

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Perkembangan Motorik

1. Perkembangan

Perkembangan adalah proses perubahan kapasitas fungsional atau kemampuan kerja organ-organ tubuh ke arah keadaan yang makin terorganisasi dan terspesialisasi. Makin terorganisasi artinya adalah bahwa organ-organ tubuh makin bisa dikendalikan sesuai dengan kemauan. Makin terspesialisasi artinya adalah bahwa organ-organ tubuh semakin bisa berfungsi sesuai dengan fungsinya masing-masing. Perkembangan bisa terjadi dalam bentuk perubahan kuantitatif, perubahan kualitatif atau kedua-duanya secara serempak. Perubahan kuantitatif adalah perubahan yang bisa diukur atau dihitung. Sedangkan perubahan kualitatif adalah perubahan dalam bentuk semakin baik, semakin teratur, semakin lancar dan sebagainya yang pada dasarnya merupakan perubahan yang tidak bisa atau sukar diatur (Sukamti, 2018).

Ahmadi & Sholeh (2005:1) juga mengemukakan bahwa perkembangan ialah suatu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Pada perkembangan manusia, terjadi perubahan-perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat terulang kembali (Reswari et al., 2022)

2. Perkembangan Motorik

a. Pengertian Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan motorik atau gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Selama proses perkembangan motorik, selama 4 atau 5 tahun pasca kelahiran, anak akan tetap dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar

dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat.

Perkembangan gerak (*motor development*) suatu proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan bersinambung gerakan individu yang meningkat dari sederhana, tidak terorganisasi, tidak terampil-keterampilan gerak yang kompleks dan terorganisasi dengan baik-penyesuaian keterampilan – proses penuaan (Sukamti, 2018).

b. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

1) Motorik kasar

Motorik kasar merujuk pada gerakan yang melibatkan otot-otot besar atau penggunaan sebagian besar atau keseluruhan anggota tubuh, yang berkembang seiring dengan kematangan anak. Keterampilan motorik kasar mencakup aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, dan naik turun tangga. Sekitar usia tiga tahun, anak biasanya sudah mampu berjalan secara mandiri bahkan di permukaan yang tidak rata, dan menjelang usia empat tahun, mereka hampir sepenuhnya menguasai teknik berjalan.

Motorik kasar mulai terwujud ketika anak mencapai tingkat koordinasi dan keseimbangan yang hampir setara dengan orang dewasa. Keterampilan motorik kasar merupakan kemampuan yang memerlukan koordinasi dari sebagian besar tubuh anak. Untuk merangsang perkembangan motorik kasar, bisa dilakukan dengan melatih anak untuk melakukan aktivitas seperti melompat, memanjat, berjinjit, berlari, dan berjalan, serta berbagai aktivitas lainnya (Khadijah et al., 2022).

2) Motorik halus

Motorik halus merujuk kepada gerakan yang memanfaatkan otot-otot kecil atau segmen tertentu dari tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk mendalami dan berlatih. Kedua kemampuan ini sangat krusial bagi pertumbuhan optimal seorang anak.

Keterampilan motorik halus atau keterampilan dalam manipulasi seperti menulis, menggambar, memotong, melempar dan menangkap bola serta bermain dengan berbagai benda atau mainan.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil yang sangat dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih, contohnya termasuk memindahkan objek dari satu tangan ke tangan lain, mencoret-coret, menyusun blok, dan menulis. Pada usia 3 tahun, kemampuan anak-anak masih berkembang dari kemampuan dasar bayi untuk menatapkan dan menggenggam objek, meskipun mereka telah mampu memegang benda kecil antara ibu jari dan jari telunjuk, tetapi mereka masih terlihat agak kaku (Khadijah et al., 2022).

3. Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, perkembangan ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Pada anak, gerakan ini jelas dapat dibedakan antara gerakan kasar (motorik kasar) dan gerakan halus (motorik halus) (Hayati et al., 2019).

