

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Permainan

a. Hakikat Bermain dan Permainan

Bermain adalah kegiatan atau pekerjaan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup anak dan hidupan anak adalah bermain.¹ Pada saat anak usia dini tidak dapat membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun ketika mereka memiliki kesempatan.²

Bermain sendiri terdapat suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasikkan.³ Bermain yaitu sarana untuk merangsang aktifitas anak.⁴ Seperti yang diungkapkan Montessori mengatakan bahwa anak akan menyerap dan mempelajari segala sesuatu yang terjadi pada lingkungannya ketika anak melakukan aktivitas bermain.⁵ Sebuah permainan harus bernilai positif karena anak akan mengambil manfaat dan menyimpan segala sesuatu yang terjadi sebagai pembelajaran. Bermain juga dilakukan secara suka rela atau *volunter* dan biasanya muncul dari motivasi internal.⁶ Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolik atau pura-pura karena tidak

¹ Abdul Khoir, *upaya mendidik anak melalui permainan edukasi*. (Pekalongan: Forum Tarbiyah Vol. 7 No 2 2009), hal.196

² Yuliani nurani sujiono, *konsep dasar pendidikan anak usia dini*. (Jakarta: PT Indeks, 2009), hal. 134

³ Conny semiawan, *Belajar dan perkembangan pra sekolah* (Jakarta : PT Indeks, 2008), hal 20

⁴ Baik Nila Astini, et. all., *Identifikasi pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini*. (Mataram: Jurnal Pendidikan Anak Volume 6 Edisi 1 2017), hal 32

⁵ Anggani sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), hal. 02

⁶ Pustaka familia, *menepis hambatan tumbuh kembang anak*, (Yogyakarta: Kanisius, 2006), hal. 105

terjadi secara nyata. Bermain memiliki arti yang penting bagi anak, meskipun kegiatan bermain ini tidak terjadi nyata.

Menurut Tedjasaputra Bermain adalah memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (*stimulasi*), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman.⁷ Menurut Gallahue bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya.⁸ Dengan bermain kebutuhan anak untuk suatu perkembangan akan berkembang dengan cara bermain. Menurut Moeslichatoen bermain adalah suatu kebutuhan dan hak yang perlu untuk anak usia dini, dengan bermain anak akan tercapai keinginan dan kebutuhan perkembangannya, seperti motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, nilai, dan sikap hidup.⁹ Bermain juga memberikan kesempatan yang luas untuk anak dapat bergerak, pengalaman belajar untuk mengasah, aktivitas sensori motor, yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan konsep motorik.¹⁰

b. Macam Permainan

Macam-macam permainan ada dua yaitu permainan modern dan permainan tradisional

a. Permainan Modern

⁷ Mayke S Tedjasaputra, *bermain, mainan, dan permainan*. (Jakarta: PT Grasindo, 2001), hal. 12

⁸ Novi Mulyani, ... hal. 25

⁹ Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, (Lampung: Jurnal Pendidikan Anak, vol 2 No.1 2016), hal.117

¹⁰ *Ibid...*, hal.119

Teknologi diciptakan untuk kesejahteraan manusia. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dimainkan kurang lebih dari dua orang bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman untuk bermain seperti permainan modern yang lebih berkembang pesat di masyarakat seperti *play station*, *game on line*. Model-model permainan baru selalu dikeluarkan oleh perusahaan permainan untuk menarik para pecinta permainan *modern* dari perusahaan yang memproduksi *play station* pun sudah mengeluarkan banyak model dengan tampilan yang berbeda. *Play station* sampai saat ini sudah mengeluarkan empat *play station* dengan keluaran teknologi yang saat ini berupa *virtual game*. Permainan dunia maya ini dapat membuat pemainnya seolah-olah hidup di dunia nyata.¹¹

Masyarakat dikalangan pedesaan dulunya sangat sulit untuk menjumpai permainan modern karena belum berkembangnya teknologi. dengan perkembangan zaman teknologi pun sekarang semakin berkembang, pertumbuhan perokonomian masyarakat desa juga ikut berkembang. Masyarakat desa mulai mengenal dengan dunia teknologi terutama pada anak-anak karena sifat keinginan untuk mengetahui lebih tinggi dari pada orang dewasa, *play station* merupakan salah satu permainan *modern* sangatlah menarik bagi anak-anak karena banyak menyediakan menu permainan yang dapat dipilih dan dimainkan mulai dari Super Mario, Metal Sluk, Wining Eleven, dan pes/bola.

¹¹ A Husnan M, *100+Permainan Tradisional Indonesia*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset 2009), hal.6.

b. Permaian Tradisional

Masyarakat pedesaan mempunyai salah satu budaya kebangsaan yang banyak tersebar di penjuru nusantara yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional sangat digemari karna kesulitan untuk menemukan permainan modern di masyarakat pedesaan. Tetapi kini setelah berkembangnya zaman permainan modern menjadikan pilihan pertama dibandingkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan atau hampir punah. Permainan tradisional sebaiknya diperkenalkan dan dilestarikan oleh orang tua atau orang dewasa yang pernah mengalami masa bermain, karena permainan tradisional mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan anak.

Permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu yang sering dimainkan oleh orang pedesaan sering disebut sebagai permainan rakyat merupakan sebutan lain dari permainan tradisional. Permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitar karena permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu.¹² Permainan tradisional sangat cocok untuk anak usia dini karena dapat menghibur dan menyenangkan hati anak.

Usia 3-5 tahun merupakan masa permainan. Media yang digunakan untuk bermain memiliki nilai praktis dalam menggunakannya untuk kegiatan permainan. Bermain pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan

¹² Eka Candra Arista A, *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah*, (Surabaya : Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2012), hal.53.

yang memiliki karakteristik aktif dan menyenangkan. Bermain juga dilakukan secara suka rela dan biasanya muncul dari motivasi internal. Simbolik atau pura-pura dalam suatu kegiatan bermain merupakan sifat bermain karna tidak bersifat secara nyata.

Bermain memiliki arti yang penting bagi anak, meskipun kegiatan bermain ini tidak terjadi nyata, mainan mempunyai manfaat antara lain untuk: (a) mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak; (b) memenuhi kebutuhan emosi anak; (c) mengembangkan kreatifitas dan kemampuan kognitif dan bahasa anak; (d) membantu proses sosialisasi anak. Mengembangkan aspek perkembangan anak adalah fungsi dari bermain, antara lain untuk mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa serta aspek sosial.¹³

c. Manfaat Permainan

Bermain bagi anak hal yang mengasikkan. Apalagi permainan tradisional yang melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Selain itu permainan juga bisa bermanfaat bagi anak dalam hal mengembangkan otot-otot anak, mengurangi kelebihan energi, menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak, belajar untuk berkomunikasi dengan orang lain.¹⁴ Permainan dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan berbagai perkembangan pada anak diantaranya:¹⁵

- 1) Anak menjadi lebih kreatif

¹³ *Ibid.* hal.56.

¹⁴ Abdul Khoir, *upaya mendidik anak melalui permainan edukasi*. (Pekalongan: Forum Tarbiyah Vol. 7 No 2 2009), hal.198

¹⁵ Novi mulyani,...hal. 49

Bermain membuat menjadi kreatif karena anak bermain menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar rumah. Hal itu mendorong anak untuk lebih menciptakan alat-alat permainan.

2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak

Saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam itu digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak

Permainan dapat mengembangkan intelektual anak karena dalam permainan anak akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.

4) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak

Permainan anak hampir semua dilakukan secara berkelompok apalagi permainan tradisional seperti gobak sodor dan sepak bola. Dengan berkelompok anak mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain.

5) Mengembangkan kecerdasan logika anak

Permainan melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang seharusnya dilewati.

6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak

Pada umumnya permainan mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, dan berputar.

7) Mengembangkan kecerdasan natural anak

Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak pada alam sekitar.

8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak

Bermain peran mendorong anak mengenal konsep ruang dan berganti peran.

9) Mengembangkan musikal anak

Nyanyian atau bunyi-bunyi sangat akrab pada permainan. Permainan sangat menyenangkan ketika dilakukan sambil bernyanyi.

10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak

Dalam permainan anak akan diajarkan konsep menang dan kalah. Tetapi, menang dan kalah ini tidak dijadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri.

2. Permainan Tradisional Kelereng

a. Permainan Kelereng

Kelereng merupakan benda kecil hasil pabrik. Sebagai alat permainan untuk masyarakat pedesaan yang jauh dari perkotaan, pada beberapa tahun yang lalu. Daerah yang jauh dari perkotaan fungsi kelereng banyak yang diganti dengan biji-bijian seperti telah diuraikan terdahulu.¹⁶ Permainan tradisional kelereng adalah permainan kecil yang berbentuk bulat yang terbuat dari kaca.¹⁷ Permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Permainan kelereng termasuk salah satu permainan rakyat yang sangat populer.

¹⁶ Direktorat Permuseuman. *Permainan Tradisional Indonesia*. (Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Azhar, Arsyad, 2002), hal. 05

¹⁷ Choirun Nikmah dan Rudiana, *Pengembangan Permainan Tradisional Nekeran CHEM Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi KOLOID*, (Surabaya: Vol. 5, No. 3, 2016), hal.657

Permainan kelereng disukai banyak anak pada zaman dahulu. Kelereng dibuat dari adonan semen dan kapur dan dibentuk bulat sebesar ibu jari kaki atau terbuat dari batu wali yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menyerupai kelereng yang sebenarnya. Permainan ini sangat membutuhkan keahlian. Adapun cara untuk melakukan permainan kelereng ini adalah sebagai berikut:¹⁸

2.1



Gambar
teknik
melakukan
permainan

kelereng

- a. Cobalah jari tengah dan telunjuk ditekan dengan ibu jari sehingga membentuk angka nol.
- b. Letakkan kelereng di antara pertemuan jari telunjuk dan ibu jari.
- c. Lalu tekan dan dorong kelereng itu kuat-kuat dengan bantuan ibu jari kemudian lepaskan.

