

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN Mencari Jejak Di Desa Seulalah
KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SARTIKA NOSRA

1062014026

Program Strata Satu (S-1)

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

2021 M / 1443 H

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama
Islam Negeri Langsa Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Keguruan**

Diajukan Oleh

Sartika Nosra

1062014026

Program Studi Anak Usia Dini

Disetujui Oleh :

Pembimbing Pertama,

Pembimbing Kedua,



**Dr. Zainal Abidin, MA
NIDN : 1975060320080110009**



**Khairul Amri, M.Pd
NIDN : 2018088402**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN Mencari Jejak Di Desa
SEULALAH KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari / Tanggal :

Kamis, 11 November 2021

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua




Rita Mahriza, M.S
NIP. 198401172011012008

Sekretaris Penguji,



Khairul Amri, S.Pd.I, M.Pd
NIDN. 2018088402

Penguji I,



Siti Habsari Pratiwi, M.Pd
NIP. 198806082015032004

Penguji II,



Ade Tursina, M.Pd
NIP. 199111022019032020

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
(IAIN Langsa)




Drs. Zairul Abidin, MA
NIP. 19750603200801100

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sartika Nosra
Tempat/Tanggal Lahir : pondok Baru, 8 Januari 1996
NIM : 1062014026
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD
Alamat : Dsn. Bukit Antara, Desa. Seni Antara,
Kecamatan permata, Kabupaten Bener Meriah.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mencari Jejak Di Desa Seulalah Kota Langsa*" adalah benar hasil usaha saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata terbukti plagiasi karya orang lain atau dibuat orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademisi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, September 2021

Yang membuat pernyataan,



SARTIKA NOSRA

NIM. 1062014026

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan kesehatan. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan teladan hidup yang baik kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mencari Jejak Di Desa Seulalah Kota Langsa”**. Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Dalam proses penulisan sampai dengan terselesaikannya skripsi ini, tentunya banyak sekali pihak yang berkontribusi didalamnya. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor IAIN Langsa.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.
3. Ibu Rita Mahriza, MS selaku Ketua Jurusan Jurusan PIAUD, yang telah sabar dalam memberi arahan juga doa dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Bapak Khairul Amri, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar memberi bimbingan dan memberi masukan, juga doa dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Khairul Amri, M.Pd selaku Penasehat Akademik.
6. Dosen-dosen PIAUD dan civitas akademik yang telah membantu penulis dari awal mendaftarkan diri di jurusan hingga akhir selesai mata kuliah. Serta segenap staf IAIN Langsa.
7. Bapak Muhammad Yusuf, SH. selaku geucik gampong Seulalah kecamatan langsa lama Kota Langsa yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di desa tersebut yang bertujuan mengumpulkan data-data yang diperlukan penulis.
8. Orang tua tercinta bapak Iskandar (Alm) dan Ibu Yusni yang selalu memberikan dukungan penuh baik moril maupun materil, kepercayaan, kesabaran, pengorbanan, dan kasih sayang yang tulus kepada penulis.
9. Teman-teman Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2014 terimakasih atas keceriaan, suasana yang berbeda, dan kesempatannya untuk saling berbagi ilmu. Kompak selalu, dan terus semangat.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, dan dukungannya. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.
Aamiin

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat

digunakan sebagai tambahan informasi dan wacana bagi semua pihak yang membutuhkan.

Langsa, September 2021

SARTIKA NOSRA
1062014026

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Batasan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional.....	7
H. Kajian Terdahulu.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIS	13
A. Motorik Halus	13
1. Pengertian Motorik Halus	13
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus	15
3. Tahapan dan Perkembangan Motorik Halus	16
4. Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	18
5. Fungsi Motorik Halus	20
B. Permainan Atau Bermain	20
1. Pengertian Bermain Atau Permainan	20
2. Tujuan Bermain.....	21
C. Mencari Jejak	22
1. Pengertian Permainan Mencari Jejak	22
2. Tahapan Permainan Mencari Jejak	23
3. Manfaat Permainan Mencari Jejak	24
4. Tujuan Permainan Mencari Jejak	25

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	28
C. Subjek dan Objek Penelitian	28
D. Teknik pengumpulan Data	28
E. Desain Penelitian.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	36
H. Indikator Keberhasilan	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Kondisi Awal.....	38
B. Data Hasil Penelitian	38
Siklus I.....	40
Siklus II	43
C. Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1	34
Tabel 2	59
Tabel 3	60
Tabel 4	62
Tabel 5	63
Tabel 6	65
Tabel 7	66
Tabel 8	67
Tabel 9	68
Tabel 10	69
Tabel 11	70

DAFTAR LAMPIRAN

A. Lembar Observasi Kegiatan Permainan Mencari Jejak.....	39
B. RPPH Siklus I.....	58
C. RPPH Siklus II.....	61

ABSTRAK

Ada 6 aspek perkembangan anak usia dini salah satunya adalah aspek perkembangan fisik (motorik kasar dan halus). Perkembangan motorik halus merupakan pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih untuk digunakan menggenggam, melempar, menggambar, dan menangkap bola. Permasalahan pada penelitian ini yaitu pada peningkatan perkembangan motorik halus anak yang belum berkembang secara optimal dan kurangnya rangsangan yang diberikan orang tua terhadap perkembangan motorik halus anak, sehingga masih terdapat anak yang belum berkembang sesuai dengan umur anak tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart, dalam setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 5 orang anak usia 4-5 tahun. Dari hasil penelitian pada pra siklus belum terdapat anak yang mampu dalam mengkoordinasikan mata dalam memainkan permainan, namun terdapat 3 orang anak mampu dalam mengendalikan gerakan tangan, dan terdapat 2 orang anak mampu dalam menggerakkan tangan ke kiri dan ke kanan. Pada siklus I terdapat 2 orang anak mampu dalam mengkoordinasikan mata dalam memainkan permainan, terdapat 5 orang anak mampu dalam mengendalikan gerakan tangan, terdapat 4 orang anak mampu dalam menggerakkan tangan ke kiri dan ke kanan. Pada siklus II terdapat 4 orang anak mampu dalam mengkoordinasikan mata dalam memainkan permainan, terdapat 5 orang anak mampu dalam mengendalikan gerakan tangan, terdapat 5 orang anak mampu dalam menggerakkan tangan ke kiri dan ke kanan. Dari hasil permainan mencari jejak yang berdasarkan hasil observasi, dan hasil tes yang dilakukan penulis, hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan adanya kemampuan dalam meningkatkan motorik halus anak yang dapat dilihat dari meningkatnya motorik halus anak melalui permainan mencari jejak dengan kriteria baik pada setiap siklusnya, pada saat pra siklus masih 0%, pada siklus I yaitu 40% dan mengalami peningkatan pada siklus II berkembang sangat baik yaitu 80%.

Kata Kunci : *motorik halus, permainan mencari jejak.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini sering disebut sebagai anak prasekolah, mengalami fase perkembangan awal dan masa kepekaan. Masa ini dianggap sebagai periode kritis untuk meletakkan fondasi utama dalam mengembangkan potensi anak. Anak usia dini berada pada tahap "ready to use," di mana orang tua, pendidik PAUD, dan masyarakat dapat membentuknya secara efektif. Mereka telah memiliki kesiapan untuk merespons berbagai rangsangan edukatif yang diberikan oleh pihak-pihak terkait. Pada periode ini, anak-anak mampu merekam dan mengaplikasikan pengalaman dengan efisien dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam permendikbud Nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral (NAM), fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.²

¹ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 97

² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia dini Konsep dan Teori*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hlm. 14-15.

Pengembangan fisik motorik merupakan aspek kecerdasan yang signifikan dalam pertumbuhan anak. Hal ini memiliki peranan yang sama pentingnya dengan perkembangan aspek lainnya, karena kemajuan dalam motorik fisik dapat menjadi indikator awal untuk memahami perkembangan anak secara menyeluruh. Pengamatan atas perkembangan fisik motorik menjadi lebih mudah dilakukan melalui indera penglihatan, seperti perubahan ukuran tubuh anak. Perkembangan motorik ini mencakup dua aspek utama, yaitu motorik kasar dan motorik halus, yang masing-masing melibatkan otot-otot besar dan kecil.³ Setiap gerakan yang dilakukan oleh anak melibatkan interaksi otot, dan pada usia dini, anak cenderung lebih aktif dalam bergerak, serta memiliki kecenderungan untuk melakukan eksplorasi dan bermain. Kegiatan bermain tersebut dapat mencakup permainan yang memerlukan penggunaan energi yang besar, maupun permainan yang lebih memerlukan gerakan halus dan kontrol otot yang lebih detail.

Penting bagi kita untuk memahami bahwa perkembangan fisik motorik ini merupakan bagian integral dalam perkembangan holistik anak. Oleh karena itu, upaya untuk merangsang dan mengoptimalkan perkembangan fisik motorik pada usia dini sangatlah relevan dan harus diberdayakan melalui berbagai kegiatan yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Pada tahap perkembangan usia dini, anak-anak memperlihatkan kemampuan motorik kasar yang mencakup gerakan badan secara kasar atau besar seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar, dan berjongkok. Di sisi lain, kemampuan motorik halus anak usia dini mencakup pengkoordinasian

³ Rohyana Fitriani, “*Perkembangan Fisik motorik Anak Usia Dini*”, Golden Age Hamzanwadi, Vol.3 No. 1, uni 2018, E-ISSN : 2549-7367, hlm. 27-28.

gerakan tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk mengeksekusi kegiatan yang memerlukan ketepatan gerakan tangan. Kemampuan motorik halus ini mencakup keterampilan seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis, menumpuk mainan, dan lain sebagainya.⁴ Perkembangan fisik motorik, baik kasar maupun halus, keduanya melibatkan kerja otot, dengan perbedaan pada jenis dan kompleksitas gerakan yang dilakukan.