Perkembangan motorik halus adalah sebuah kemampuan yang baik dalam mengkoordinasikan pada gerak tubuh dengan melibatkan otot-otot dan syaraf kecil. Pada otot dan syaraf ini yang akan menjadikan anak mampu melakukan gerak motorik halus, seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, dan lain sebagainya. Motorik halus merupakan gerakan gerakan yang melibatkan otot otot kecil serta koordinasi mata dan tangan sedangkan motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot besar seperti seperti berlari, melompat, melempar, menari, melakukan kegiatan seni (Hayati et al., 2019).

Beberapa ahli mendefinisikan motorik halus sebagai berikut :

- a. Menurut Sapurta dan rudyanto (2005: 118) menjelaskan motorik halus halus adalah kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukan kelereng .
- b. Menurut Astaty (1995: 4) bahwa motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik.
- c. Menurut Dini P dan Daeng Sari (1996: 121) menyatakan bahwa motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil yang menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak.
- d. Menurut Lindya (2008) motorik halus merupakan aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk melakukan gerakan pada bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan koordinasi yang cermat .

Berdasarkan pengertian motorik halus diatas, maka motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan koordinasi mata dan tangan Kuswanto & Suyadi, (2020).

4. Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus menurut Madiarti (2013) dalam penelitian Fatmawati, (2020) yaitu :

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti : persiapan menulis dan menggambar.
- c. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan tangan.
- d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktifitas motorik halus.

5. Manfaat Perkembangan Motorik Halus

Manfaat keterampilan motorik halus menurut (Damayanti & Aini, 2020) adalah sebagai berikut :

- a. Melatih kelenturan otot jari tangan.
- b. Memacu pertumbuhan dan perkembangan motorik halus dan rohani.
- c. Meningkatkan perkembangan emosi anak.
- d. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- e. Menumbuhkan perasaan menyenangkan terhadap diri sendiri.

6. Tahap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak

Meraih dan menggenggam menandai awal mula perkembangan motorik halus bayi. Selama dua tahun pertama dikehidupan, bayi memperluas tindakan meraih dan menggenggam. Sistem menggenggam bayi sangat fleksibel. Bayi membedakan genggamannya pada objek tergantung pada ukuran dan bentuk objek dan ukuran tangan mereka sendiri. Bayi menggenggam objek kecil dengan ibu jari dan jari telunjuk atau jari tengah, sedangkan objek yang besar dengan seluruh jari pada satu atau dua tangan.

Bayi 4 bulan sangat bergantung pada sentuhan untuk menentukan bagaimana mereka akan menggenggam sebuah objek, sedangkan bayi 8 bulan lebih mungkin menggunakan penglihatan sebagai tuntunan. Perubahan perkembangan ini terjadi karena penglihatan memungkinkan bayi untuk menyesuaikan bentuk tangan sebelum meraih dan menggenggam suatu objek.

Anak usia 3 tahun telah mampu membangun menara balok yang tinggi, setiap balok ditempatkan dengan susunan yang bagus, tetapi sering ketinggiannya itu masih miring. Ketika anak usia tiga tahun bermain dengan gambar-gambar yang perlu dipasangkan (puzzle), mereka cenderung masih gegabah dalam meletakkan potongan-potongan gambar tersebut. Bahkan ketika mereka mengetahui ruang yang harus ditempati potongan itu, mereka tidak mau meletakkannya. Mereka sering mencoba memaksakan meletakkan potongan pada tempat yang kosong dan meletakkannya dengan kasar. Anak usia ini sudah bisa memakai pakaian

sendiri, tetapi masih kesulitan dalam memasukkan kancing lewat lubang kancing, buka tutup resleting dan mengikat tali sepatu, menggambar, menggunakan pensil dan crayon besar dan belajar menggunakan gunting untuk memotong kertas.

Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak menjadi lebih matang. Anak usia 4 tahun kadang-kesulitan kesulitan dalam menyusun menara balok yang tinggi sebab mereka berkeinginan menempatkan balok dengan sempurna. Mereka berulang kali membongkar kembali susunan balok karena dianggap belum memenuhi harapan. Anak juga dapat merangkai manik-manik jadi kalung (meronce), mewarnai, melukis, menyobek dan melipat kertas, sudah mampu memasukkan kancing baju lewat lubang kancing, memegang gunting dengan benar, meronce dan latihan memegang pensil untuk menulis.

Pada usia 5 tahun, koordinasi motorik halus anak terus meningkat. Tangan, lengan dan jari semua bergerak di bawah perintah mata. Menara sederhana tidak lagi menarik minat anak, mereka sekarang ingin membangun sebuah rumah atau tempat ibadah lengkap dengan menaranya. Pada usia ini pengendalian anak dalam menulis sudah membaik, huruf-huruf yang ditulis sudah terlihat seperti huruf cetak yang sebenarnya. Dalam hal menggunting kertas pun sudah terlihat lebih baik hasil guntingannya. Bermain balok dengan ukuran balok-balok kecil mainan lego tidak lagi dengan ukuran besar, secara bertahap mampu memasang lego menjadi 15 sampai 20 keping. Pada tahap ini menggambar dan melukis dengan kerumitan yang meningkat merupakan tantangan bagi anak. Gambar manusia tidak lagi hanya kepalanya, atau kepala dan badan saja, tapi sudah ada mirip-mirip lengan, tangan, tungkai dan kaki.

Pada usia 6 tahun, anak sudah dapat memalu, mengelem, mengikat tali sepatu dan merapikan baju. Pada usia ini perkembangan motorik halus anak terus meningkat.

7. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Pada usia 5-6 tahun, perkembangan motorik halus anak semakin matang, memungkinkan anak melakukan tugas yang lebih terperinci. Salah satu keterampilan yang mulai dikuasai pada tahap ini adalah melipat kertas menjadi bentuk segitiga. Aktivitas sederhana ini menunjukkan kemajuan dalam kemampuan koordinasi tangan dan mata, serta pemahaman konsep spasial. Anak pada usia ini juga mulai mampu menggambar bentuk-bentuk geometris seperti kotak dengan lebih presisi, serta menulis huruf dan angka dengan lebih baik. Anak tidak hanya mengenali bentuk huruf dan angka, tetapi juga mampu mereproduksinya secara tepat di atas kertas (Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020).

Selain itu, keterampilan menggunting sesuai pola menjadi lebih berkembang. Mereka bisa mengikuti garis dengan lebih baik, yang menandakan peningkatan kontrol jari dan koordinasi visual. Anak-anak pada usia ini juga menunjukkan ketepatan yang lebih baik dalam mewarnai, menjaga warna tetap di dalam garis. Mainan konstruksi bangunan yang lebih rumit juga mulai menarik perhatian mereka, karena mereka mampu menyusun bagian-bagian kecil dengan lebih akurat. Kemampuan meniru tulisan atau menulis kembali huruf-huruf yang mereka lihat juga mulai berkembang pesat, menunjukkan kemajuan dalam ingatan visual dan kemampuan motorik halus. Ini semua merupakan bagian penting dari proses persiapan menuju keterampilan akademis yang lebih kompleks (Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020).

8. Penilaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Alat ukur pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang dimodifikasi dari Anggraini, (2022) dalam Kementerian Pendidikan Nasional RI, (2014), yang digunakan untuk penilaian perkembangan motorik halus anak 5-6 tahun. Pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang terdiri dari 7 komponen penilaian, dari hasil yang didapatkan kemudian dikelompokkan atas 4 kategori yaitu belum berkembang, masih berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik.