¹⁸ Uswatun..., hal. 729

Peraturan dalam memainkan permainan ini yaitu pada intinya tergantung dari pemain bagaimana jotosan atau lemparan kelereng lewat jari supaya mengenai kelereng lain. Nama permainan kelereng di antaranya disebut pot-potan, ban-banan atau jarum jam.

b. Cara Bermain

Bermain kelereng mempunyai banyak variasi. Pada saat ini penulis menuliskan 2 jenis permainan.¹⁹

1) Jenis pertama

- a) Terlebih dahulu menggambar sebuah bangun di tanah kemudian masing-masing pemain meletakkan beberapa kelerengnya di atas gambar, untuk dipertaruhkan dengan anak yang lainnya.
- b) Jumlah kelereng yang dipertaruhkan tersebut disesuaikan dengan kesepakatan bersama.
- c) Pemain dalam permainan kelereng jenis pertama ini tergantung jumlah. Biasanya paling sedikit 3 pemain atau paling banyak ideal 6 pemain, atau biasanya juga lebih dari itu, sesuai dengan kesempatankatan bersama.
- d) Pemain bersiap-siap menunggu giliran menggunakan sebuah kelereng induk sebagai “gacoannya” (kelereng jagoan setiap anak) lalu melempar buah pasangan tersebut dari jarak 2 atau 3 meter, sesuai dengan kesepakatan, biasanya dibatasi garis.
- e) Pemain secara bergantian melempar sesuai dengan urutan berdasarkan hasil undian dengan hompimpa atau adu suit tangan. Pelempar gaco dilakukan

¹⁹ Novi mulyani,... hal. 81

dengan membidik dan melempar keras dengan maksud mengenai kelereng yang di taruhkan atau agar hasil lemparan mendarat di lapangan permainan terjauh.

- f) Selanjutnya yang mengawali permainan adalah pemain yang mengenai kelereng yang dipertaruhkan dalam lingkaran, dialah mendapat giliran pertama. Jika tidak ada yang mengenai maka yang akan mulai bermain adalah anak yang kelerengnya terjauh.
- g) Pemain harus berusaha menghabiskan kelereng yang dipertaruhkan pada saat giliran bermain. Ada yang giliran main sudah mampu menghabiskan semua buah pasangan. Tandanya, ia adalah pemain yang terampil berbagai teknik dan taktik dilakukan agar menang.

2) Jenis kedua

Permainan kedua tidak ada kelereng dipertaruhkan. Tetapi yang mengumpulkan poin terbanyak itulah yang menjadi pemenang. Poin pertama didapat, ketika anak berhasil memasukkan kelereng ke dalam lubang, lalu poin selanjutnya didapat dalam proses permainan tersebut ketika mengenai kelereng lawan dan masuk lubang. Cara bermainnya seperti berikut:

- a) Terlebih dahulu anak membuat sebuah lubang sebagai pusat permulaan.
- b) Satu persatu anak melempar kelereng ke dalam lubang . ketika semua anak sudah melempar kelereng, maka yang terjauh dari lubang yang memulai permainan.
- c) Hal pertama yang harus dilakukan anak dalam permainan ini adalah harus memasukkan kelereng ke dalam lubang, mulai dari 1, 2, 3 dan seterusnya,

sampai dengan angka yang ditentukan. Permainan selesai ketika ada anak yang mencapai angka yang ditentukan.

- d) Jika anak belum bisa memasukkan ke dalam lubang, maka anak tersebut belum bisa bermain atau memainkan kelereng milik temannya untuk mendapat poin.

c. Sendi Yang Digunakan Dalam Permainan Kelereng

Sendi adalah sambungan antara tulang-tulang.²⁰ Persendian yang digunakan saat bermain kelereng:

1. Sendi Engsel. Sendi yang terdiri dari satuan tulang yang masuk pada *konkaf* tulang kedua sehingga dapat digerakkan ke satu arah. Contoh sendi pada siku, ruas jari tangan.
2. Sendi Pelana. Berbentuk *konkaf* di satu sisi, dan *konkaf* di sisi lain yang berada pada permukaan. Sehingga, tulang yang masuk seperti pelana yang saling menyatu. Hal itu yang membuat bergerak ke dua arah. Contoh sendi pada telapak tangan dan pada ibu jari.
3. Sendi Peluru. Salah satu sendi yang kedua permukaan tulangnya berartikulasi berbentuk datar, sehingga gerakan meluncur antara satu tulang dengan tulang yang lainnya. Persendian semacam ini disebut sendi *nonaksia*. Contoh: sendi antara tulang lengan dengan gelang bahu.²¹

d. Rangka Anggota Gerak²²

²⁰ Albertus Bobby Irawan, *pembelajaran biologi mengenai sistem rangka manusia* (UNSA: Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI, Vol. 2 No. 1, 2013), hal.9