Kemampuan motorik halus melibatkan koordinasi yang rumit antara otot-otot untuk menghasilkan gerakan presisi. Pada usia 4 tahun, perkembangan koordinasi gerakan motorik halus anak telah mencapai tingkat yang hampir matang. Namun, anak-anak usia dini mungkin masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi struktur bangunan. Pada usia 5-6 tahun, perkembangan koordinasi gerakan motorik halus meningkat dengan pesat. Pada tahap ini, anak-anak mampu mengoordinasikan gerakan visual motorik, sehingga dapat menggabungkan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan.⁵ Tidak terdapat aktivitas manusia yang tidak melibatkan peran otot, sehingga penting untuk merangsang kemampuan motorik anak sejak usia dini. Keterampilan motorik ini memainkan peran krusial dalam aktivitas sehari-hari anak-anak. Oleh karena itu, rangsangan dan pengembangan motorik pada usia dini menjadi hal yang sangat relevan dan penting untuk diberdayakan dalam pendekatan pendidikan dan pengasuhan anak..

⁴ Muhammad Najib Dkk, *Manajemen Strategi Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), hlm.107.

⁵ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 12.

Bermain merupakan aktivitas yang secara rutin dijalankan oleh sebagian besar anak-anak. Teori yang diungkapkan oleh Rogers C. S. dan Sawyers, sebagaimana dijelaskan oleh Sofia Hartati, menyatakan bahwa bermain merupakan sarana yang berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Melalui bermain, anak-anak mengalami pengembangan yang optimal, dan aktivitas ini memberikan pengaruh signifikan terhadap pertumbuhan mereka. Selain itu, bermain juga menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk mendapatkan pengalaman berharga dalam lingkup kehidupan mereka.⁶ Permainan menjadi alat yang efektif dalam menarik minat anak dan memotivasi mereka untuk mengikuti berbagai kegiatan dan proses pembelajaran. Keberagaman permainan yang menarik memastikan anak tidak merasa bosan saat terlibat dalam suatu kegiatan.

Melalui observasi pada anak-anak usia dini di desa Seulalah, peneliti menemukan fenomena di mana beberapa anak menghadapi kesulitan dalam kemampuan memegang suatu benda. Contohnya, terdapat anak-anak yang masih kesulitan dalam memakai dan membuka sepatu dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, saat makan, beberapa anak juga mengalami kesulitan dalam menggunakan sendok.

Temuan ini menunjukkan pentingnya pengembangan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia dini. Kemampuan memegang dan mengendalikan objek dengan presisi merupakan hal yang penting dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk merangsang dan memfasilitasi

⁶ Sofia Hartari, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Depdikna, DIRJEN DIKTI, hlm. 85.

perkembangan motorik halus anak-anak ini melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka.

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya, terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan permasalahan dalam perkembangan motorik halus anak usia dini. Diantaranya, terlihat bahwa kemampuan motorik halus anak belum mencapai tingkat optimal, serta kurangnya rangsangan yang diberikan oleh orang tua dalam upaya mengembangkan motorik halus anak.

Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan, peneliti bertujuan untuk meneliti apakah melalui permainan mencari jejak yang dirancang dan disesuaikan oleh peneliti sendiri, dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Permainan mencari jejak ini melibatkan penggunaan bahan-bahan bekas sebagai sarana dalam melatih keterampilan tangan anak untuk mengarahkan kelereng kecil menuju garis finis yang telah ditentukan. Diharapkan bahwa melalui permainan ini, perkembangan motorik halus anak dapat ditingkatkan.

Permainan mencari jejak dipandang sebagai suatu bentuk permainan yang mampu melatih dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, dan sosial anak. Permainan ini disusun dengan berbagai tingkat kesulitan yang berbeda, dan labirin yang digunakan memiliki pola garis lurus atau lengkung dengan arah yang tidak teratur.⁷ Bagi anak-anak yang belum memiliki kemampuan menyeimbangkan gerakan tubuh, seperti gerakan tangan dan koordinasi mata, permainan mencari jejak dengan bentuk labirin ini akan menimbulkan tantangan khusus.

⁷ Eky Lidya Constantina dan Rachma Hasibuan, "*Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A*", hlm. 2.

Dari latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan judul **“Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mencari Jejak Di Desa Seulalah Kota Langsa”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik halus anak belum mencapai tingkat optimal
2. Terdapat kekurangan dalam pemberian rangsangan yang tepat oleh orang tua untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana efektivitas permainan mencari jejak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Desa Seulalah, Kota Langsa?"

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini akan difokuskan dengan batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan membahas tentang peningkatan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun melalui penerapan permainan mencari jejak

yang menggunakan berbagai bahan seperti kardus bekas, kertas karton, stik es krim, lem fox, gambar binatang, dan kelereng.

2. Penerapan permainan mencari jejak akan melibatkan pembuatan garis-garis berbagai bentuk seperti garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.
 3. Penelitian ini akan fokus pada upaya untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak dalam melaksanakan gerakan yang rumit.
 4. Penelitian akan mengeksplorasi kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tangan yang melibatkan penggunaan otot halus, seperti menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, dan memeras.
 5. Penelitian akan berfokus pada tema binatang, dengan sub tema binatang laut sebagai konteks permainan mencari jejak yang akan diterapkan
- Dengan batasan penelitian yang ditetapkan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang lebih spesifik dan fokus terhadap upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui permainan mencari jejak dengan menggunakan bahan dan konteks yang telah disebutkan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi efektivitas permainan mencari jejak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di Desa Seulalah, Kota Langsa.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan:

a. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan yang berharga dan menjadi sumbangan dalam bidang studi mengenai peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi pembaca serta mendorong penelitian lebih lanjut terkait topik ini.

b. Manfaat Praktis:

1. Manfaat bagi anak:

- a. Meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
- b. Melatih anak dalam melakukan gerakan dengan lebih terampil.

2. Manfaat bagi peneliti:

- a. Sebagai sumbangan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
- b. Memperluas wawasan dan pengalaman peneliti terhadap realitas di lapangan.

3. Manfaat bagi orang tua:

Penelitian ini memberikan masukan berharga bagi orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak mereka di masa depan. Dengan permainan mencari jejak sebagai alternatif stimulasi,

orang tua dapat terbantu dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat untuk anak.

G. Definisi Operasional

a. Upaya

Dalam konteks penelitian ini, upaya diartikan sebagai serangkaian tindakan dan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui penerapan permainan mencari jejak.

b. Motorik halus

Motorik halus pada anak usia dini mengacu pada kemampuan anak untuk mengkoordinasikan gerakan-gerakan tangan dan jari dengan presisi dan kehalusan. Motorik halus ini menjadi dasar biologis atau mekanika yang menyebabkan gerakan-gerakan yang berkaitan dengan pengembangan bahasa, kognitif, seni, dan kreativitas anak. Dengan kata lain, motorik halus mencakup aktivitas yang melibatkan kontrol dan koordinasi gerakan tangan serta jari untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.⁸

a. Permainan

Permainan adalah kegiatan yang secara umum dilakukan oleh anak-anak. Menurut pendapat Rogers C. S. dan Sawyers dalam karya Sofia Hartati, bermain berperan sebagai sarana yang efektif dalam mengembangkan anak secara optimal. Bermain memiliki fungsi yang kuat dalam mempengaruhi perkembangan anak

⁸ Esti erlinda,A Ma, *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan "Melempar Dan Menangkap Bola"* (SRIPSI, Universitas Bengkulu, 2014), hlm. 8.

dan juga memberikan pengalaman yang penting dalam dunia mereka.⁹ Permainan menjadi suatu proses alamiah yang menjadi nutrisi dan dukungan bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam fase perkembangannya. Melalui bermain, anak dapat menjelajahi dunia mereka dari yang belum dikenal menjadi yang telah diketahui, dan dari yang sebelumnya belum dapat dilakukan menjadi mampu dilaksanakan.

b. Permainan Mencari Jejak

Permainan mencari jejak, atau dikenal juga sebagai permainan labirin, merupakan jenis permainan teka-teki yang melibatkan jalur-jalur kompleks dan bercabang, termasuk beberapa jalan buntu. Permainan ini menantang pemain untuk menemukan rute yang tepat untuk keluar dari labirin tersebut. Biasanya, permainan mencari jejak dimainkan di atas kertas. Namun, dalam skala yang lebih besar, labirin dapat dibuat dengan menggunakan tanaman yang tinggi, tembok, atau pintu-pintu sebagai jalur yang harus dilewati.¹⁰ Mencari jejak adalah permainan yang menghibur dan menarik bagi anak-anak. Selain menyelesaikan permainan, anak-anak juga ditantang untuk mengasah kemampuan koordinasi gerakan tangan, kemampuan berfikir untuk menentukan jalur yang tepat, serta melatih kesabaran karena beberapa labirin bisa cukup rumit untuk diselesaikan.

⁹ Sofia Hartari, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Depdikna, DIRJEN DIKTI, hlm. 85

¹⁰ Vincent Inzie Lawson, *Implementasi Metode Heuristic Dalam Game Eller's Maze*, (SKRIPSI, Universitas Sumatera Utara, 2019), hlm. 1.