Tabel 1 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Pretest - Posttest

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nilai
1.	Menggambar sesuai gagasan	Bila anak sudah dapat menggambar sesuai gagasan dan sudah dapat membantu temennya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan.	4
		Bila anak sudah dapat menggambar sesuai gagasan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	3
		Bila anak mampu menggambar sesuai gagasan masih harus diingatkan oleh guru.	2
		Bila anak belum mampu menggambar sesuai gagasan harus dengan bimbingan guru.	1
2.	Meniru bentuk	Bila anak sudah dapat menirukan bentuk gambar yang dilihatnya secara mandiri dan sudah dapat membantu temennya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan.	4
		Bila anak sudah dapat menirukan bentuk yang dilihatnya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	3
		Bila anak mampu menirukan bentuk gambar yang dilihatnya masih harus diingatkan oleh guru.	2
		Bila anak belum mampu menirukan bentuk gambar yang dilihatnya harus dengan bimbingan guru.	1
3.	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	Bila anak sudah dapat mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan berbagai media secara mandiri dan konsisten dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan.	4
		Bila anak sudah dapat mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan berbagai media secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	3
		Bila anak mampu mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan	2

		berbagai media masih harus diingatkan oleh guru.	
		Bila anak belum mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan berbagai media harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	1
4.	Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar	Bila anak sudah dapat menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar secara mandiri dan konsisten dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan.	4
		Bila anak sudah dapat menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	3
		Bila anak mampu menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar masih harus diingatkan oleh guru.	2
		Bila anak belum mampu menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	1
5.	Menggunting sesuai dengan pola	Bila anak sudah dapat membuat pola dengan cara menggunting sesuai bentuk dan garis dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan	4
		Bila anak sudah dapat membuat pola dengan cara menggunting sesuai bentuk dan garis secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	3
		Bila anak mampu membuat pola dengan cara menggunting sesuai bentuk dan garis masih harus diingatkan oleh guru.	2
		Bila anak belum mampu membuat pola dengan cara menggunting sesuai bentuk dan garis harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	1
6.	Menempel gambar dengan tepat	Bila anak sudah dapat menempel gambar dan dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan	4
		Bila anak sudah dapat menempel gambar secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	3
		Bila anak mampu menempel gambar masih harus diingatkan oleh guru.	2

		Bila anak belum mampu menempel gambar harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	1
7.	Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci	Bila anak sudah dapat mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar dan dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan	4
		Bila anak sudah dapat mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	3
		Bila anak mampu mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar masih harus diingatkan oleh guru.	2
		Bila anak belum mampu mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar harus dibimbing atau dibantu oleh guru.	1

Sumber : Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014 dan Suci Ramadani, 2022

Keterangan :

Berkembang Sangat Baik (BSB) : 4

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 3

Mulai Berkembang (MB) : 2

Belum Berkembang (BB) : 1

Kategori Perkembangan Motorik Halus :

Dinyatakan Belum Berkembang (BB) apabila nilai 1-7

Dinyatakan Mulai Berkembang (MB) apabila nilai 8-14

Dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) apabila nilai 15-21

Dinyatakan Berkembang Sangat Baik (BSB) apabila nilai 22-28

9. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus

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

a. Kondisi pra kelahiran

Ketika anak berada dalam kandungan ibu, pertumbuhan fisiknya selama dalam kandungan sangat bergantung pada nutrisi yang diterima dari ibunya. Jika kondisi fisik seorang ibu selama hamil terganggu akibat kekurangan gizi, maka pertumbuhan fisik anak yang dilahirkannya tidak akan sempurna. Misalnya, ibu hamil yang kekurangan asam folat akan menyebabkan gangguan pertumbuhan otak dan cacat pada janin (Nurlaili, 2019).

b. Faktor genetik

Faktor ini merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orang tua anak. Faktor ini ditandai dengan beberapa kemiripan fisik dan gerak tubuh anak dengan salah satu anggota keluarganya, apakah ayah, ibu, kakek, nenek, atau keluarga lainnya. Sebagai contoh anak yang memiliki bentuk tubuh tinggi kurus seperti ibunya, padahal sang anak sangat suka makan (dianggap dapat membuat anak menjadi gemuk) tetapi kenyataannya anak tidak menjadi gemuk (Nurlaili, 2019).