²¹ Sarwanadi, Erfanto linangkung, ed. Rakha. *Buku Pintar Anatomi Tubuh Manusia*. (Jakarta: Dunia Cerdas,2014), hal. 96

²² Anne Nelistya, *Mengenal Bagian Tubuh Kita*, (Depok: Pacu Minat Baca.2009), hal.17

Fungsi rangka anggota gerak adalah mendukung terjadinya pergerakan pada tubuh.²³ di bawah ini

1. Tulang lengan atas (*humerus*). Tulang lengan atas berbentuk tombol di bagian ujung atas. Di bagian tersebut menempel otot yang menutupi sendi tulang bahu. Semakin mendekati siku, bentuk tulang memipih dan meluas ke samping.
2. Tulang pengumpil (*radius*). Tulang pengumpil menyambung tangan sampai pergelangan tangan.
3. Tulang hasta (*ulna*). Tulang yang membengkokkan dan meluruskan siku.
4. Tulang pergelangan tangan (*karpal*). Tulang tersusun dalam dua barisan, yaitu atas dan bawah. Tulang di barisan bawah menopang pangkal tulang yang ada di telapak tangan.
5. Tulang telapak tangan (*metacarpal*). Tulang telapak tangan berpecah pada keadaan tangan terbuka dan bersatu ketika tangan mengepal.
6. Tulang jari tangan (*falang*). Ruas tulang tangan pada jempol terdiri atas 2 tulang, dan jari lainnya terdiri atas 3 tulang. Pada ujung ruas tulang berbentuk segitiga untuk menopang kuku.

e. Manfaat Bermain Kelereng

- 1) Bermain kelereng dapat melatih kemampuan motorik halus anak. kemampuan jari-jari anak sangat penting, terutama untuk mengatur kekuatan dan kecepatan kelereng.
- 2) Melatih anak untuk belajar fokus

²³ Albertus Bobby Irawan, *Pembelajaran Biologi Mengenai Sistem Rangka Manusia*, (UNSA: seminar riset unggulan nasional informatika dan computer FTI Vol. 2 No. 1, 2013), hal.10

Anak apabila tidak fokus maka, anak tidak dapat menggerakkan kelereng sesuai dengan keinginannya.

3) Melatih kemampuan bahasa anak

Kemampuan berbahasa anak digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya agar tidak terjadi masalah dalam bermain.

4) Belajar menyelesaikan masalah

Permainan kelereng biasanya antara pemain satu dengan pemain lain terjadi kesalahan komunikasi. Untuk itu, menyelesaikan masalah sangat diperlukan untuk melanjutkan permainan.

5) Melatih interaksi sosial anak

Anak membutuhkan interaksi sosial antara pemain satu dan pemain lain untuk menghindari kesalahpahaman agar tidak terjadi.

3. Motorik

a. Pengertian Motorik

Motorik (gerakan) adalah semua gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh.²⁴ Suatu perkembangan dalam perilaku motorik yang memperlihatkan interaksi dari kematangan makhluk dan lingkungannya disebut dengan perkembangan motorik.²⁵ Kemampuan motorik adalah kemampuan melakukan gerakan.²⁶ Kemampuan gerak dipengaruhi oleh perkembangan motorik dimana

²⁴ Ahmad susanto, *bimbingan dan konseling di taman kanak-kanak*. (Jakarta : PRENAMEDIA GROUP, 2015), hal. 56

²⁵ Ida Hanif Mahmud dan Haniffudin Mahadun, *Perkembangan Motoric Pada Balita*. (jombang: LRTC, 2008), hal. 01

²⁶ Danis widyastuti dan Retno widyani, *panduan perkembangan anak 0-1 tahun*, (Jakarta : Pustaka Swara, 2011), hal. 20

perkembangan di kendalikan oleh gerak jasmani melalui syaraf pusat, urat syaraf dan otot yang berkordinasi.²⁷ Gerakan hanya bisa dilakukan oleh otot, karna Otot merupakan daging yang tidak kenal sehari-hari yang memiliki fungsi gerak aktif.²⁸ Pada manusia perkembangan motorik dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi satu sama lainnya. Perkembangan kemampuan motorik merupakan pengendali gerakan jasmani yang terkoordinasi antara pusat syaraf.²⁹

b. Pembagian Kemampuan Motorik

1) Motorik kasar

Kemampuan anak balita beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya.

Kemampuan ini biasanya anak balita tergolong pada kemampuan gerak dasar.

Kemampuan yang biasa anak balita lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

2) Motorik halus

Kemampuan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng untuk aktivitas anak.

c. Model Kemampuan Motorik Anak Usia Dini

Tabel 2.1 karakteristik kemampuan motorik anak usia dini.

Usia anak	Karakteristik kemampuan motorik
0 – 1 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain-main dengan tangan. 2. Mengamati mainan yang ada dalam genggaman. 3. Mencoba meraih suatu barang.

