

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Perkembangan Motorik

1. Perkembangan

Perkembangan adalah peningkatan kemampuan (keterampilan) pada struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diperkirakan sebagai akibat dari proses pematangan atau perubahan yang dialami oleh individu dan organisme menuju tingkat kematangannya. Proses ini terjadi secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan dalam bidang fisik dan psikis. Perkembangan merupakan hasil dari proses pematangan atau perubahan (Sulistiani, 2018).

Kemajuan seseorang atau organisme menuju kedewasaan atau kedewasaan melalui perubahan fisik dan psikologis yang terjadi secara sistematis, progresif dan terus menerus dikenal sebagai perkembangan. Akibatnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan adalah perubahan dan perluasan bertahap, perkembangan dari tingkat kompleksitas yang lebih rendah ke tingkat yang lebih tinggi, sehingga meningkatkan dan memperluas kapasitas seseorang. Keterlambatan perkembangan dini anak dapat dideteksi melalui pemantauan perkembangan secara berkala (Maddeppungeng, 2018).

2. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik atau biasa dikenal motor development merupakan perubahan secara progresif dengan adanya kemampuan serta kontrol untuk bergerak melalui berbagai interaksi di antara faktor pengalaman atau latihan dan kematangan. Hal ini dapat diketahui dengan melihat gerakan/perubahan yang anak lakukan (Hildayani, 2016 dalam buku Denok 2022).

Perkembangan motorik merupakan berkembangnya pengendalian gerakan jasmani dari gerakan urat syaraf, pusat syaraf, berserta otot yang terkoordinasi, sedangkan (Mulyani, 2018 dalam buku Denok 2022) berpendapat bahwa perkembangan motorik saat berada di usia awal

teramat penting bagi anak saat ia berhadapan dengan lingkungan sosial di waktu mendatang. Jadi, perkembangan motorik merupakan perkembangan yang terjadi secara progresif melalui kematangan anak itu sendiri dengan berbagai stimulasi atau pengalaman untuk bergerak.

3. Pengertian Motorik Halus

Perkembangan Motorik merupakan gerakan tubuh internal yang tertangkap oleh stimulus indera ke susunan syaraf sensorik ke otak, kemudian otak memproses dan syaraf motoric menyampaikan hasil keputusannya melalui gerak eksternal (mampu dilihat yakni movement). Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam kegiatan dengan melibatkan otot kecil seperti menulis, meremas, menggenggam, menyusun balok, menggambar, dan menggunting. Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan jari dan tangan untuk bergerak seperti memegang dan meletakkan (Ardhana et al. 2022).

Khadijah & Amelia (2020) menyebutkan bahwa motorik halus adalah gerakan yang membutuhkan kontrol mata dan tangan sebagai tumpuannya dan otak sebagai pusat kendali dalam aktivitas tersebut. Perkembangan motoric kasar dengan melakukan kegiatan bermain, seperti kegiatan dalam menggunting, menggambar, meronce, dan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan koordinasi antara mata dan tangan. Pada anak usia 4 tahun, koordinasi gerakan motorik halus anak berkembang dengan pesat dan hampir sempurna. Namun, pada umumnya pada anak usia ini masih menemukan hambatan dalam kegiatan menyusun balok menjadi suatu bangunan. Selanjutnya, pada anak memasuki usia 5-6 tahun, anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan, lengan dan tubuh secara serentak pada waktu anak menulis atau kegiatan menggambar. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus ialah dengan cara melakukan latihan dan praktik secara terus menerus dan berkesinambungan, sehingga kemampuan motorik halus dapat berkembang dengan terarah dan optimal.

4. Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Menurut Wahidah Finadatul, dkk (2021) mengatakan bahwa tujuan motorik halus adalah untuk membuat anak bisa berkreasi seperti menggunting, menggambar, mewarnai, dll. Tujuannya adalah:

- a. Kemampuan motorik halus dapat berkembang, yang berkaitan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Dapat menggerakkan jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda.
- c. Koordinasi indera mata dan aktivitas tangan. Seperti membentuk dari tanah liat atau adonan, menggambar, mewarnai, menempel, menggunting, memotong, meronce.
- d. Kegiatan yang melibatkan motorik halus dapat melatih kesabaran anak dalam mengerjakan atau membuat suatu karya

