikator terdapat keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% dari 17 anak memiliki keterampilan motorik halus. penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan

motorik halus anak kelompok B4 pada tahap pratindakan sebesar 5,9%, pada siklus i sebanyak 23,5%, dan pada siklus ii sebanyak 76,4%. Perolehan presentase pada siklus ii membuktikan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu keterampilan motorik halus anak mengalami peningkatan $\geq 75\%$ langkah langkah penelitian yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dilakukan dengan kegiatan melipat kertas, dengan menggunakan media kertas yang ukuranya cukup besar, dan dilengkapi gambar langkah langkah pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurkamelia dengan judul : “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta” pada penelitian ini membahas tentang perkembangan fisik motorik anak usia dini sesuai sttpa. penelitian ini dilakukan di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, dengan metode-metode observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki perkembangan fisik motorik yang baik, ketika anak mampu mengkoordinasikan gerakan otot-otot yang optimal. Lingkungan kondusif, pola asuh orang tua, maknan bregizi menjadi faktor penunjang

perekembangan fisik motorik anak, terutama pada saat mereka masih berada di bawah usia lima tahun (balita).

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitri Rahmawati dengan judul :
 “Pengaruh Media Kolase terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Al Khodijah Kedungsuko Tulungagung” pada penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan dokumentasi peneliti bahwa pembelajaran motorik halus tk al khodijah kedungsuko tulungagung masih belum maksimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Al Khodijah Kedungsuko Tulungagung dengan jumlah 34 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan dengan ditunjukkan dari hasil uji *independent t.test* yang diperoleh dari nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Untuk mengetahui besar pengaruh dari media kolase bahan bekas terhadap kemampuan motorik halus menggunakan rumus effect size dan diperoleh hasil sebesar 0,08 berdasarkan interpretasi pada tabel cohen's menyatakan bahwa besarnya presentase tersebut yaitu 79% yang termasuk dalam kategori large (besar). Sedangkan dalam hitungan rata rata n-gain score untuk kelas eksperimen adalah 86,521 atau 86,5% termasuk dalam kategori efektif.
5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dina Purwati dengan judul :
 “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan

Berhitung Anak Kelompok A di RA Arrohmah Kalibatur” Jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independen dan uji t.paired. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa (1) hasil uji independen dari hasil post test kelas eksperimen dan post kelas kontrol yaitu dengan nilai sig ($0,00 < 0,05$) sedangkan (2) hasil uji paired t.test diperoleh dari pretest dan post test kelas kontrol serta pre test dan post test kelas eksperimen dengan nilai sig ($0,003 < 0,005$) dan ($0,000 < 0,05$) rata rata (mean) pretes kelas kontrol 9,2857 dan pada post test 10,2857. Sedangkan pada rata rata (mean) pretest kelas eksperimen 8,8846 dan rata rata (mean) post test kelas eksperimen 12,415 sehingga perbedaan antara kelas sebelum (pre-test) dan sesudah (post test) dari permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A1 dan A2 A di RA Arrohmah Kalibatur.