²⁷ Baik Nila Astini, et. all., *Identifikasi pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini.* (Mataram: Jurnal Pendidikan Anak Volume 6 Edisi 1 2017), hal 35

²⁸ Anne Nelistya, *Mengenal Bagian Tubuh Kita,* (Depok: Pacu Minat Baca.2009), hal.21

²⁹ *Ibid*

Usia anak	Karakteristik kemampuan motorik
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Melempar dan mengambil barang yang dilempar sambil diamati yang terjadi. 5. Mengangkat kepala ketika di tengkurapkan. 6. Duduk dengan bantuan dan kepala tegak.
>1 – 2 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun balok dua sampai tiga balok. 2. Mencoret-coret. 3. Mencoba makan sendiri dengan sendok. 4. Latihan berjalan tanpa di pegang. 5. Mulai meloncat dan melompat walau sederhana.
>2 – 3 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meronce dan merangkai manik-manik. 2. Mengaduk air di gelas dengan sendok. 3. Menggambar garis lurus. 4. Menyusun balok tiga hingga lima balok. 5. Naik turun tangga.
>3 – 4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas kertas. 2. Memakai dan membuka pakaian sendiri. 3. Menggambar garis lingkaran dan garis silang. 4. Melempar bola. 5. Naik turun tangga tanpa berpegangan.
>4 – 5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menempel. 2. Mengerjakan puzzle. 3. Menjahit sederhana. 4. Menggambar dengan motorikkan naik turun bersambung. 5. Menarik garis lurus, lengkung, miring.

Sumber : perkembangan motorik balita tahun 2008 hal. 17

4. Motorik halus

a. Pengertian motorik halus

Motorik halus adalah suatu aspek yang memerlukan koordinasi yang cermat. Untuk menghubungkan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, bagian-bagian tubuh tertentu.³⁰ Perkembangan motorik

³⁰ Jenderal Pembinaan Kesehatan Masyarakat, *buku deteksi dini tumbuh kembang balita*, (jakarta : departemen kesehatan RI, 2012), hal 07

halus anak saling berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu gerakan yang melibatkan sebagian dari otot-otot kecil dan membutuhkan suatu koordinasi yang sinkron antara mata, tangan dan jari.³¹ Otot merupakan jaringan yang dapat berkontraksi atau memendek, sebagai respons terhadap rangsangan saraf (pesan) dari Menurut Moeslichatoen perkembangan motorik halus yaitu kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada kaki dan tangan.³² Gerak motorik halus mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari misalnya menulis, memukul, dan memijat. Menurut Nursalam kemampuan anak untuk mengamati dan kemampuan untuk melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.³³

Keterampilan motorik halus adalah penggunaan otot-otot halus seperti penggunaan tangan serta jari untuk menunjuk, menggambar, menggunakan garpu, dan pisau, dan menulis.³⁴ Gallahue dan Ozmun mengatakan keterampilan motorik halus gerakan terbatas dari bagian tubuh dalam hal ketepatan ketelitian dan gerak manipulasi.³⁵ Gerakan motorik halus yang baik akan membuat anak dapat berkreasi.³⁶ Anak akan dapat menggunting kertas, bermain rumah,rumahan dari pasir, menggambar dan mewarnai. Agar kualitas keterampilan motorik halus lebih

³¹ Lilis Maghfuroh dan Kiki Chyaning Putri, *Pengaruh Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK Sartika 1 Sumurgemuk Kecamatan Babat Lamongan*, (Lamongan: Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol.10, No. 1, 2017), hal 37

³² Ahmad Rudyanto, ed. Jamaluddin Yacup. *perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini*. (Lampung : Darussalam Press Lampung, 2016), hal.14

³³ Puri Aquarisnawati, Dewi Mustamiah, Windah Riskasari. *Motorik halus pada anak usia prasekolah ditinjau dari Bender Gestalt*, (Surabaya: INSAV Vol.13 No. 03, 2011), hal.151

³⁴ Caroly Meggitt, (*memahami perkembangan anak*), terj. Agnes Theodora W (Jakarta : PT Indeks,2013), hal.3

³⁵ Selia Dwi Kurnia, *Pengaruh kegiatan Painting dan keterampilan Motorik Halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis*, (Jakarta: Jurnal pendidikan anak usia dini Vol. 9, No. 2 2015), hal.292

³⁶ Lolita indraswari, *peningkatan perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan mozaik di taman kanak-kanak Pembina agam*, (Sumatra barat : Jurnal Pesona PAUD Vol.1 No 1, 2012)hal.03

baik diperlukan belajar untuk mencoba, meniru, dan latihan.³⁷ Untuk meningkatkan keterampilan motorik halus perlu adanya latihan secara terus menerus supaya tercapai keterampilan.

b. Anatomi Otot – otot yang terdapat pada tangan

Tangan sebagai alat untuk melakukan berbagai gerakan dengan baik mulai dari menggenggam dan menulis. struktur tangan terdapat telapak tangan, otot-otot tangan dan punggung tangan.