5. Manfaat Perkembangan Motorik Halus

Menurut Yan Yan Nurjani (2019) et al menyatakan bahwa Aktivitas pengembangan motorik halus anak taman kanak-kanak sangat bermanfaat untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak diantaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Adapun tujuan dari pengembangan motorik halus yaitu: mampu memfungsikan otot-otot kecil, seperti gerakan jari tangan, mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dan mata. Manfaat lain dari pengembangan motorik halus yaitu untuk mendukung aspek pengembangan lainnya, seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Karena setiap aspek perkembangan tidak terpisah antara satu sama lain

6. Fase Kemampuan Perkembangan Motorik Halus

Menurut Gallahue, (MAHMUD, 2019 dalam buku Ardhana et al. 2022) kemampuan motorik kasar anak terdiri dari beberapa fase seperti dijabarkan sebagai berikut:

- a. *Reflexive Movement Phase* : Fase ini dimulai saat bayi pertama kali membuat gerakan refleks di dalam kandungan sampai usia 1 tahun. Pada fase ini bayi membuat gerakan refleks untuk mengetahui keadaan di sekitarnya. Biasanya bayi akan bereaksi pada stimulus yang berupa

sentuhan, cahaya, atau pun suara-suara

- b. *Rudimentary Movement Phase* : Fase ini dimulai saat anak berusia 1 – 2 tahun. Kemampuan anak di usia ini berbedabeda tergantung dari stimulus yang didapatkannya dari lingkungannya. Anak juga mulai belajar untuk menjaga keseimbangannya, misalnya anak mulai belajar mengontrol gerakan kepala, leher, dan batang otot serta melakukan gerakan lokomotor (merayap, merangkak, dan berjalan).
- c. *Fundamental Movement Phase* : Fase ini dimulai sejak anak berusia 2 – 7 tahun. Fase ini merupakan kelanjutan dari fase perkembangan gerak sebelumnya. Pada fase ini anak sudah mulai belajar mengeksplor tubuhnya dalam melakukan gerakan. Anak juga sudah banyak melakukan gerakan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Contoh gerak lokomotor yang banyak dilakukan oleh anak adalah berlari dan melompat, gerak non-lokomotor seperti berdiri dengan satu kaki, serta gerak manipulatif seperti melempar dan menangkap. Perkembangan gerak anak pada fase ini sangat dipengaruhi oleh faktor kesempatan untuk mempraktekkan secara langsung, dorongan, dan arahan saat melakukan permainan-permainan yang bisa mengembangkan kemampuan geraknya.
- d. *Specialized Movement Phase*: Fase ini dimulai sejak anak berusia 7 tahun dan berlanjut hingga anak dewasa. Fase ini merupakan kelanjutan dari fase perkembangan sebelumnya. Pada fase ini anak sudah mulai bisa melakukan gerakan kombinasi antara lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, khususnya pada kegiatan olahraga. Anak juga mulai belajar untuk menyempurnakan gerakannya tanpa bantuan orang dewasa di sekitarnya. Namun, pemberian stimulus dan kesempatan kepada anak untuk melakukan praktek harus tetap diberikan.

7. Pencapaian Perkembangan Motorik Halus

Menurut Laela Safitri (2022) Pencapaian suatu kemampuan pada setiap anak bisa berbeda-beda, namun demikian ada patokan umur tentang kemampuan apa saja yang perlu dicapai seorang anak pada usia tertentu.

Adanya patokan tersebut adalah dimaksudkan supaya anak yang belum mencapai tahap kemampuan tertentu ini perlu dilatih berbagai kemampuan untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal. Secara singkat mengenai pencapaian Perkembangan Motorik halus pada masa anak-anak awal ini dapat digambarkan seperti :

- a. Pada usia 4 – 5 tahun dapat melakukan menggambar garis vertical/horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri serta melingkar. Kemudian dapat menjiplak suatu bentuk, koordinasi mata dan tangan untuk gerakan yang sulit, melakukan gerakan manipulative dalam menggunakan berbagai macam bentuk benda, mengekspresikan diri dalam hal seni, serta memiliki kontrol cepat pada gerakan tangan dengan otot halus (menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, dan memeras)
- b. Pada usia 5 – 6 tahun dapat melakukan gambar sesuai perintah, menirukan bentuk, mengeksplorasi berbagai media kegiatan, memakai alat tulis dengan baik, menggunting sesuai bentuk, menempel gambar dengan benar, dan dapat mengekspresikan diri dengan gerakan atau gambar.