H. Kajian Terdahulu

Untuk mendukung penyusunan skripsi ini, penulis telah mengkaji beberapa pustaka terdahulu yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Berikut adalah salah satu skripsi yang menjadi rujukan:

1. Skripsi yang ditulis oleh Ismi Hanif Ullinuha pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2019. Skripsi ini berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok A Di RA Masjid Al-Azhar Permata Puri Semarang Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari kelompok A As-Syams di RA Masjid Al-Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang, dengan jumlah 15 anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus II, kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan sebesar $\geq 75\%$, yang menandakan pencapaian indikator keberhasilan. Penelitian ini menemukan bahwa kegiatan kolase dengan menggunakan kepingan kertas, kardus bekas, dan daun kering dengan menggunakan jari-jari tangan yang dilakukan secara berulang-ulang dapat efektif meningkatkan kemampuan motorik halus pada kelompok A As-Syams di RA Masjid Al-Azhar Permata Puri Ngaliyan Semarang.

Referensi: Ullinuha, I. H. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok A Di RA

Masjid Al-Azhar Permata Puri Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi tidak dipublikasikan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

2. Skripsi yang ditulis oleh Kiki Risa Mayasari pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2014. Skripsi tersebut berjudul "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta". Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, dan melibatkan 17 anak dalam kelompok B4 sebagai subjek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus ke II, terjadi peningkatan keterampilan motorik halus anak sebesar $\geq 75\%$. Peningkatan tersebut dicapai melalui penerapan langkah-langkah penelitian yang melibatkan kegiatan melipat kertas, dengan menggunakan media kertas berukuran cukup besar dan didukung oleh langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus pada kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

Referensi: Mayasari, K. R. (2014). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Pada Kelompok B4 di TK Masjid Syuhada Yogyakarta. Skripsi tidak dipublikasikan, Universitas Negeri Yogyakarta

3. Skripsi yang ditulis oleh Siti Fatmaini pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung pada tahun 2018. Skripsi ini berjudul "Pengaruh Aktivitas Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jumlah sampel penelitian sebanyak 63 anak, terbagi menjadi 31 anak dalam kelas eksperimen dan 32 anak dalam kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi linier untuk mengidentifikasi pengaruh aktivitas bermain media maze angka, serta uji-t untuk mengamati perbedaan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan perkembangan dalam mengenal lambang bilangan antara anak-anak yang diberikan perlakuan aktivitas bermain media maze angka dan mereka yang tidak mendapatkan perlakuan serupa. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media maze angka memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Referensi:

Fatmaini, S. (2018). Pengaruh Aktivitas Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. Skripsi tidak dipublikasikan, Universitas Lampung

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Motorik Halus

1. Pengertian Motorik Halus

Salah satu aspek perkembangan yang fundamental pada anak usia dini adalah aspek fisik, yang meliputi perkembangan motorik kasar dan halus. Perkembangan motorik pada anak mencakup kemampuan dalam mengendalikan gerakan tubuhnya, baik yang melibatkan otot-otot besar (motorik kasar) maupun otot-otot kecil (motorik halus). Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik halus melibatkan pengendalian dan koordinasi yang lebih baik dari kelompok otot-otot kecil, seperti jari-jemari dan tangan, untuk melakukan tugas-tugas yang memerlukan ketelitian dan keterampilan, seperti menggenggam, melempar, menggambar, menangkap bola, dan menggunakan gunting.¹¹

Sementara itu, Sumantari menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan mengorganisir penggunaan kelompok otot-otot kecil, terutama di jari-jemari dan tangan, yang sering kali memerlukan tingkat kecermatan dan koordinasi yang tinggi untuk mengoperasikan alat-alat dan melakukan aktivitas yang melibatkan objek tertentu.¹² Oleh karena itu, motorik halus pada anak juga dapat dianggap sebagai perkembangan keterampilan pada jari-jemari dan tangan anak.

¹¹ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm.150.

¹² Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*,(Jakarta: Depdiknas,Dirjen Dikti, 2013), hlm. 143

Menurut Bambang Sujiono, motorik halus pada anak melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi yang cermat. Contoh kegiatan motorik halus pada anak mencakup menggunting mengikuti garis, meremas, menggenggam, menulis, menggambar, memasukkan kelereng ke dalam lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa tumpah, serta menggunakan kuas, alat cukur, crayon, spidol, pensil, dan melipat.¹³ Melalui perkembangan motorik halus ini, anak mampu meningkatkan keterampilan menggunakan tangannya dalam berbagai kegiatan.

Mudjito mencatat beberapa alasan mengenai fungsi perkembangan motorik halus pada anak, yaitu:

1. Melalui keterampilan motorik halus, anak dapat menghibur dirinya dan merasakan kegembiraan dalam melakukan berbagai aktivitas.
2. Perkembangan motorik halus memungkinkan anak untuk melampaui keadaan helplessness (keadaan ketidakberdayaan) yang mungkin dialami pada bulan-bulan awal kehidupannya..
3. Kemampuan motorik halus membantu anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan memenuhi tuntutan aktivitas di dalamnya.¹⁴

¹³ Bambang Sujiono Dan Yuliani Nurani Sujiono, Menu Pembelajaran Anak Usia Dini, (Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia, 2013), hlm. 111

¹⁴ Izatul Lailah/Nurul Khotimah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Menggunting dan Menempel di Kelompok B Tk Muslimat 2 Jombang", Universitas Negeri Surabaya, hlm. 2.

Dengan demikian, perkembangan motorik halus pada anak memiliki peran penting dalam aspek emosional, fisik, dan sosial anak, serta membantu anak menghadapi tantangan dan tuntutan dari lingkungan sekitarnya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah jenis gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang presisi.

Gerakan-gerakan ini tidak memerlukan banyak tenaga fisik, melainkan lebih mengandalkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Namun, perlu dicatat bahwa setiap anak memiliki tingkat kematangan yang berbeda dalam menguasai kemampuan motorik halus, sehingga perkembangan kemampuan ini dapat berbeda pada tiap anak pada tahap perkembangan yang berbeda pula.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus

Menurut Samsudin dan Rusi Lutan, terdapat beberapa faktor yang berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak, yaitu:

- a. Sifat dasar genetik: Bentuk tubuh dan kecerdasan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak. Faktor-faktor genetik turut memainkan peran dalam menentukan kemampuan motorik halus anak.
- b. Cacat fisik: Adanya cacat fisik, seperti kebutaan, dapat memperlambat perkembangan motorik halus anak karena keterbatasan pada fungsi tubuh yang berperan dalam gerakan halus.

- c. Urutan kelahiran: Dalam keluarga yang sama, perkembangan motorik halus anak pertama cenderung lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang lahir setelahnya. Hal ini bisa dipengaruhi oleh perhatian dan interaksi yang berbeda dari orang tua terhadap setiap anak.
- d. Stimulasi: Stimulasi yang diberikan pada anak sangat berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan motorik halus. Aktivitas bermain dengan mainan yang melibatkan gerakan halus dan memerlukan koordinasi yang baik dapat memberikan stimulasi yang efektif. Anak yang menerima stimulasi yang terarah dan teratur cenderung mengalami perkembangan motorik halus yang lebih cepat dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi yang memadai.
- e. Metode pelatihan anak: Orang tua memiliki peran penting dalam melatih keterampilan motorik halus anak pada setiap kesempatan yang ada. Melalui metode pelatihan yang tepat, perkembangan motorik halus anak dapat ditingkatkan secara efektif.
- f. Lingkungan: Lingkungan yang menguntungkan pada awal kehidupan pasca lahir, tanpa adanya hambatan, dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak. Semakin aktif janin dan semakin menguntungkan lingkungan, maka perkembangan motorik anak akan semakin cepat.
- g. Kecerdasan: Tingkat kecerdasan anak juga dapat memengaruhi perkembangan motorik halus. Anak dengan kecerdasan yang tinggi cenderung menunjukkan perkembangan motorik yang lebih cepat dibandingkan dengan anak yang memiliki tingkat kecerdasan rendah.

h. Dorongan: Adanya dorongan, rangsangan, dan kesempatan untuk menggerakkan seluruh bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak. Dalam hal ini, orang tua, khususnya ibu sebagai guru pertama bagi anak, memiliki peran penting dalam membantu meningkatkan kemampuan motorik anak.¹⁵

3. Tahapan dan Perkembangan Motorik Halus

Motorik merupakan proses perkembangan yang melibatkan pengendalian gerakan tubuh melalui koordinasi antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Perkembangan motorik ini terdiri dari dua aspek, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh, dan keterampilan ini dipengaruhi oleh tingkat kematangan anak. Contoh dari perkembangan motorik kasar adalah kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga, dan sebagainya.

Sementara itu, motorik halus melibatkan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu saja, dan keterampilan ini dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. Contoh dari perkembangan motorik halus termasuk kemampuan memindahkan suatu benda, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sejenisnya. Kedua aspek kemampuan motorik ini memiliki peran yang sangat penting dalam memungkinkan anak berkembang secara optimal.

¹⁵ Rusli Lutan, *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*, (Jakarta: Depdiknas, 2013), hlm. 56.

Perkembangan motorik pada anak sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otak berperan dalam mengendalikan setiap gerakan yang dilakukan manusia, baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Dengan demikian, pengembangan kemampuan motorik pada anak memerlukan proses yang baik dan stimulasi yang tepat untuk memastikan perkembangan yang optimal.¹⁶

Proses perkembangan sistem syaraf otak pada anak yang semakin matang memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak.

Perkembangan motorik anak dapat dibagi menjadi dua aspek:

1. Keterampilan atau gerakan kasar, seperti berjalan, berlari, dan melompat.
2. Keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi, seperti menulis, menggambar, memotong, melempar, menangkap bola, dan sejenisnya.