Otot-oto tangan terdiri dari *otot-otot tenar*, *otot-otot hipotenar*, *M lumbrikalis* dan *otot-otot interroseus*.³⁸ *otot tenar* merupakan otot-otot pendek pada jempol. *Otot hipotenar* merupakan otot - otot pendek kelingking. *M lumbrikalis* berfungsi dalam fleksi antikulasio metakarpo-falangealis tanpa fleksi artikulasio interfangealis. Otot interoseus terdiri dari delapan otot yang keluar dari korpus ossa metakarpi, otot ini dapat melakukan gerakan mendekat dan menjauh dari jari-jari tangan. Dalam bagian tangan yang lain terdapat terowongan karpal yang di dalamnya tersebut terdapat saraf medium yang bertugas menyalurkan sensori ke ibu jari, telunjuk dan jari manis serta memmenyalurkan fugsi otot-otot dasar dari *otot tenar*.³⁹

c. Fungsi kemampuan motorik halus

³⁷ Wahyu Nanda Eka Sapurta dan Indah Setianingrum, *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Cendekia Kids School Madiun dan Implikasinya Pada Layanan Konseling*, (Madiun: Jurnal CARE Vol. 03, No. 2 2016), hal.04

³⁸ Omar Faiz dan David Mofft, (*Anatomi at a Glance*), terj. Annisa Rahmalia, (Surabaya: Erlangga, 2003), hal.85

³⁹ Liza Salawati dan Syahrul, *carpal tunel syndrome*, (Aceh, Jurnal Kedokterran Syiah Kuala Vol. 14 No. 1 2014), hal.30

Fungsi kemampuan motorik halus, diantaranya:⁴⁰

1. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan. Anak akan belajar bagaimana menggerakkan kedua tangannya secara bersama-sama atau sendiri-sendiri. Anak dapat bersalaman dan melambaikan tangan.
2. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata. Seperti anak dapat menggunting, mengancingkan baju, mewarna, dan *finger painting*.⁴¹
3. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi. Anak belajar menguasai emosi dengan tidak melempar barang, anak menangis, anak melompat kegirangan karena senang. Dengan keterampilan anak juga dapat menghibur diri sendiri dan memperoleh perasaan senang.⁴²

d. Tahap perkembangan motorik halus

Tabel 2.2 perkembangan motorik halus

No	Usia anak	Tingkat pencapaian
1.	3 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memainkan jari tangan dan kaki. 2. Memegang benda dengan lima jari. 3. Memasukkan jari ke dalam mulut.
2.	3 - 6 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memegang benda dengan lima jari. 2. Memainkan benda dengan tangan. 3. Meraih benda di depannya.
3.	6 - 9 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk (menjumpt). 2. Meremas. 3. Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain.
4.	9 - 12 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggaruk kepala.

⁴⁰ Ahmad Rudiyanto, ed. Jamaluddin Yacup. *perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini*. (Lampung : Darussalam Press Lampung, 2016), hal. 34

⁴¹ Lilis dkk...hal. 37

⁴² Sujarwo dan Cukup Pahala Widi, *kemampuan motorik halus dan kasar anak usia 4-6 tahun*, (yogyakarta: Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol. 11, No.2, 2015), hal 97

No	Usia anak	Tingkat pencapaian
		<ol style="list-style-type: none"> 2. Memegang benda kecil atau tipis (misal : potongan buah atau biskuit). 3. Memasukakn benda ke mulut. 4. Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan lainnya.
5.	12 – 18 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat coretan bebas. 2. Memegang gelas 3. Memasukan benda-benda ke dalam wadah. 4. Menumpahkan benda-benda dari wadah. 5. Menumpuk tiga kubus ke atas.
6.	18 – 24 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal atau horizontal. 2. Membalik halaman buku walaupun belum sempurna. 3. Merobek kertas.
7.	2 – 3 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari. 2. Melipat kertas meskipun belum rapi/lurus. 3. Menggunting kertas tanpa pola. 4. Mengkoordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih seperti sikat gigi, sendok.
8.	3 – 4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember). 2. Memasukkan benda kecil kedalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian). 3. Meronce benda yang cukup besar. 4. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.
9.	Usia 4 - <5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. 2. Menjiplak bentuk. 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk

No	Usia anak	Tingkat pencapaian
		dengan menggunakan berbagai media.
		5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
		5. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)
10.	Usia 5 - < 6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya. 2. Meniru bentuk. 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4. Menggunakan alat tulis dengan benar. 5. Menggunting sesuai dengan pola. 6. Menempel gambar dengan tepat. 6. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

Sumber : Permen No. 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hal. 2-22.

e. Prasyarat untuk menguasai keterampilan motorik halus⁴³

1. *Readiness*, yaitu kesiapan untuk belajar, baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik berarti sehat, tidak sakit-sakitan, mampu berdiri, berlari, dan berjalan menuju tempat belajar.
2. Kesempatan untuk belajar, tidak semua anak memperoleh pembelajaran yang baik, ada anak karena kemiskinan hidup di jalanan, dibawah jembatan atau orang tua yang *over protektif* terhadap anaknya, takut kehilangan sehingga kesempatan anak untuk belajar melalui kegiatan fisik dilarang.