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 (Nurlaili, 2019).

d. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi anak sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan motorik halus anak, mengingat bahwa anak berada pada

masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan bertambah volume dan fungsi tubuh anak (Nurlaili, 2019).

e. Stimulasi

Perkembangan motorik halus anak sangat tergantung pada seberapa banyak stimulasi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena otot-otot anak baik otot halus anak belum mencapai kematangan. Dengan latihan-latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi motorik yang sempurna yang ditandai dengan gerakan halus yang lancar dan luwes (Nurlaili, 2019).

f. Pola Asuh

Ada tiga pola asuh yang dominan dilakukan oleh orangtua yaitu pola asuh otoriter, demokrasi dan permisif. Pola asuh otoriter cenderung tidak memberikan kebebasan kepada anak, dimana anak dianggap sebagai robot yang harus taat pada semua aturan dan perintah yang diberikan. Sedangkan pola asuh permisif sangat berlawanan dengan otoriter, yaitu orangtua cenderung memberikan kebebasan tanpa batas pada anak dan cenderung membiarkan anak untuk bertumbuh dan berkembang dengan sendirinya tanpa dukungan orangtua. Pola asuh yang terbaik adalah demokratis dimana orangtua akan memberikan kebebasan yang terarah artinya orang tua memberikan arahan, bimbingan dan stimulasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak, jadi orang tua berusaha memberdayakan anak. Ketiga pola asuh ini tentunya akan menentukan suasana kehidupan yang akan dialami anak dalam kesehariannya dan tentu saja akan sangat mempengaruhi proses perkembangan diantaranya perkembangan motorik halus (Nurlaili, 2019).

g. Cacat fisik

Kondisi cacat fisik yang dialami oleh anak akan mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halusnya. Contohnya anak

tunadaksa akan kesulitan dalam melakukan hal-hal yang berhubungan dengan pergerakan motorik halus (Nurlaili, 2019).

10. Jenis-jenis Kegiatan Pengembangan Motorik Halus Anak dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif

a. Mozaik

Merupakan suatu kegiatan menempel pada anak di usia dini. Definisi mozaik adalah elemen-elemen yang ditempel, disusun, ataupun di rekatkan di permukaan yang bidang. Bentuk mozaik bisa berupa kubus-kubus kecil, potongan-potongan, ukurannya juga bervariasi, mozaik berupa benda padat (Nurlaili, 2019).

b. Montase

Dalam kamus bahasa Indonesia adalah komposisi gambar yang dihasilkan dari pencampuran unsur beberapa sumber. Montase merupakan sebuah karya seni dibuat dengan cara memotong objek-objek gambar menjadi kecil-kecil kemudian di tempelkan menjadi satu pada suatu bidang sehingga menjadi sebuah karya dan tema (Nurlaili, 2019).

c. Kolase

Merupakan komposisi artistik yang terbuat dari bahan kayu, kain, kertas yang ditempelkan pada permukaan gambar.

Bahan kolase dibagi menjadi:

- a) Bahan olahan (kertas warna, kain perca, plastik)
 - b) Bahan alam (daun kering, kulit batang pisang, jemi kering)
 - c) Bahan bekas (potongan triplek, potongan karet, botol-botol)
- (Nurlaili, 2019).

d. Maze

Merupakan sebuah permainan dengan jalan yang berliku-liku dan sering kali merupakan jalan buntu ataupun jalan yang memiliki rintangan. Jadi dengan permainan maze seorang anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze sampai pada tujuan akhir (Kuswanto & Suyadi, 2020).

e. Meronce

Menurut Sumanto (2015) meronce adalah rangkaian bisa digunakan sebagai hiasan maupun benda pakai. Meronce merupakan pembuatan benda yang dilakukan dengan cara memasukkan benang, tali atau sejenisnya langsung atau dengan bantuan jarum atau sejenisnya pada benda-benda yang berlubang atau sengaja dilubangi (Nurlaili, 2019).

f. Finger painting

Menurut Solahuddin (2015), finger painting merupakan teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari jemari atau telapak. Kegiatan finger painting ini bagi anak sangat menyenangkan karena mereka bisa menghasilkan sebuah lukisan dari jari-jari mereka sendiri (Nurlaili, 2019).