Tahapan kemampuan motorik pada anak usia dini harus dilalui secara berurutan oleh anak. Tahapan-tahapan ini dapat dijadikan sebagai panduan bagi orang-orang di sekitar anak untuk memantau dan menilai perkembangan motorik anak. Apabila anak berada pada tahap perkembangan yang berada di tengah-tengah, hal ini dapat menjadi indikasi bagi orang-orang di sekitarnya untuk memberikan stimulus yang sesuai guna meningkatkan perkembangan motorik anak.

Selain memahami tahapan perkembangan motorik, penting bagi orang tua untuk mengetahui tentang program perkembangan keterampilan motorik berdasarkan usia anak. Dengan pemahaman tersebut, orang tua dapat memberikan dukungan

¹⁶ Uswatun Nurul, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Meronce Biji-bijian Di Kelompok Bermain*, Jurnal Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, hlm. 2.

dan stimulasi yang tepat agar anak mengalami peningkatan perkembangan motorik yang optimal.¹⁷

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun ditandai oleh beberapa kemampuan yang meliputi:

1. Kemampuan menggunakan krayon dan alat lainnya untuk berkreasi.
2. Kemampuan meniru bentuk atau gerakan dari orang lain.
3. Pada usia 4-6 tahun, anak sudah mampu menggunakan pensil untuk menggambar dan menulis huruf cetak.
4. Anak dapat mengasah keterampilan memotong dengan gunting.
5. Kemampuan anak menyisir rambut dan mengikat tali sepatu sudah terlihat.
6. Anak dapat berkreasi dengan membuat berbagai bentuk dari tanah liat, plastisin, atau play dough.
7. Mereka mulai belajar menggunting dengan berbagai media dan mengikuti pola seperti gelombang, zig-zag, lingkaran, segi empat, dan segitiga.
8. Anak juga mulai mengenal keterampilan menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang wol, rafia, dan bahan lainnya.

Perkembangan ini menjadi penting karena kemampuan motorik halus berperan dalam mendukung aktivitas sehari-hari dan persiapan anak untuk menghadapi tantangan belajar di sekolah. Dengan kemampuan ini, anak dapat berpartisipasi

¹⁷ Fitria Murdiana, "*Proses Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Sbm Global Insani Bandar Lampung*" (SKRIPSI, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), hlm. 27-29.

dalam berbagai kegiatan dan mengembangkan kreativitas serta ketangkasan tangan yang lebih baik.

Perkembangan kemampuan motorik halus anak pada usia 4-5 tahun diantaranya anak dapat menggunakan krayon, menggunakan benda/alat, mampu meniru bentuk (meniru gerakan orang lain). Pada usia 4-6 tahun anak mampu menggunakan pensil, menggambar, memotong dengan gunting, menulis huruf cetak.¹⁸ Anak dapat menyisir rambut, mengikat tali sepatu, membuat berbagai bentuk dari tanah liat, plastisin atau play dough, belajar menggunting dengan berbagai media sesuai dengan pola (gelombang, zig-zag, lingkaran, segi empat, segitiga), menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang wol, rafia, dan sebagainya.¹⁹

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, pada usia 4-5 tahun, anak mencapai perkembangan kemampuan motorik halus yang meliputi hal-hal berikut:

1. Mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.
2. Mampu menjiplak bentuk.
3. Mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.
4. Mampu melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 34.

¹⁹ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 49.

5. Mampu mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
6. Mampu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus, seperti menjumpit, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, dan memeras.²⁰

Pencapaian kemampuan motorik halus pada usia ini penting untuk mendukung kemajuan anak dalam berbagai aktivitas dan proses pembelajaran. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk berkreasi, mengeksplorasi, dan mengasah ketrampilan tangan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan perkembangan akademiknya.

Indikator pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 adalah sebagai berikut:

1. Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol, dan lincah.
2. Menunjukkan kemampuan melempar sesuatu secara terarah.
3. Menunjukkan kemampuan menangkap bola dengan tepat.
4. Memanfaatkan alat permainan di dalam dan luar ruangan.
5. Menunjukkan kemampuan menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol, seperti meronce.²¹

²⁰ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*, hlm. 22.

²¹ Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, *Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Lahir-6 Tahun*, hlm. 16-20.

Indikator ini memberikan panduan bagi orang tua, pendidik, dan pengasuh dalam memantau perkembangan motorik anak usia 4-5 tahun. Dengan mencapai indikator ini, anak diharapkan dapat mengembangkan keterampilan motorik secara optimal, termasuk keterampilan motorik kasar dan motorik halus, yang akan mendukung aktivitas sehari-hari dan proses belajar anak selanjutnya.

2. Fungsi Motorik Halus

Perkembangan motorik halus memiliki beberapa fungsi, sebagaimana disebutkan oleh Hurlock, antara lain:

1. Kemampuan motorik halus memungkinkan anak untuk menghibur diri dan memperoleh perasaan senang melalui berbagai aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik halus. Dengan menguasai keterampilan seperti menggambar, menulis, atau membuat bentuk-bentuk dari tanah liat, anak dapat merasa senang dan terhibur dengan aktivitas kreatifnya.
2. Perkembangan keterampilan motorik halus juga memungkinkan anak untuk beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan pertama kehidupannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya sehingga menjadi lebih mandiri dan tidak lagi bergantung sepenuhnya pada orang lain.
3. Melalui pengembangan keterampilan motorik halus, anak dapat lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah. Keterampilan seperti menulis, menggambar, atau menggunakan alat-alat di lingkungan sekolah

dapat membantu anak berpartisipasi aktif dalam proses belajar dan interaksi dengan teman sebaya di sekolah.²²

Fungsi-fungsi tersebut menunjukkan pentingnya perkembangan motorik halus bagi anak dalam aspek psikologis, sosial, dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar

B. Permainan atau Bermain

1. Pengertian Bermain atau Permainan

Bermain atau permainan adalah kegiatan pembelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak, seperti motorik (motorik halus dan motorik kasar), kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kepribadian. Melalui aktivitas bermain, anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah serta eksplorasi hal baru dengan cara yang bebas dan aktif. Bermain juga merupakan kebutuhan mendasar bagi anak dalam berinteraksi dengan dunia sekitarnya, di mana ia dapat berinteraksi dengan orang lain atau menggunakan benda-benda sekitarnya dengan cara yang menyenangkan, sukarela, dan penuh imajinasi, serta melibatkan perasaan, tangan, atau seluruh anggota tubuhnya.²³

²² Dema Yulianto dan Titis Awalia, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B Ra Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk", PINUS Vol. 2 No. 2 Mei 2017 ISSN.2442-9163, hlm.120.

²³ Novita Dwi Setyowati, "Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak", PINUS Vol. 3 No. 2 Maret 2018 ISSN.2442-9163, hlm. 112-113.

Menurut Elizabeth Hurlock, bermain atau permainan adalah aktivitas yang dijalani untuk mencapai kesenangan.²⁴ Selain itu, pendapat Gallahue dalam Sofia Hartati menyatakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seorang anak secara langsung dan spontan, baik bersama orang lain maupun dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya, dengan cara yang sukarela, imajinatif, serta melibatkan perasaan, tangan, atau seluruh anggota tubuhnya.²⁵

Marisson berpendapat bahwa permainan adalah cara utama bagi anak untuk aktif terlibat dengan lingkungannya dalam proses berfikir dan belajar, sehingga anak memperoleh pengalaman yang unik. Melalui permainan, anak juga memiliki kesempatan untuk berlatih dan mengasah cara berfikirnya.²⁶

2. Tujuan Bermain

Tujuan bermain pada anak-anak secara umum adalah untuk mengembangkan tiga kemampuan pokok, yaitu:

- a. Kemampuan Fisik-Motorik (Psikomotor): Pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus, serta koordinasi gerak tubuh.
- b. Kemampuan Sosial-Emosional (Afektif): Meningkatkan interaksi sosial, mengembangkan kemampuan berempati, mengontrol emosi, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial.

²⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*, (yogyakarta: bintang pustaka abadi, 2010), hlm. 283.

²⁵ Sofia Hartari, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Depdiknas, DIRJEN DIKTI, hlm. 95-96.

²⁶ Aningru Dwi Chairunia dan Sri Setyowati, "Pengaruh Permainan Maze modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A di Tk Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk" *Terata*, Vol.7 No.2 tahun 2018, hlm.2

c. Kemampuan Kecerdasan (Kognitif): Merangsang perkembangan berpikir, daya imajinasi, kreativitas, dan kemampuan kognitif lainnya.²⁷

C. Mencari Jejak

1. Pengertian Permainan Mencari Jejak

Permainan mencari jejak merupakan suatu aktivitas yang dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini, termasuk perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, dan sosial. Menurut Ihsan, maze atau labirin adalah permainan di mana pemain harus mencari jalan keluar dari jalur yang bercabang dan berkelu-liku.

Selain itu, menurut Constantina & Rachma, permainan ini memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi dengan level tertentu, dan labirinnya terdiri dari garis lurus atau lengkung dengan arah yang tidak beraturan. Secara umum, labirin diartikan sebagai tempat yang penuh dengan jalan dan lorong berkelu-liku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia versi Constantina & Rachma.²⁸

Menurut Rosidah, "maze" atau labirin adalah permainan yang memiliki jalur-jalur sempit yang berkelu-liku dan berbelok-belok, seringkali dengan jalan-jalan buntu atau halangan.²⁹

²⁷ Suryadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), hlm. 159.

²⁸ Maya Wajannati, "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka", JPP PAUD UNTIRTA, VOL. 3 NO. 2 NOV 2016, ISSN: 2355-830X, hlm. 108-109.

²⁹ Siti Fatmaini, "Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun" (SKIPSI, Universitas Lampung, 2018), hlm.27.