⁴³ Ahmad Susanto, *bimbingan dan konseling di taman kanak-kanak*. (Jakarta : PRENAMEDIA GROUP, 2015), hal. 58

3. Pemberian contoh yang baik, seperti bagaimana mengajak anak untuk menengok saudara atau tetangga yang sedang sakit, mengajak makan yang baik, bertutur kata yang baik.
4. Pemberian nasihat, orang tua atau guru memberikan nasihat ketika anak melakukan kesalahan baik disengaja atau tidak. Seperti, anak berjalan di garis yang salah, anak berbicara dengan tidak sopan.
5. Memotivasi anak untuk belajar, dengan cara orang tua menyediakan permainan yang sesuai dengan perkembangan usia anak.
6. Setiap keterampilan berbeda-beda, sehingga perlu memperhatikan secara khusus bagaimana keterampilan tersebut harus dikuasai, seperti keterampilan memegang pensil berbeda dengan memegang sendok.
7. Keterampilan hendaknya diajarkan secara bertahap satu demi satu agar anak dapat menyerap keterampilan dan bisa mengaplikasikan dalam kehidupan.

f. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus

Faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik adalah:⁴⁴

1. Faktor genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik, misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

2. Faktor kesehatan pada periode prenatal

⁴⁴ Ahmad Rudiyanto, ed.Jamaluddin Yacup. *perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini.*(Lampung : Darussalam Press Lampung, 2016), hal.25

Kandungan yang sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

3. Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan melahirkan dengan menggunakan bantuan alat *vacuum*, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

4. Kesehatan dan gizi

Motorik bayi akan berkembang pesat jika setelah melahirkan mendapat gizi dan kesehatannya baik..

5. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

6. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak, misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh akibatnya akan menghambat perkembangan motorik anak.

7. Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut prematur biasanya akan menghambat perkembangan motorik anak.

8. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan, baik fisik maupun psikis, sosial, dan mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangan.

9. Kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mengetahui perkembangan motorik anak, misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri bermain sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Waldi dengan judul “Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014”, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen, jenis eksperimen yang digunakan dengan pendekatan *Intact group comparason*. Hasil penelitian dengan uji *independent sampel T-Test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,258$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,101$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali.⁴⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Murdiani dengan judul “Pengaruh Kegiatan Mewarna Gambar Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak di Kelompok B TK Jaya Kumra Desa Balinggi Jati Kecamatan Balinggi Kabupaten Parigi Moutong” yang bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh antara kegiatan mewarnai gambar dalam meningkatkan motorik halus anak. Jenis penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat 80% anak memiliki kemampuan motorik halus

⁴⁵ Maksun Eka Waldi, *Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di Tk Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*, (Surakarta : skripsi tidak diterbitkan, 2014), hal. 06

yang cukup baik, ada 16% anak yang memiliki kemampuan motorik halus cukup, dan ada 4% anak yang memiliki kemampuan motorik halus kurang.⁴⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi dengan judul “Peningkatan Ketrampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Finger Painting* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ibnu Quyyim Sleman” yang bertujuan untuk meningkatkan motorik halus melalui kegiatan *finger painting* pada anak usia 5-6 tahun di Tk Ibnu Qoyyim Sleman. Hasil dari penelitian Pertiwi menunjukkan dengan adanya perubahan dalam aspek kelenturan jari-jemari anak dan koordinasi mata dan tangan sebesar 6,66% pada tahap pra tindakan, menjadikan 61,66% pada tahap siklus 1 dan menjadi 81,67% pada siklus II. Data tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan dari tahap pra tindakan ke siklus 1 sebesar 54% dan dari tahap 1 ke siklus II sebesar 15,01%. Data tersebut, maka dapat digambarkan bahwa peningkatan terbesar pada siklus 1.⁴⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti dengan judul “Pengaruh Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kolase terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK Pertiwi II Jambeyan, Karangnom, Klaten. Hasil dari penelitian adalah berdasarkan hasil analisis data menggunakan T-test maka hasil penelitian ini di peroleh bahwa $t_{hitung} - t_{tabel} = -4,986 < -16,97$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima.⁴⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Wardani dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin Di Kelompok B

⁴⁶ Niluh sri murdiani, *pengaruh kegiatan mewarnai gambar dalam meningkatkan motoric halus anak di kelompok B TK Jaya Kumara Desa Balinggi kecamatan balinggi kabupaten parigi mouton*, (Paragi Mounting : skripsi tidak diterbitkan, 2014), hal 110