B. Alat Permainan Edukatif Maze

1. Pengertian Permainan Edukatif Maze

Maze merupakan sebuah permainan dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok-belok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Jadi dengan permainan maze seorang anak harus menemukan jalur yang dilewati pada bagian maze untuk sampai pada tujuan akhir (Nurdin et al., 2022).

Maze merupakan suatu permainan dengan jaringan jalan yang berliku-liku atau berbelok-belok yang mempunyai rintangan. Sehingga permainan ini dapat mengasah tingkat pemahaman peserta didik untuk mengetahui lokasi, ruang dan jalur dalam permainan. Kegiatan bermain dengan permainan maze ini dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, adapun perkembangan lainnya yang dapat dikembangkan, seperti mengembangkan perkembangan motorik, sosial emosional dan kreatifitas anak, aktivitas dalam kegiatan mencari jejak dalam labirin pun dapat dilakukan dengan menarik garis dalam menemukan jalan keluar. Kemudian permainan maze dapat mengembangkan anak unsur pendidikan bagi

perkembangan otak anak, seperti bermain, berkreasi, serta melatih motorik halus anak (Nurdin et al., 2022).

2. Manfaat Permainan Edukatif Maze

Manfaat dari permainan maze diantaranya sebagai berikut:

- a. Melatih kesabaran dalam mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.

Permainan maze membantu anak-anak belajar mengelola emosi mereka, seperti rasa frustrasi ketika menghadapi jalan buntu atau rintangan. Dengan mencoba terus-menerus hingga berhasil, anak-anak juga melatih kesabaran mereka. Selain itu, saat bermain bersama teman-teman atau anggota keluarga, anak-anak belajar bersosialisasi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, yang memperkaya keterampilan sosial dan emosional mereka.

- b. Melatih kemampuan mengelompokkan dalam belajar

Dalam permainan maze, anak-anak sering kali harus memilah berbagai pilihan jalur dan mengelompokkan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan. Hal ini membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan kognitif seperti klasifikasi dan pengelompokan, yang penting untuk pembelajaran di berbagai bidang akademik.

- c. Mencari solusi dan mempelajari bentuk warna yang menimbulkan keceriaan.

Maze biasanya penuh dengan berbagai bentuk dan warna yang menarik, yang dapat merangsang kreativitas anak dan menimbulkan rasa senang. Selain itu, aktivitas mencari solusi dalam menyelesaikan maze mengajarkan anak untuk berpikir kritis dan menemukan jalan keluar, yang membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

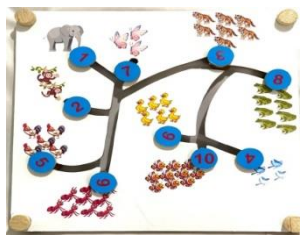
- d. Learning by planing yaitu dapat mengembangkan motorik kasar dan halus, yang sangat mempengaruhi pada perkembangan psikologis anak

- e. Melatih berpikir logis sebagai ajang untuk berlatih merealisasi rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, serta kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah (Nurdin et al., 2022).

3. Efektifitas Durasi dan Frekuensi Permainan Maze

Bermain maze memiliki manfaat penting untuk perkembangan motorik halus dan kemampuan kognitif anak. Frekuensi permainan maze dapat bervariasi, namun secara umum aktivitas seperti permainan maze sebaiknya dilakukan beberapa kali dalam seminggu untuk mengoptimalkan manfaatnya. Bermain maze dapat dilakukan 3-4 kali per minggu selama 15-20 menit persesi dapat membantu untuk meningkatkan motorik halus, koordinasi tangan-mata, pemecahan masalah, dan kemampuan konsentrasi anak. Prinsip ini sejalan dengan prinsip pendidikan montessori yang mendorong pembelajara aktif dan hand-on (Saputra, 2020).