Labirin merupakan sebuah sistem jalur yang rumit, berliku-liku, dan memiliki banyak jalan buntu, di mana pemain dituntut untuk menemukan jalan keluarnya. Labirin telah digunakan sejak zaman dahulu dalam berbagai konteks, baik untuk tujuan hiburan maupun keamanan. Secara umum, labirin dibuat untuk keperluan hiburan dan permainan.³⁰

2. Tahapan Permainan Mencari Jejak

Tahapan permainan mencari jejak dalam bentuk labirin adalah proses yang kompleks, di mana anak harus mencari jalan keluar melalui lorong-lorong kecil dan menghadapi beberapa jalan buntu. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mencapai garis finis yang telah ditentukan. Tahapan-tahapan dalam permainan mencari jejak (labirin) adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pengamatan:

Anak pertama-tama melakukan pengamatan terhadap permainan labirin, memperhatikan lorong-lorong kecil yang telah dibentuk, serta mengidentifikasi elemen-elemen permainan yang ada.

2. Tahap Mengarahkan:

Tahap ini menunjukkan kemampuan anak dalam memainkan permainan mencari jejak dengan mempraktekkan pergerakan secara langsung dan menghadapi rintangan-rintangan yang terdapat dalam labirin.

³⁰ Vincent Inzie Lawson, "*Implementasi Metode Heuristic Dalam Game Eller's Maze*", (SKRIPSI, Universitas Sumatera Utara, 2019), hlm.13.

3. Tahap Hasil:

Hasil dari permainan mencari jejak adalah ketika anak berhasil mencapai garis finis yang telah ditentukan dalam permainan tersebut.

Langkah-langkah dalam memainkan permainan mencari jejak (labirin) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Anak meletakkan kelereng pada garis start.
2. Anak menggunakan keterampilan motorik halus untuk menggenggam sisi kanan dan sisi kiri permainan mencari jejak.
3. Anak menggerakkan kelereng ke arah kanan, kiri, ke depan, dan ke belakang untuk menyeimbangkan gerakan kelereng.
4. Anak harus melewati lorong-lorong yang ada dalam labirin untuk mencapai garis finis.

Permainan mencari jejak dalam bentuk labirin menantang anak untuk mengasah keterampilan motorik halus, berpikir strategis, serta ketekunan dan ketelitian dalam mencapai tujuan permainan.

3. Manfaat Permainan Mencari Jejak

Permainan mencari jejak atau labirin memiliki manfaat yang signifikan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Berikut adalah beberapa manfaat permainan mencari jejak:

1. Pengembangan Keterampilan Berpikir dan Konsentrasi: Permainan ini memanfaatkan keterampilan berpikir dan konsentrasi anak dalam memecahkan masalah dan menemukan jalan keluar dari labirin. Kemampuan untuk memahami dan merencanakan langkah-langkah

dengan cepat memerlukan daya konsentrasi yang tinggi. Latihan melalui permainan ini dapat merangsang anak untuk mengolah berbagai informasi dengan lebih baik.

2. Pengembangan Otak Kanan: Permainan labirin atau maze dapat membantu mengembangkan fungsi kerja otak kanan anak. Interaksi dan permainan bersama teman sebaya seringkali menimbulkan keceriaan dan perasaan positif, yang berdampak positif pada perkembangan otak kanan.
3. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosi: Permainan mencari jejak dapat membantu anak mengembangkan pola sosialisasi dan mengelola emosinya. Anak belajar tentang memberi dan menerima, mengembangkan rasa percaya diri, mempercayai orang lain, serta kemampuan bernegosiasi dan menyelesaikan masalah dengan baik.
4. Stimulasi Perkembangan Motorik: Permainan ini dapat mengoptimalkan perkembangan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus. Gerakan-gerakan yang diperlukan dalam permainan membantu memperkuat dan mengembangkan keterampilan motorik anak.

Dengan manfaat-manfaat di atas, permainan mencari jejak memberikan kontribusi positif dalam mendukung perkembangan psikologis dan sosial anak. Selain itu, melalui permainan ini, anak dapat belajar secara interaktif dan aktif, sehingga memperkaya pengalaman belajarnya.

Berikut adalah manfaat permainan labirin atau maze pada anak menurut Kurniawan:

- a. Sebagai Alat Fasilitas Belajar: Permainan labirin atau maze berfungsi sebagai alat fasilitas belajar yang dapat menstimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi kemampuan spasial anak. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
- b. Pengembangan Daya Imajinasi: Melalui permainan labirin, anak dapat mengembangkan daya imajinasi mereka. Ketika mencari jalan keluar dari labirin yang rumit, anak harus menggunakan imajinasinya untuk merencanakan dan memvisualisasikan rute yang akan diambil.
- c. Latihan Problem Solving: Permainan labirin melatih anak dalam belajar problem solving atau pemecahan masalah. Mencari jalan keluar dari labirin yang berliku dan berbelok-belok memerlukan kemampuan untuk merencanakan dan mencari solusi yang tepat.
- d. Peningkatan Konsentrasi: Permainan ini juga berkontribusi dalam melatih konsentrasi anak. Untuk berhasil menemukan jalan keluar, anak harus fokus dan berkonsentrasi penuh pada tugasnya.
- e. Latihan Motorik Halus: Permainan labirin melibatkan gerakan-gerakan yang membutuhkan penggunaan otot halus, seperti menggerakkan tangan dan jari secara cermat. Hal ini berperan dalam melatih dan meningkatkan motorik halus anak.³¹

Dengan berbagai manfaat yang disebutkan di atas, permainan labirin atau maze menjadi alat yang efektif dalam membantu perkembangan kognitif, imajinasi,

³¹ Dina Lisdiani, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin Di Tk Terpadu Nailul Maram Kaliwates Kabupaten Jember” (SKRIPSI, Universitas Jember, 2017), hlm. 23-24

konsentrasi, dan keterampilan motorik halus pada anak. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesenangan dan tantangan bagi anak, sehingga berdampak positif dalam proses belajar dan eksplorasi dunia mereka

4. Tujuan Permainan Mencari Jejak

Tujuan dari permainan maze adalah melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak, mengasah konsentrasi anak dalam menghadapi berbagai masalah, serta melatih dan meningkatkan kreativitas anak dalam belajar dan memecahkan masalah.³²

Dari pengertian di atas, baik dari tujuan maupun manfaat permainan mencari jejak, dapat disimpulkan bahwa permainan maze sangat efektif dalam mengembangkan motorik halus anak. Selain itu, permainan ini juga memiliki peran penting dalam aspek perkembangan lainnya.

³² Bima Cahya Herianto, “*Peningkatan Kemampuan Membaca permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB/c TPA Jember*”, Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, 2013, hlm.7.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini, dengan data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif. Peneliti terlibat secara langsung dalam seluruh proses penelitian, mulai dari perencanaan hingga pengumpulan hasil penelitian.³³

Menurut Kemmis dan Mc. Taggart, penelitian tindakan kelas adalah studi yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri, dengan tujuan untuk memperbaiki diri sendiri.³⁴ Metode penelitian tindakan kelas juga memberikan pemahaman mendalam terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan dan mampu memperbaiki kondisi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan pada bulan Januari tahun 2021 di Dusun Mawar, Desa Seulalah, Kecamatan Langsa Lama, Kabupaten Kota Langsa.

³³ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 46

³⁴ Anjani Putti Belawati Pandiangan, *penelitian tindakan kelas*, (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2019), hlm. 6

Penelitian ini dipilih karena peneliti menemukan adanya masalah dalam perkembangan motorik halus anak di lokasi tersebut.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek penelitian terdiri dari 5 orang anak yang merupakan subjek penelitian. Penentuan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak tersebut masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan motorik halus. Objek penelitian ini adalah permainan mencari jejak, yang bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak di Dusun Mawar, Desa Seulalah, Kota Langsa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiono, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dan strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh data yang relevan. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti tidak akan dapat menghasilkan data yang memenuhi standar dan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data memiliki peran krusial dalam mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Observasi Menurut Gordon E. Mills, observasi adalah suatu kegiatan terencana dan fokus untuk melihat serta mencatat perilaku atau jalannya suatu

sistem dengan tujuan tertentu. Observasi tidak hanya sekadar mencatat perilaku subjek penelitian, tetapi juga harus mampu memahami latar belakang dan alasan dari perilaku tersebut. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memprediksi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku dan menyimpulkan apakah sistem yang diamati berjalan sesuai dengan tujuannya.³⁵ Observasi dilakukan langsung oleh peneliti untuk mengamati kegiatan yang diteliti, sehingga peneliti dapat memperoleh data secara langsung dari sumbernya dan memahami permasalahan yang sedang diangkat dalam penelitian.

2. Tes

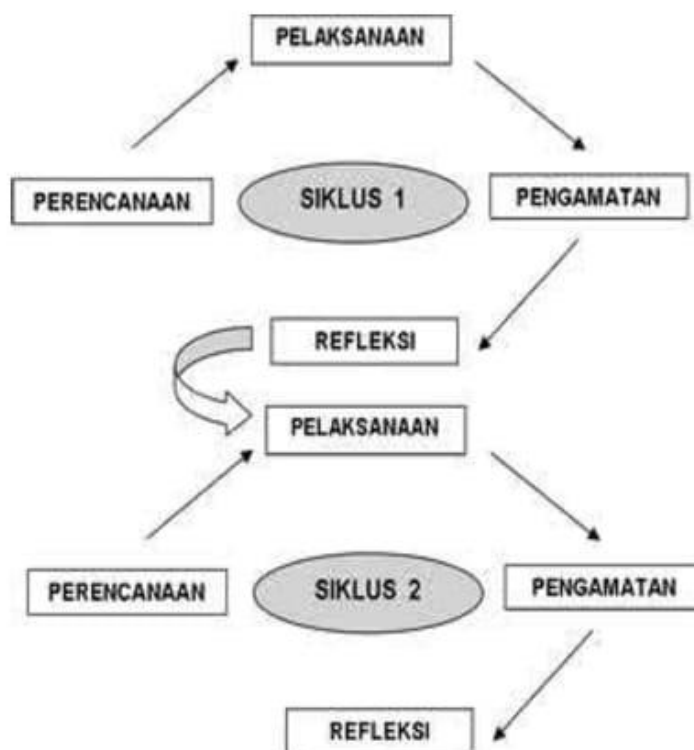
Tes adalah suatu alat atau metode yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat individu atau kelompok. Penggunaan tes sebagai teknik pengumpulan data melibatkan serangkaian pertanyaan, latihan, atau tugas yang diberikan kepada subjek penelitian untuk memperoleh jawaban atau nilai tertentu. Tes ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman atau kemampuan anak terkait aspek yang sedang diteliti, serta untuk melengkapi data-data yang relevan dalam penelitian.