8. Indikator Perkembangan Motorik Halus

Menurut Lestari murni (2020) mengatakan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun memiliki beberapa indikator sebagai berikut :

- a. Ketepatan
- b. Kecepatan
- c. Imitasi
- d. Manipulasi
- e. Presisi

9. Faktor yang mempengaruhi motorik halus

Perkembangan motorik halus seorang anak tidak selalu berjalan dengan baik. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia dini menurut (Nurlaili 2019) diantaranya yaitu:

a. Kondisi pra kelahiran

Perkembangan motorik halus anak sangat dipengaruhi oleh gizi yang diterima ibu selama kehamilan jika ibu kekurangan gizi, ini dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik anak dalam kandungan jika kondisi fisik seorang ibu selama hamil terganggu akibat kekurangan gizi, maka pertumbuhan fisik anak yang dilahirkannya tidak akan sempurna misalnya ibu yang kekurangan asam folat akan menyebabkan gangguan pertumbuhan otak dan cacat pada janin.

b. Faktor genetik

Faktor genetik berasal dari warisan keluarga dan mempengaruhi perkembangan motorik anak. mungkin menunjukkan kemiripan fisik dan kemampuan gerak yang mirip dengan orang tua anggota keluarga lainnya.

c. Kondisi dan lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor eksternal atau faktor di luar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik halus anak, dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan. Misalnya ruangan bermain yang terlalu sempit, sedangkan jumlah anak banyak, akan mengakibatkan anak bergerak cepat dan sangat terbatas bentuk gerakan yang dilakukannya.

d. Kesehatan dan gizi anak sejak lahir

Kesehatan dan asupan gizi yang baik setelah kelahiran penting untuk mendukung perkembangan motorik halus anak. Anak yang mendapatkan nutrisi yang cukup akan lebih cepat berkembang motoriknya.

e. Kecerdasan intelektual

Tingkat kecerdasan anak, yang sering diukur dengan skor IQ, mempengaruhi perkembangan motorik halus kecerdasan intelektual berkaitan dengan fungsi otak yang mengontrol dan mengatur gerakan tubuh.

f. Stimulasi

Perkembangan motorik halus anak sangat tergantung pada seberapa banyak stimulasi yang diberikan. hal ini disebabkan karena otot-otot anak baik belum mencapai kematangan.dengan latihan-latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan otaknya sehingga mencapai keterampilan motorik yang lebih baik.

g. Pola asuh

Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua juga berpengaruh .pola asuh otoriter,yang membatasi kebebasan anak,dapat membatasi perkembangan motoriknya,sedangkan pola asuh permisif,yang lebih memberi kebebasan dapat memberikan dampak yang berbeda pada perkembangan anak.

10. Cara Mengasah pengembangan Motorik Halus Anak

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Hasna et al (2024) karakteristik perkembangan motorik halus anak usia 4 - 5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Menempel.
- b. Mengerjakan puzzle (menyusun potongan-potongan gambar).
- c. Mencoblos kertas dengan pensil atau spidol.
- d. Makin terampil dalam menggunakan jari-jari (mewarnai gambar dengan rapi).
- e. Mengancingkan baju.
- f. Menggambar dengan gerakan naik turun bersambung (seperti gunung atau bukit).
- g. Menarik garis lurus, miring, dan lengkung.
- h. Melipat kertas.

Jadi dari penjelasan mulai dari pengertian motorik halus, tujuan dan pengembangan motorik halus, pembelajaran motorik halus, faktor-faktor yang mempercepat dan memperlambat motorik halus sampai dengan tahapan perkembangan motorik halus anak. Penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan motorik halus sangat penting diketahui dan kembangkan sejak dini. Mengingat kemampuan motorik halus berkaitan

dengan keaktifan gerak anggota tubuh dengan daya nalar atau kemampuan otak anak. Hal ini berguna nanti ketika anak sudah dewasa maka kemungkinan kecil mengalami keterlambatan atau kesulitan dalam hal belajar.

11. Penilaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4 – 5 Tahun

Alat ukur pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang dimodifikasi dari Kementrian Pendidikan Nasioanl RI (2014) yang digunakan untuk penilaian perkembangan motoric halus anak 4 – 5 tahun. Pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang terdiri dari 5 komponen penilaian, dari hasil yang didapatkan kemudian dikelompokkan melalui penilaian yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSH).