4. Bahan, Peralatan, serta Langkah-Langkah Permainan Edukatif Maze



Gambar 1 Alat Edukatif Maze

a. Bahan dan Peralatan

1) Papan Maze Kayu

Papan ini terbuat dari bahan kayu mdf yang kokoh dengan jalur yang diukir untuk memungkinkan objek bergerak dari satu titik ke titik lain.

2) Objek Berbentuk Angka

Terdapat angka-angka yang mewakili posisi tertentu di papan. Objek ini bisa digerakkan melalui jalur untuk mencapai angka-angka lainnya.

3) Ilustrasi Hewan

- 4) Papan juga dihiasi dengan ilustrasi berbagai hewan yang bertindak sebagai indikator visual dan juga membantu anak dalam proses belajar pengenalan hewan.

b. Langkah-Langkah Permainan Edukatif Maze

1) Persiapan Permainan

- a) Letakkan papan maze di permukaan datar yang mudah dijangkau oleh anak.
- b) Pastikan semua objek berada di posisi awal yang sesuai.

2) Pengenalan Permainan

Jelaskan kepada anak bahwa mereka perlu menggerakkan objek dari angka tertentu ke angka lainnya sesuai dengan urutan yang benar. Ini bisa dilakukan melalui jalur-jalur yang tersedia di papan.

3) Menggerakkan Objek

Anak menggunakan tangannya untuk menggeser objek angka melalui jalur yang tersedia. Setiap kali mereka mencapai titik angka baru, mereka bisa belajar tentang angka, jumlah, dan warna.

4) Tujuan Permainan

Anak-anak diminta untuk menggerakkan objek angka melalui jalur yang benar tanpa terjebak di jalur buntu. Selain itu, mereka juga bisa diajak untuk mengenali hewan yang terilustrasi di papan, sehingga mereka belajar lebih dari sekadar menyelesaikan maze.

5) Pengembangan Keterampilan

Selama permainan, anak-anak dilatih untuk berpikir logis dalam memilih jalur yang tepat. Selain itu, permainan ini juga membantu dalam pengenalan angka, hewan, warna, serta melatih koordinasi mata dan tangan.