E. Desain Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan, peneliti memilih model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart. Model penelitian ini menggambarkan empat langkah yang berulang (pengulangan). Menurut Suharsimi Arikunto, langkah-langkah model Penelitian Tindakan Kelas

³⁵ Haris Herdiansyah, *Wawancara Observasi dan Focus Groups* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm.131.

ini dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:³⁶



Keterangan:

Siklus I :

1. Perencanaan
2. Tindakan I Observasi I
3. Refleksi

Siklus II

4. Perencanaan II

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 93.

5. Tindakan II Observasi II
6. Refleksi II dan seterusnya

Adapun penjelasan setiap langkah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart antara lain:

1. Siklus I
 - a. Perencanaan (planning)

Pada tahap awal penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan observasi komprehensif mengenai kondisi di Dusun Mawar, Desa Seulah, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang situasi yang ada. Hasil dari observasi ini menjadi dasar utama dalam merumuskan perencanaan yang akan dilakukan oleh peneliti. Rencana atau rancangan tindakan dibuat dengan cermat, mencakup identifikasi permasalahan yang akan diatasi, serta strategi yang akan diterapkan sebagai solusi. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan media pembelajaran yang relevan, yang didasarkan pada permasalahan yang telah diidentifikasi.

Dalam konteks ini, salah satu media yang disiapkan adalah permainan mencari jejak yang melibatkan penggunaan berbagai bahan seperti kardus bekas, kertas karton, stik es krim, lem fox, gambar binatang, dan kelereng. Untuk keperluan dokumentasi, peneliti menyiapkan kamera agar dapat merekam pelaksanaan permainan dan aktivitas peserta didik secara visual. Sebelum pelaksanaan permainan mencari jejak, peneliti

memberikan arahan dan menetapkan tata tertib yang akan diikuti oleh peserta, guna menjaga kelancaran dan tujuan dari tindakan tersebut.

Langkah terakhir dalam tahap perencanaan adalah menyusun lembar observasi kegiatan yang akan digunakan untuk mencatat data dan hasil dari seluruh proses penelitian. Tahap perencanaan yang terstruktur dengan baik memainkan peran krusial dalam memandu jalannya penelitian tindakan kelas ini, karena akan membantu peneliti dalam merumuskan permasalahan secara jelas, mengimplementasikan strategi intervensi yang tepat, dan mengumpulkan data secara sistematis dan akurat.

b. Pelaksanaan (Action)

Setelah tahap perencanaan yang komprehensif dilakukan, pelaksanaan penelitian ini akan dijalankan dengan mematuhi prosedur sesuai dengan rencana yang telah terstruktur sebelumnya.

c. Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan proses pengumpulan informasi melalui pengamatan langsung terhadap suatu objek atau kegiatan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, observasi dilaksanakan saat kegiatan bermain permainan mencari jejak berlangsung. Data hasil observasi diisi pada kolom-kolom lembar observasi sesuai dengan petunjuk pengisian yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan observasi adalah untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh tindakan terhadap perbaikan dan peningkatan dalam proses kegiatan bermain yang dilakukan. Selain

itu, peneliti juga mengamati tingkat keaktifan anak serta mencatat perkembangan kemampuan motorik halus anak sesuai dengan perencanaan awal penelitian.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi merupakan langkah penting dalam penelitian tindakan kelas. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil data yang diperoleh dari pengamatan. Dari hasil refleksi, peneliti dapat menentukan apakah tindakan yang telah dilakukan pada Siklus I berhasil mencapai tujuan yang diinginkan atau masih perlu diperbaiki. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi perencanaan untuk mengatasi masalah atau hambatan yang mungkin terjadi dalam implementasi tindakan pada Siklus II. Revisi perencanaan tersebut meliputi penyesuaian strategi, perbaikan dalam media permainan, atau tindakan lain yang dianggap perlu untuk meningkatkan efektivitas kegiatan bermain.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila pada Siklus I belum berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, dan pada Siklus II akan diterapkan perbaikan atau menggunakan model permainan yang berbeda untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk menghimpun data dalam penelitian. Menurut Darmadi, instrumen adalah

alat yang digunakan untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran.³⁷

Sementara menurut Suharsimi Arikunto, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data secara sistematis dan efisien..

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain::

1. Lembar observasi

Lembar observasi berisi daftar aspek yang akan diobservasi, memudahkan observer untuk memberi tanda pada aspek yang diamati. Tabel kisi-kisi tes keterampilan perkembangan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak di Dusun Mawar, Desa Seulalah, Kota Langsa, menjadi salah satu contoh lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini. Lembar observasi ini berguna untuk mencatat dan mengamati perkembangan motorik halus anak saat bermain permainan mencari jejak.

Dengan adanya instrumen pengumpulan data, peneliti dapat memperoleh data yang akurat dan relevan dengan fokus penelitian, sehingga dapat memberikan hasil yang dapat diandalkan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Tes Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Mencari Jejak Di Dusun Mawar, Desa Seulalah Kota Langsa

No.	Aspek yang dinilai	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB

³⁷ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 85.

1.	Anak mampu mengkoordinasikan mata dan gerakan tangan dalam menjalankan permainan mencari jejak				
2.	Anak mampu mengendalikan gerakan tangan dalam menggenggam permainan				
3.	Anak mampu menggerakkan tangan ke kiri dan ke kanan dalam memainkan permainan mencari jejak				

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Penilaian perkembangan anak yang digunakan dalam lembar observasi didasarkan pada pedoman penilaian hasil pembelajaran yang terdiri dari empat kategori, yaitu:

1. BB (Belum Berkembang): Anak melaksanakan aktivitas dengan bimbingan atau contoh dari guru.
2. MB (Mulai Berkembang): Anak dapat melaksanakan aktivitas, tetapi masih memerlukan pengingat atau bantuan dari guru.

3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Anak mampu melaksanakan aktivitas secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan atau pengingat dari guru.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik): Anak mampu melaksanakan aktivitas secara mandiri dan juga dapat membantu teman yang belum mencapai kemampuan yang diharapkan.³⁸

2. Tes

Tahapan awal dalam penelitian ini adalah melakukan tes terhadap anak yang akan diteliti untuk menilai perkembangan motorik halus mereka. Hasil dari tes tersebut digunakan sebagai dasar untuk menerapkan permainan mencari jejak yang dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Setelah penerapan permainan, dilakukan tes akhir untuk menilai apakah terjadi peningkatan pada perkembangan motorik halus anak setelah mengikuti permainan tersebut.

Dengan menggunakan penilaian berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan, peneliti dapat mengukur secara objektif perkembangan motorik halus anak dan mengetahui dampak dari permainan mencari jejak terhadap perkembangan motorik halus mereka.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap penting dalam penelitian, dimana data yang telah diperoleh dan disusun secara sistematis akan diolah dan diinterpretasikan. Metode analisis data digunakan untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul dari

³⁸ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), hlm. 19.

lapangan. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mencapai kesimpulan yang tepat dan sesuai dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian.³⁹

Setelah data terkumpul dengan lengkap, peneliti menyusun dan mengelompokkan data serta menyeleksi data yang relevan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Dalam analisis ini, peneliti akan menguraikan data secara naratif dan memberikan interpretasi terhadap temuan-temuan yang dihasilkan. Proses analisis dilakukan dengan cermat dan teliti untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti.

Rumus yang digunakan dalam analisis data akan disesuaikan dengan jenis data yang terkumpul dan tujuan penelitian. Penggunaan rumus akan didasarkan pada prinsip-prinsip analisis kualitatif yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar untuk menyusun kesimpulan penelitian dan memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

³⁹ Sugiono, *Metode Pendekatan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, (Bandung: Alfabeta Cetakan ke 10, 2010), hlm. 338

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Penentuan kriteria pencapaian hasil persentase menggunakan pendapat

Anas Sudijono yaitu:

75%-100% = Baik

60%-74% = Cukup

< 60% = Kurang⁴⁰

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dianggap berhasil apabila sebagian besar anak menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan mencari jejak, dengan mencapai target minimal 75% dari jumlah total anak yang mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Jika anak-anak mampu mengatasi permainan mencari jejak dengan baik dan sesuai harapan, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan yang

⁴⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 43.

signifikan terhadap kemampuan motorik halus mereka di Dusun Mawar, Desa Seulah, Kec. Langsa Lama, Kab. Kota Langsa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal

Pada tanggal 25 Januari 2021, sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti mengunjungi kantor geucik (kepala desa) di Desa Seulalah untuk memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud serta tujuan kedatangan. Peneliti menjelaskan bahwa tujuan kunjungannya adalah untuk meminta izin melakukan penelitian di Desa Seulalah, khususnya di Dusun Mawar.