Tabel 2. 1 Kuisisioner

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	KETERANGAN			
			BSB	BSH	MB	BB
Kemampuan motorik halus	Membuat berbagai macam garis	Anak dapat membuat berbagai macam garis (vertical, horizontal, miring kiri atau kanan, dan lingkaran)				
	Menjiplak bentuk	Anak dapat menjiplak berbagai bentuk dengan berbagai media				
	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan dengan gerakan rumit, seperti memasukkan tali sepatu kedalam lubang				
	Melakukan gerakan manipulative untuk	Anak dapat menyelesaikan				

	menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media	berbagai kegiatan manipulative menciptakan bentuk (mengayam)				
	Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	Anak dapat membuat karya seni dengan menggunakan berbagai media (meronce)				
	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpat, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)	Anak dapat menarik dan membuka resleting dan menarik serta menempel mainan				

B. Permainan Puzzle

1. Pengertian

Puzzle adalah permainan yang dianjurkan untuk tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri. Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna (Alifia, et al 2023).

2. Tujuan

Menurut Supartini dalam jurnal Rahayu et al (2023) ada 5 manfaat bermain puzzle sebagai berikut:

- a. Melatih dan membantu keterampilan kognitif
- b. Meningkatkan keterampilan motorik halus
- c. Meningkatkan keterampilan sosial
- d. Merangsang perkembangan kreativitas
- e. Meningkatkan perkembangan moral.

3. Jenis Permainan Puzzle

Menurut SK Khasanah (2021) permainan puzzle memiliki beberapa jenis, yaitu:

- a. Puzzle angka : Jenis puzzle angka mampu mengenalkan angka kepada anak. Selain itu, puzzle angka dapat bermanfaat untuk menstimulasi koordinasi mata dengan tangan, menstimulasi motorik halus serta menstimulasi kerja otak.
- b. Puzzle transportasi : Puzzle transportasi adalah suatu permainan bongkar pasang yang bergambar berbagai macam kendaraan, berfungsi untuk melatih motorik anak, untuk menstimulasi otak kanan dan otak kiri anak. Anak lebih mudah untuk mengenal berbagai macam alat transportasi. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas.
- c. Puzzle logika : Puzzle logika adalah puzzle dengan berbagai gambar yang mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah. Cara memainkan puzzle ini yaitu dengan menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh.
- d. Puzzle geometri : puzzle yang mampu mengembangkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk geometri (persegi, segitiga, dan lingkaran), untuk melatih anak dalam mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai papan puzzlenya.
- e. Puzzle Kontruksi : Puzzle rakitan (Contruction puzzle) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah balok-balok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi.

Jenis puzzle terdiri dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf, hewan,

dan pepohonan. Permainan ini bisa digunakan pada anak usia dari 2 sampai 8 tahun, yang membedakan setiap usia hanya tingkat kerumitan permainan puzzle seperti usia anak 2-3 tahun menyusun potongan puzzle sebanyak 4 keping tidak lebih, usia anak 3-4 tahun menyusun potongan puzzle sebanyak 5 keping tidak lebih, pada usia anak 4-5 tahun menyusun potongan sebanyak 6 keping tidak lebih, sedangkan usia anak 5-6 tahun menyusun potongan puzzle sebanyak 7 keping dan pada usia anak 7-8 tahun menyusun potongan puzzle sebanyak 8 keping tidak lebih (Streit, 2018).

4. Durasi Bermain

Anak balita atau prasekolah merupakan individu yang mengalami proses berkembang sangat pesat dan fundamental. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan suatu proses pembelajaran anak untuk memberentuk sebuah karakteristik berperilaku. Khususnya perkembangan anak merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Sehingga manusia berkembang dalam tingkat yang berbeda, perkembangan relative runtut, perkembangan berjalan secara gradual atau sangat jarang terjadi perubahan setiap hari. Jadi, perkembangan manusia membutuhkan waktu dan dapat relatif terjadi lambat dan tidak berlangsung setiap hari (Anam, 2017).

Dalam belajar atau melatih kemampuan anak membutuhkan kefokuskan serta konsentrasi. Pemfokusan perhatian pada suatu objek untuk dapat menyelaraskan antara kekuatan hati dan pikiran merupakan bentuk konsentrasi akan suatu hal. Dalam belajar diperlukan konsentrasi. Ketidakmampuan seseorang untuk berkonsentrasi dalam belajar disebabkan oleh teralihnya perhatian paada suatu objek (Agus Wibowo 2012 dalam jurnal Pratiwi 2022).