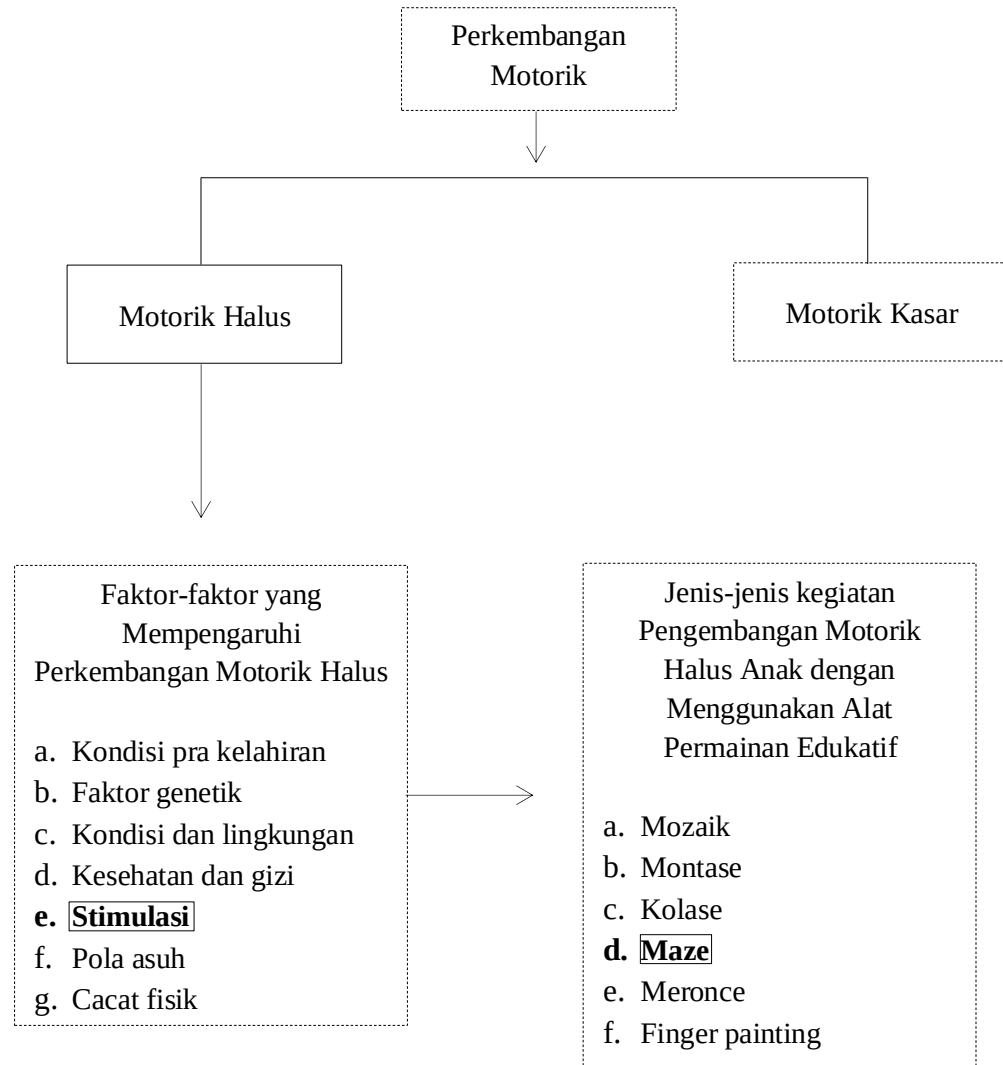
6) Evaluasi

Setelah anak berhasil mencapai tujuan akhir, berikan pujian dan diskusikan tentang apa yang mereka pelajari selama bermain. Jika anak menemui kesulitan, bantu mereka dengan memberi petunjuk dan dorongan untuk mencoba lagi (Destia, 2020).

C. Penelitian Terkait

1. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani & Yulsyofriend, (2023) dengan judul “Pengaruh Maze Zoo Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan”, bahwa hasil penelitian menunjukkan proses uji pengaruh lewat uji-t paired sample t-test melalui nilai signifikan pada levene’s test of variance pada angka $0,294 > 0,005$. Maka diraih kesimpulan dimana varians data N-Gain untuk pretest dan posttest eksperimen yakni setara atau homogeny. Kemudian pada uji hipotesis melalui penggunaan paired sample t-test bahwa nilai sig (2-tailed) yakni pada angka $0,000 < 0,05$ maka bisa dinyatakan media Maze Zoo memberikan pengaruh akan keterampilan motorik halus dari anak pada Taman Kanak-kanak Harapan Kita Pesisir Selatan.
2. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mar’atu Soleha et al., (2018) dengan judul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya”, bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya melalui penggunaan APE Maze.

D. Kerangka Teori



Keterangan :

- : Tidak diteliti
 : Diteliti

Gambar 2 Kerangka Teori

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

E. Kerangka Konsep

Menurut kerangka konsep merupakan kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur atau diamati melalui penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka konsep pada penelitian ini yaitu :



Gambar 3 Kerangka Konsep

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Widodo et al., 2023).

Variabel dalam penelitian ini yaitu:

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

G. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah pernyataan atau jawaban yang dibuat sementara dan akan diuji kebenarannya (Adiputra et al., 2021). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh alat permainan edukatif maze untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

H. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah seperangkat lengkap petunjuk tentang apa yang harus diamati dan bagaimana mengukur atau menguji suatu variabel atau konsep (Widodo et al., 2023).

Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini :

Tabel 2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Independen: Motorik halus anak sebelum bermain maze	Kemampuan motorik halus anak yang diukur sebelum anak melakukan aktivitas maze	Observasi	Lembar Ceklis	Nilai 1-28	Interval
Variabel Dependen: Motorik halus anak setelah bermain maze	Kemampuan motorik halus anak yang diukur setelah anak melakukan aktivitas maze	Observasi	Lembar Ceklis	Nilai 1-28	Interval