Setelah memberikan penjelasan, staf kantor geucik memberikan izin kepada peneliti. Kemudian, peneliti dipandu untuk bertemu dengan geucik di Desa Seulalah. Geucik menyambut kedatangan peneliti dengan ramah, dan peneliti menyampaikan maksud dari kunjungannya. Setelah berdiskusi dengan geucik, geucik memberikan persetujuan untuk melaksanakan penelitian di Dusun Mawar.

Setelah mendapatkan izin dari geucik, peneliti menjelaskan secara rinci mengenai prosedur pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di Desa Seulalah, khususnya di Dusun Mawar.

B. Data Hasil Penelitian

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melibatkan lima anak dari Desa Seulalah, Dusun Mawar, untuk mengamati perkembangan motorik halus mereka melalui permainan mencari jejak. Proses pembelajaran dilakukan dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Tema yang diangkat adalah "Binatang," dengan sub tema "Binatang di Laut." Pembelajaran

dimulai dengan kegiatan awal, seperti berdoa dan membaca surat pendek. Peneliti kemudian menjelaskan tentang tema dan kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut.

Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas pembelajaran serta aktivitas anak selama berlangsungnya kegiatan tersebut. Hasil penelitian ini disusun dalam bentuk tahapan siklus-siklus yang mencakup kegiatan pembelajaran. Pra-siklus dilakukan pada tanggal 26 Januari 2021, dengan menggunakan lembar observasi untuk memantau peningkatan motorik halus anak. Lembar observasi yang digunakan dapat dilihat pada (lampiran).

Lembar Observasi Kegiatan Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak di Dsn. Mawar Desa Seulalah.

No	Keterangan	Jumlah Anak	Persentase
1	BB		
2	MB		
3	BSH		
4	BSB		
	TOTAL		

Di Dusun Mawar, Desa Seulalah, saat ini belum pernah dilakukan kegiatan permainan mencari jejak sebagai upaya untuk meningkatkan motorik halus anak. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan kegiatan permainan tersebut di Dusun Mawar, Desa Seulalah,

dengan tujuan untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, terutama motorik halus.

Harapannya adalah bahwa melalui permainan mencari jejak, anak-anak dapat mengembangkan motorik halus mereka dengan baik. Selama melakukan observasi selama kegiatan permainan mencari jejak, peneliti menemukan bahwa ada seorang anak yang belum mampu menggunakan jari tangannya dengan baik, seperti dalam menggenggam garpu dan mengikat tali sepatu.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2021, 1 Februari 2021, dan 4 Februari 2021, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2021, 11 Februari 2021, dan 15 Februari 2021. Selanjutnya, uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

Siklus I

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk menetapkan serangkaian kegiatan pembelajaran, tema, sub tema, indikator, dan metode pembelajaran yang lebih terstruktur dan terarah. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan media permainan mencari jejak dengan mencocokkan potongan kepala binatang laut dengan potongan badan. Penggunaan media ini bertujuan untuk memperoleh

informasi yang lebih terperinci mengenai perkembangan motorik halus anak yang sedang diteliti.

2. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

Pada tanggal 27 Januari 2021, pelaksanaan penelitian pengembangan motorik halus menggunakan permainan mencari jejak dilakukan di Desa Seulalah, Dusun Mawar. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan dengan tema pembelajaran yang berbeda.

Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan memberikan salam kepada anak-anak, kemudian anak-anak duduk melingkar untuk mengkondisikan suasana. Setelah itu, dilakukan pembacaan doa dan surat Al-Fatihah. Selanjutnya, peneliti memperkenalkan binatang-binatang laut yang terdapat dalam permainan mencari jejak kepada anak-anak.

Pada pertemuan kedua, peneliti menjelaskan aturan dan cara memainkan permainan tersebut, dan anak-anak diberi kesempatan untuk secara langsung mencoba memainkannya dengan mencocokkan potongan tubuh binatang sesuai petunjuk.

Kemudian, pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memainkan permainan mencari jejak tanpa bantuan langsung dari peneliti. Pada kegiatan akhir ini, peneliti tidak memberikan evaluasi secara langsung atau bantuan kepada anak-anak, sehingga diharapkan anak-anak dapat menjadi lebih mandiri dan berani dalam melaksanakan kegiatan tanpa bergantung pada orang lain.

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Selama proses kegiatan pembelajaran dalam siklus I berlangsung, dilakukan observasi terhadap kemampuan peneliti dalam mengelola aktivitas anak serta mencatat perkembangan yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi untuk mengamati kemampuan peneliti, dan proses pengamatan ini melibatkan dua orang teman penelitian, yaitu mahasiswa PIAUD bernama Yusnidar dan Winda Wulandari.

Data hasil observasi terhadap kemampuan peneliti tersebut dapat ditemukan pada lampiran penelitian ini. Melalui observasi ini, diharapkan dapat memperoleh informasi yang relevan tentang cara peneliti mengelola dan berinteraksi dengan anak-anak, serta perkembangan yang dicapai oleh anak-anak selama kegiatan pembelajaran. Hal ini akan menjadi bagian penting dalam analisis data dan refleksi pada tahap selanjutnya dari penelitian ini.

Hasil pengamatan terhadap kemampuan peneliti dalam mengembangkan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak menunjukkan hasil yang cukup baik secara keseluruhan. Peneliti berhasil membantu anak-anak dalam menjalankan permainan mencari jejak secara bersama-sama dan memberikan apresiasi berupa tepuk tangan untuk setiap anak yang telah berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

Meskipun demikian, secara garis besar, pelaksanaan siklus I belum dapat dianggap sebagai hasil yang memuaskan, sehingga perlu dilakukan perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi pada siklus I. Dengan

melakukan perbaikan tersebut, diharapkan dapat mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I dan meningkatkan kualitas pelaksanaan pada siklus-siklus berikutnya.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I, dari total 5 anak yang telah mengikuti tes untuk meningkatkan motorik halus melalui permainan mencari jejak, hanya 3 anak yang berhasil menjalankan permainan mencari jejak dengan baik, mencapai tingkat keberhasilan 60%. Sementara itu, 2 anak lainnya membutuhkan bimbingan tambahan karena belum mencapai perkembangan yang signifikan dalam mencapai indikator keberhasilan.

Dari hasil penelitian pada siklus I, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan dan mengatasi kelemahan dengan mengganti permainan mencari jejak sebelumnya yang mencocokkan potongan kepala dengan potongan badan dengan permainan mencari jejak labirin. Perubahan ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan dan meningkatkan motorik halus mereka dengan lebih baik.

SIKLUS II

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berisi serangkaian kegiatan pembelajaran yang akan

diajarkan kepada anak-anak. Dalam menyusun RPPH, peneliti terlebih dahulu menentukan tema, sub tema, indikator, dan kegiatan yang akan dilaksanakan agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan terarah. Selanjutnya, peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah permainan mencari jejak. Penggunaan media ini bertujuan agar peneliti dapat mengukur sejauh mana perkembangan motorik halus anak-anak yang telah berkembang dengan baik melalui permainan tersebut.

2. Tahap pelaksanaan (tindakan)

Penelitian kedua, dalam siklus I dijadikan sebagai dasar untuk menyusun rencana perbaikan pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada siklus II. Pada siklus II, pelaksanaan tindakan pada dasarnya sama dengan siklus I, yaitu menggunakan permainan mencari jejak. Namun, perbedaannya adalah pada siklus I permainan mencari jejak berfokus pada mencocokkan potongan kepala dengan potongan badan, sedangkan pada siklus II permainan mencari jejak berbentuk labirin. Selain itu, pada siklus II, peneliti juga menambahkan sebuah tindakan penilaian dengan kriteria: belum berkembang (BB), masih mulai berkembang (MB), dan berkembang sesuai harapan (BSH), serta menambahkan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Pelaksanaan penelitian untuk meningkatkan motorik halus anak dengan menggunakan permainan mencari jejak di Dusun Mawar, Desa Seulalah, Kec. Langsa Lama, dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga kegiatan yang dilakukan. Pertama, peneliti mengenalkan binatang-binatang yang

terdapat di laut seperti ikan, udang, kepiting, gurita, kerang, ubur-ubur, kura-kura, bintang laut, dan kuda laut kepada anak-anak. Kedua, dilanjutkan dengan menjelaskan cara memainkan permainan mencari jejak. Dan yang ketiga, dilanjutkan dengan tes dimana anak-anak memainkan permainan mencari jejak secara langsung.

3. Tahap pengamatan (Observasi)

Selama berlangsungnya siklus II, peneliti mengamati adanya respon positif dan peningkatan kemampuan hampir pada setiap anak. Hal ini terlihat dari tingginya keaktifan anak dalam memainkan permainan mencari jejak dengan baik, dan mereka mampu memainkannya tanpa perlu diarahkan oleh peneliti.

Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa penerapan permainan mencari jejak dalam meningkatkan motorik halus anak telah mencapai nilai 80%. Terdapat peningkatan yang signifikan pada motorik halus anak dari nilai pada siklus I sebesar 60% menjadi 80% pada siklus II. Berdasarkan persentase tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peningkatan motorik halus anak dengan menggunakan permainan mencari jejak pada siklus II telah mencapai target yang diharapkan. Anak-anak telah menunjukkan kemajuan yang memuaskan dalam perkembangan motorik halus mereka melalui permainan mencari jejak.

4. Refleksi

Refleksi tindakan merupakan tahap evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan selama siklus II. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II menghasilkan peningkatan yang

signifikan dalam meningkatkan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak di Dusun Mawar, Desa Seulalah, Kecamatan Langsa Lama. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa kekurangan yang terdapat pada siklus I telah berhasil diatasi, dan tingkat keberhasilan mencapai 80%.