Konsentrasi memiliki beberapa tahapan dan batasan, sehingga dapat dirata-rata pada usia 1-2 tahun rentang perhatian kurang lebih 5 menit, kemudian usia 3-4 tahun membutuhkan waktu 10 menit dan pada usia 5 tahun selama 20 menit. Selanjutnya untuk lama konsentrasi dengan rumus $1(u-1)$. Dengan contoh, anak berumur 6 tahun maka daya konsentrasinya sekitar 5

menit. Pada usia 1 tahun lama konsentrasinya minus oleh sebab itu tidak dikenal istilah konsentrasi melainkan hanya perhatian pada anak usia bayi (Rahmawati, 2014).

C. Penelitian Terkait

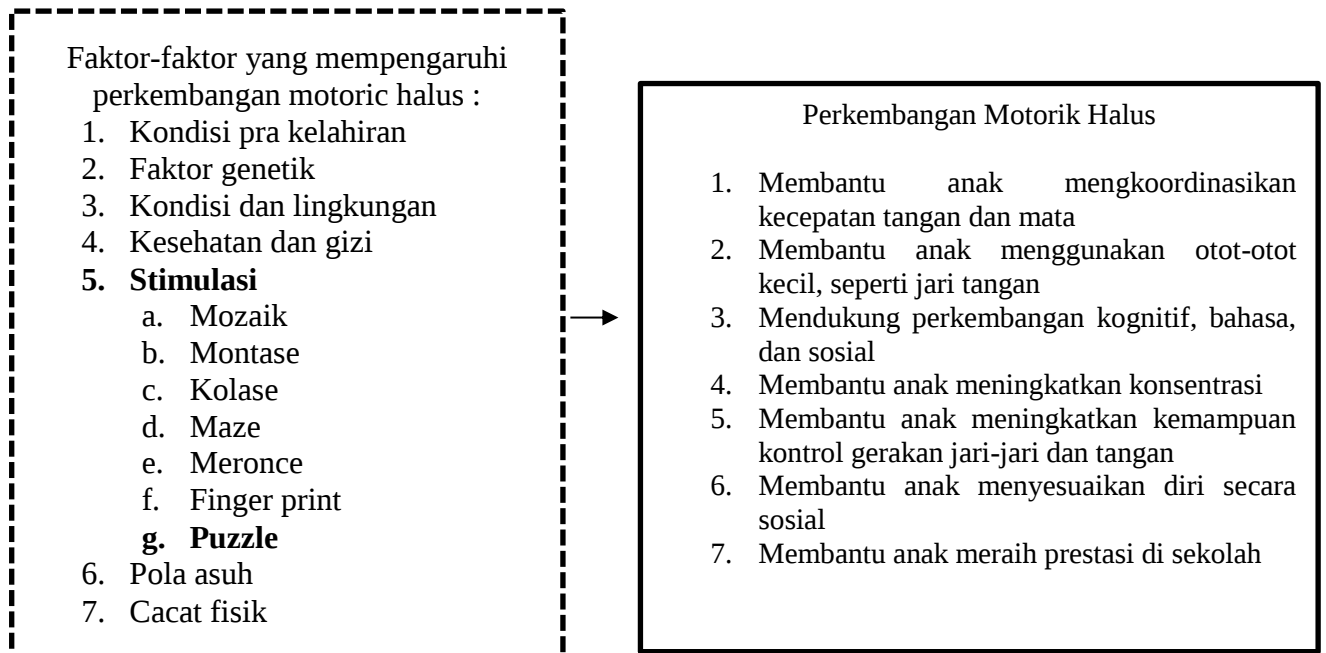
Tabel 2. 2 Jurnal Penelitian

No	Penulis	Judul	Hasil
	Debora Paninsari, Rizza Khairani, Rita Lumban Gaol , Rizka Ananda Utami, Rizki Sakinah, Rizky Nustanti Pertiwi. 2024	Pengaruh Metode Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 12-18 Bulan	Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan dengan usia 5 tahun. Perkembangan motorik halus sebelum diberikan perlakuan rata-rata nilai sebesar 3.69 kategori meragukan, setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai sebesar 6.59 kategori sesuai. Hasil analisa pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus didapatkan p value 0,000 ($<0,05$) yang artinya ada peningkatan perkembangan motorik halus sebesar 2.9. maka disimpulkan terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan peningkatan perkembangan motorik halus.
	Panzilion, Padila, Gita Tria, Muhammad, Amin, Juli Andri. 2020	Perkembangan Motorik Prasekolah antara Intervensi Brain Gym dengan Puzzle	Bermainan puzzle dapat menstimulasi terhadap perkembangan motorik halus yang bisa melatih ketelitian, maupun mengkoordinasi gerakan mata dan tangan. Permainan puzzle dilakukan berkelompok, saat anak bermain dengan berkelompok dapat membuat anak belajar cara kerjasama, beradaptasi bersama teman-temannya dan juga dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri. Hasil dari uji statistik bahwa nilai p value = 0,001
	Dewanti Duhuto dan Kasidi (2020)	meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini dengan media puzzle gerakan sholat di kelompok B2 Raudatul Athal Almourky kecamatan telaga kabupaten gorontalo	Hasil penelitian yang diperoleh terkait dengan meningkatkan sosial emosional anak melalui media puzzle gerakan sholat bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan sosial emosi anak hanya dibutuhkan beberapa strategi khusus dalam mengajarkannya dan dalam mengatasi masalah yang dapat menghambat proses meningkatkan kemampuan sosial emosi anak dan ada media yang lebih tepat lagi sesuai dengan indikator yang ada. Saran untuk pendidik dan orang tua agar bekerja sama dalam melatih kemampuan sosial emosi anak sejak dini