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

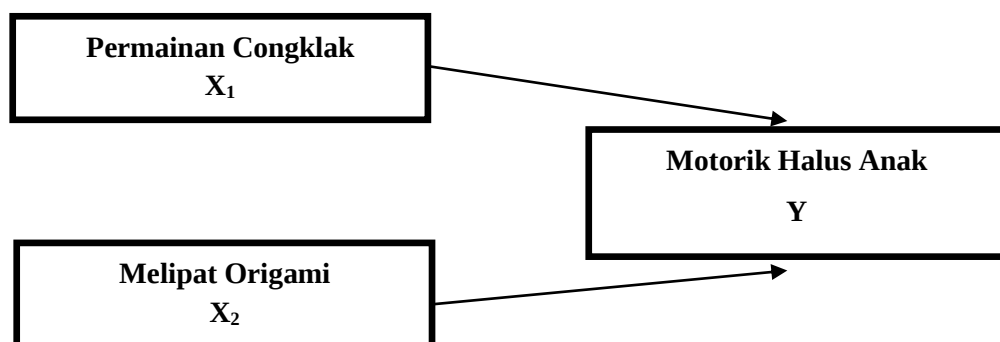
No	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Tujuan penelitian	Metode penelitian	Hasil
1	Ria Putriana Dewi	Pengaruh metode bermain congklak terhadap perkembangan motorik halus Anak di TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru	Jenis penelitian menggunakan metode eksperimen Variabel bebas sama sama menggunakan permainan Congklak Pendekatan penelitian sama sama menggunakan pendekatan Kuantitatif	Variabel terikat melatih perkembangan Motorik halus anak	Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode bermain dakon terhadap perkembangan emosi anak di TkNurul Aulia Syam, Kota Pekanbaru	Deskriptif kuantitatif	Hipotesisi penelitian yang diajukan dalam penelitian ini diterima, dengan thitung = 28,174 dan sig = (0.000<0,05) yang artinya adalah ho ditolak dan ha diterima maka terdapat pengaruh metode bermain congklak terhadap aspek perkembangan motorik halus anak TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru sebesar 77,78%
2.	Kiki Ria Mayasari	Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 Di Tk Masjid Syuhada Yogyakarta	Sama sama meningkatkan Motorik Halus Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif Kuantitatif	Pada penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas	Meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan melipat kertas pada kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta.	Deskriptif kuantitatif	Keterampilan motorik halus anak kelompok B4 pada tahap pratindakan sebesar 5,9%, pada siklus i sebanyak 23,5%, dan pada siklus ii sebanyak 76,4%. Perolehan presentase pada siklus ii membuktikan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu keterampilan motorik halus anak mengalami peningkatan $\geq 75\%$
3.	Nur kamelia	Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat	Sama-sama mengembangkan Motorik Halus pada anak usia dini	Menggunakan metode penelitian Kualitatif Pada penelitian ini	Perkembangan fisik motorik AUD Tahapan dan tugas	Deskriptif kualitatif,	Anak yang memiliki perkembangan fisik motorik yang baik, ketika anak

		Percapaian Perkembangan Anak) di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta		peneliti menggunakan pedoman STTPA	perkembangan fisik-motorik AUD sesuai standar Peran lingkungan dalam tumbuh kembangnya fisik serta kecerdasan motorik anak		mampu mengkoordinasikan gerakan otot-otot yang optimal. Lingkungan kondusif, pola asuh orang tua, makanan bergizi menjadi faktor penunjang perkembangan fisik motorik anak, terutama pada saat mereka masih berada di bawah usia lima tahun (balita).
4.	Fitri Rahmawati	Pengaruh metode kolase terhadap kemampuan Motorik Halus Anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsuko Tulungagung	Sama-sama mengembangkan Motorik Halus pada anak Sama-sama menggunakan penelitian pendekatan Kuantitatif Jenis penelitian eksperimen	Pada penelitian ini menggunakan media kolase	Untuk mengetahui besar pengaruh dari media kolase bahan bekas terhadap kemampuan motorik halus	Kuantitatif eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan dengan ditunjukkan dari hasil uji <i>independent t.test</i> yang diperoleh dari nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Mengetahui besar pengaruh dari media kolase bahan bekas terhadap kemampuan motorik halus menggunakan rumus effect size dan diperoleh hasil sebesar 0,08
5.	Dina Purwati	Pengaruh permainan Tradisional Congklak terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A di RA Arrohmah Kalibatur	Penelitian yang digunakan Pendekatan Kuantitatif Jenis penelitian sama menggunakan penelitian Eksperimen	Pada penelitian ini melatih kemampuan Berhitung anak	Mengetahui pengaruh pemberian permainan tradisional "congklak" terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A RA Arrohmah Kalibatur.	Kuantitatif eksperimen	Ada pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A1 RA Arrohmah Kalibatur. Hal ini berdasarkan uji-t untuk kemampuan berhitung anak

							diperoleh sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Karena signifikasinya < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
--	--	--	--	--	--	--	---

H. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sistematis penelitian. Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini memiliki kerangka konseptual yang akan dijelaskan pada gambar dibawah ini dan lebih jelasnya akan dijelaskan pada pembahasan selanjutnya, Berikut ini adalah kerangka Konseptual yang digunakan peneliti :



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual Penelitian

Keterangan :

kerangka konseptual diatas, maka dapat dijelaskan variabel penelitiannya : Permainan Congklak (X_1), Melipat Origami (X_2) dan Motorik Halus Anak (Y). Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motorik halus anak.

I. Hipotesis Penelitian

Peneliti melakukan penelaahan terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian”.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan motorik halus anak kelas B di RA Nurul Huda Semarang sebelum dan sesudah mengikuti permainan congklak

H_2 : Terdapat perbedaan peningkatan motorik halus anak kelas B di RA Nurul Huda Semarang sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan melipat origami

H_3 : Terdapat persamaan peningkatan motorik halus anak kelas B di RA Nurul Huda Semarang antara yang diberi permainan congklak dengan melipat origami.