Indikator keberhasilan sebesar 80% telah terpenuhi, dan anak-anak sudah mampu menguasai permainan mencari jejak dengan baik. Berdasarkan hasil ini, penelitian mengenai peningkatan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak tidak perlu dilanjutkan lagi dan dapat dihentikan setelah siklus II.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan, penelitian pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam mengembangkan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak di Desa Seulalah, Kota Langsa. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap pertemuan. Pada siklus I, terdapat peningkatan pada motorik halus anak dari tahap pra siklus, dan penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Dalam aspek meningkatkan motorik halus anak dengan menggunakan permainan mencari jejak dalam mengkoordinasikan mata dan gerakan tangan, terdapat 3 orang anak yang masih belum berkembang (BB) dan 2 orang anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB).
2. Dalam aspek pengendalian gerakan tangan dalam menggenggam permainan mencari jejak, seluruh anak sudah berkembang sangat baik (BSB).

3. Dalam aspek menggerakkan tangan ke kiri dan ke kanan saat memainkan permainan mencari jejak, terdapat 1 orang anak yang masih berkembang (MB) dan 4 orang anak yang sudah berkembang dengan sangat baik (BSB).

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, masih diperlukan tindakan lanjutan karena belum tercapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dengan kriteria "berkembang sangat baik" yang mencapai persentase lebih dari 75%. Pada siklus I, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, yaitu anak-anak masih belum mampu menyesuaikan gerakan tangan dan gerakan mata dalam memainkan permainan mencari jejak. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan lebih lanjut terhadap anak-anak dalam meningkatkan motorik halus.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, peneliti mencari solusi dengan mengubah tata cara dalam memainkan permainan mencari jejak pada siklus I. Selain itu, peneliti juga memberikan apresiasi dalam bentuk pujian dan tepuk tangan kepada setiap anak yang telah memainkan permainan dengan sangat baik. Dengan demikian, diharapkan anak-anak menjadi lebih termotivasi dan percaya diri dalam mengembangkan motorik halus mereka.

Peneliti melihat bahwa tindakan tersebut memberikan hasil yang lebih baik pada siklus II, dengan peningkatan persentase mencapai 80%. Meskipun belum mencapai target sempurna, namun adanya perbaikan yang signifikan menunjukkan bahwa tindakan yang diambil telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada Siklus II dalam kemampuan meningkatkan motorik halus anak di Desa Seulalah, Kota Langsa. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu mencapai tingkat "berkembang sangat baik" (BSB) lebih dari setengah anggota yang menjadi objek penelitian, yakni 4 orang anak.

Pada Siklus II, hasil kemampuan meningkatkan motorik halus anak sebagai berikut:

1. Kemampuan dalam mengkoordinasikan mata dan gerakan tangan dalam menjalankan permainan mencari jejak, terdapat 1 orang anak yang masih berkembang dan terdapat 4 orang anak yang sudah berkembang sangat baik.
2. Pada pengendalian gerakan tangan dalam menggenggam permainan mencari jejak, seluruh anak sudah berkembang sangat baik.
3. Pada menggerakkan tangan ke kiri dan ke kanan dalam memainkan permainan mencari jejak yang ditetapkan, terdapat 5 orang anak yang sudah berkembang dengan sangat baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan metode pada Siklus II, yaitu menggunakan permainan mencari jejak berbentuk labirin, telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan motorik halus anak. Seluruh anak menunjukkan peningkatan kemampuan dan lebih banyak mencapai tingkat BSB pada Siklus II. Hal ini membuktikan bahwa permainan mencari jejak labirin lebih efektif dalam meningkatkan motorik halus anak di Desa Seulalah, Kota Langsa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan dalam 2 siklus menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak melalui permainan mencari jejak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kenaikan persentase anak dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I, tingkat keberhasilan anak mencapai 60%, sedangkan pada siklus II, anak mencapai tingkat keberhasilan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa anak telah mengalami peningkatan yang pesat dalam meningkatkan motorik halus dengan menggunakan permainan mencari jejak.

Berdasarkan analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan mencari jejak efektif dalam meningkatkan motorik halus anak. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Asni Ariny Haque dan Rohita yang juga menyatakan bahwa permainan mencari jejak berpengaruh terhadap motorik halus anak.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat kemungkinan adanya kendala pada tahap pelaksanaan siklus I yang mempengaruhi hasil penelitian. Dengan demikian, perbaikan dan penyesuaian pada tindakan siklus II menjadi faktor penting dalam mencapai peningkatan yang lebih baik.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa permainan mencari jejak dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motorik halus anak. Implikasi dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan metode pembelajaran yang lebih baik untuk mendukung perkembangan motorik halus anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di Desa Seulalah, Dusun Mawar, Langsa Lama, Kota Langsa, bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak melalui media atau permainan yang dapat merangsang potensi dan kemampuan anak, khususnya dalam meningkatkan motorik halus dengan menggunakan permainan mencari jejak.

Berdasarkan analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan mencari jejak efektif dalam meningkatkan motorik halus anak, terutama dalam mengkoordinasikan gerakan tangan, mengendalikan gerakan tangan, dan menggerakkan tangan ke kiri dan ke kanan saat memainkan permainan mencari jejak. Hal ini terbukti dari persentase penilaian yang diperoleh, dimana pada siklus I mencapai 60% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%.

Temuan ini memberikan dukungan untuk efektivitas permainan mencari jejak sebagai metode yang dapat meningkatkan motorik halus anak. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih berorientasi pada kegiatan bermain untuk mendukung perkembangan motorik halus anak.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat potensi untuk terus meningkatkan efektivitas dan penggunaan permainan mencari jejak sebagai sarana untuk meningkatkan motorik halus anak. Implikasi dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan bagi para pendidik dan pengembang kurikulum dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih berinteraksi dan mendukung perkembangan motorik halus anak secara menyenangkan dan efektif.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Disarankan kepada para orang tua untuk lebih memperhatikan perkembangan anak mereka, baik dari segi fisik maupun non-fisik, karena hal ini memiliki dampak yang signifikan pada masa depan anak. Orang tua dapat menggunakan metode bermain atau permainan yang dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih berfokus pada pengembangan media yang dapat mendukung perkembangan motorik halus anak. Penelitian lebih lanjut dalam bidang ini dapat memberikan wawasan baru dan inovatif dalam meningkatkan efektivitas permainan atau media pembelajaran untuk perkembangan motorik halus anak.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak-anak dalam aspek motorik halus mereka. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan perhatian terhadap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aningru Dwi Chairunia dan Sri Setyowati, 2018. *Pengaruh Permainan Maze modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A di Tk Pertiwi II Kalianyar Ngronggot Nganjuk*, Terata, Vol.7, No.2.
- Anjani Putti Belawati Pandiangan, 2019. *penelitian tindakan kelas*, Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Arikunto Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bambang Sujiono Dan Yuliani Nurani Sujiono, 2013 *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Bima Cahya Herianto, 2013. *Peningkatan Kemampuan Membacapermulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB/c TPA Jember*, Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Darmadi Hamid, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Dema Yulianto dan Titis Awalia, 2017. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B Ra Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk*, PINUS Vol. 2 No. 2 Mei ISSN.2442-9163.

Dina Lisdiani. 2017. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin Di Tk Terpadu Nailul Maram Kaliwates Kabupaten Jember*. SKRIPSI, Universitas Jember.

Erlinda Esti, A Ma, 2014. *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan "Melempar Dan Menangkap Bola"*, SRIPSI, Universitas Bengkulu.

Fatmaini Siti, 2018. *Pengaruh Aktivitas Bermain Media Maze Angka Terhadap Perkembangan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun*, SKIPSI, Universitas Lampung.

Fitria Murdiana, 2018. *Proses Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Sbm Global Insani Bandar Lampung*, SKRIPSI, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Fitriani Rohyana , 2018. *Perkembangan Fisik motorik Anak Usia Dini*, Golden Age Hamzanwadi, Vol.3 No. 1, juni, E-ISSN : 2549-7367.

Hartari Sofia, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Depdikna, DIRJEN DIKTI.

Hartati Sofia, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Depdiknas, DIRJEN DIKTI.

Herdiansyah Haris, 2015. *Wawancara Observasi dan Focus Groups*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2015. *Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

- Kunandar, 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Lailah Izatul dan Nurul Khotimah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Menggunting dan Menempel di Kelompok B Tk Muslimat 2 Jombang*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Lutan Rusli, 2013. *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*, Jakarta: Depdiknas.
- Maya Wajannati, 2016. *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Maze Angka*, JPP PAUD UNTIRTA, VOL. 3 NO. 2 NOV, ISSN: 2355-830X.
- Muhammad Najib Dkk, 2016. *Manajemen Strategi Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Mursid, 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novan Ardy Wiyani, 2016. *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: Gava Media.
- Novita Dwi Setyowati, 2018. *Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*, PINUS, Vol. 3 No. 2 Maret 2018 ISSN.2442-9163.
- Nurul Uswatun, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Meronce Biji-bijian Di Kelompok Bermain*, Jurnal Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.*

Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, *Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Lahir-6 Tahun*

Sudijono Anas, 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiono, 2010. *Metode Pendekatan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, Bandung: Alfabeta Cetakan ke 10.

Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dan RdD*, Bandung: Alfabeta.

Sumantri, 2013. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti.

Suryadi, 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Susanto Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana.

Susanto Ahmad, 2018. *Pendidikan Anak Usia dini Konsep dan Teori*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*, Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.

Vincent Inzie Lawson, 2019. *Implementasi Metode Heuristic Dalam Game Eller's Maze*, SKRIPSI, Universitas Sumatera Utara.

Yus Anita, 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman KanakKanak*,
Jakarta: Kencana.