D. Kerangka teori

Kerangka teoritis merupakan salah satu pendukung sebuah penelitian, hal ini karena kerangka teoritis adalah wadah dimana akan dijelaskan teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel yang diteliti (Purwanto, E. 2020).

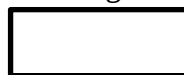
Berikut kerangka teori dalam penelitian ini :



Gambar 2 1 Kerangka Teori

Sumber : Kuswanto & Suyadi (2020) & Nurlaili (2019)

Keterangan



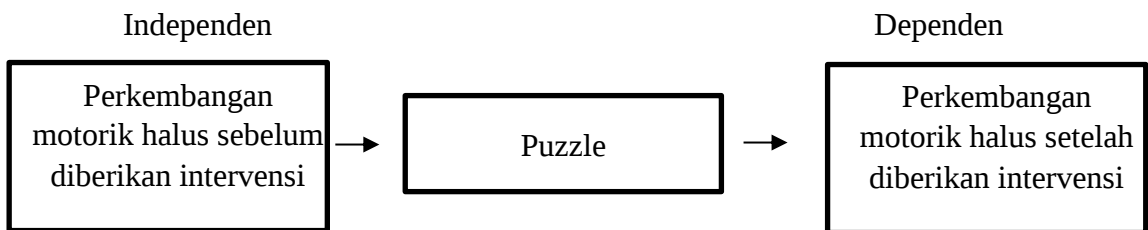
: diteliti



: tidak diteliti

E. Kerangka Konsep

Menurut Nursalam (2020), kerangka konseptual adalah kerangka hubungan antar konsep yang diukur atau diamati dalam penelitian. Kerangka konseptual harus dapat menunjukkan hubungan antar variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini kerangka konsepnya sebagai berikut:



Gambar 2 2 Kerangka Konsep

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Purwanto, E. 2020). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

- 1) Variabel bebas/independent dalam penelitian ini adalah motorik halus anak sebelum bermain puzzle.
- 2) Variabel terikat/dependent dalam penelitian ini adalah motorik halus anak setelah bermain puzzle.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Purwanto, E. 2020). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh permainan edukatif puzzle untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4 – 5 tahun

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi terhadap variabel berdasarkan konsep teori namun bersifat operasional, agar variabel tersebut dapat diukur atau bahkan diuji baik oleh peneliti maupun peneliti lain. Variabel penelitian adalah atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Jadi, operasional variabel adalah semua variabel yang telah ditetapkan untuk dipelajari untuk memperoleh informasi dari hasil penelitian kemudian ditarik kesimpulannya berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan

Tabel 2. 3 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Independen: Motorik halus anak sebelum bermain puzzle	Kemampuan motorik halus anak yang diukur sebelum anak melakukan aktivitas puzzle	Observasi	Lembar Kuisioner	Nilai 1-24	Interval
Variabel Dependen : Motorik halus anak setelah bermain puzzle	Kemampuan motorik halus anak yang diukur setelah anak melakukan aktivitas puzzle	Observasi	Lembar Kuisioner	Nilai 1-24	Interval