⁴⁷ Ida yunita aci pertiwi, *peningkatan keterampilan motoric halus melalui kegiatan finger painting anak usia 5-6 tahun di TK Ibnu qoyyim sleman* (Yogyakarta : skripsi tidak diterbitkan, 2013)

⁴⁸ Desi yuniarti, *pengaruh permainan kolase terhadap kemampuan mototik halus anak usia kelompok B*, (Surakarta: skripsi tidak diterbitkan, 2014), hal.05

TK Al – Ulya Rajabasa Bandar Lampung” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa kelas B3 TK Al Ulya Rajabasa Bandar Lampung. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Wardani adalah dari kegiatan dua siklus tersebut peneliti mendapat hasil yang sangat signifikan, yaitu meningkatnya kemampuan motorik halus anak pada siklus I sebanyak 55,5% dan pada siklus II sebesar 77,8%.⁴⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Halimah dengan judul “Peningkatan Kemampuan Motori Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase Dengan Berbagai Media pada Anak Kelompok B3 di TK Aba Ngoro-Oro Patuk Gunung Kidul”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan kolase di kelompok B3 TK ABA Ngoro-oro Kecamatan Patuk Kabupaten Gunung Kidul. Hasil dari penelitian Halimah adalah menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama dengan kriteria BSH sejumlah 5 anak apabila di persentasekan sebesar 23,81%, kriteria MB ada 9 anak atau 42,86%, sedangkan untuk kriteria BB ada 7 anak dengan persentase 33,33%. Sedangkan pada pertemuan kedua kriteria BSH ada 9 anak atau sekitar 42,86%, kriteria MB 10 anak atau 47,62, dan untuk kriteria BB adalah 2 anak atau 9,52%. Pada pertemuan ketiga hasilnya untuk kriteria BSH ada 13 anak atau sekitar 61,90%, untuk kriteria MB ada 8 anak atau 38,09% , sedangkan untuk kriteria BB tidak ada. Pada Siklus II pertemuan pertama dengan kriteria BSH sejumlah 15 anak apabila di persentasekan sebesar 71,43%, kriteria MB ada 6 anak atau 28,57%, sedangkan untuk kriteria BB sudah tidak ada. Sedangkan pada pertemuan kedua kriteria BSH ada 18 anak atau sekitar 85,71%, kriteria MB 3 anak

⁴⁹ Ilfi rahmi wardani, *meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan bermain plastisin di kelompok B*, (Bandar Lampung: skripsi tidak diterbitkan, 2017), hal.89

atau 14,29, dan untuk kriteria BB sudah tidak ada lagi. Anak mampu memberi lem pada gambar, menyusun bahan kolase, merekatkan bahan kolase tanpa bimbingan dari guru.⁵⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kelereng pada PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung Tahun 2016”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini yang belum berkembang secara optimal melalui permainan tradisional kelereng pada kelompok A PAUD Harapan Bunda Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan permainan kelereng dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini terlihat dari persentase kenaikan pada tiap siklusnya. Siklus pertama pertemuan 1 dan ke 2 anak dengan kriteria BSH belum terlihat, siklus kedua pertemuan 1 terdapat 6 anak dengan kriteria BSH sebanyak 30%, pertemuan kedua terdapat 13 anak dengan kriteria BSH sebanyak 65%, siklus ketiga pertemuan 1 terdapat 15 anak dengan kriteria BSH sebanyak 75%, dan pertemuan ke 2 terdapat 17 anak dengan kriteria BSH sebanyak 85%.⁵¹

Penelitian yang dilakukan oleh Sugiarti dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Kelereng Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Desa Tanjung Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kelereng. Hasil dari penelitian mengatakan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini tampak dari jumlah anak yang mencapai ketuntasan pada siklus I 20%, siklus II menjadi 60% dan pada

⁵⁰ Nur halimah, *Peningkatan Kemampuan Motori Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok B3 Di Tk Aba Ngoro-Oro Patuk Gunung Kidul*, (Yogyakarta: skripsi tidak diterbitkan,2016), hal. 67

⁵¹ Poni Roica Sari, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambing Bilangan Melalui Permainan Kelereng Pada Paud Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung Tahun 2016*, (Bandar Lampung: skripsi tidak diterbitkan,2016), hal. 43

siklus III meningkat menjadi 87%, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.⁵²

Tabel 2.3 penelitian terdahulu, persamaan dan perbedaan

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Maksum Eka Waldi	Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di Tk Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014	<ul style="list-style-type: none"> Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif variabel dependen adalah kemampuan motorik halus. 	<ul style="list-style-type: none"> variabel independen adalah menggunakan permainan <i>playdough</i>
2.	Niluh Sri Murdiani	Pengaruh Kegiatan Mewarna Gambar Dalam Meningkatkan Motori Halus Anak Di Kelompok B Tk Jaya Kumra Desa Balinggi Jati Kecamatan Balinggi Kabupaten Parigi Moutong	<ul style="list-style-type: none"> variabel dependen yaitu motorik halus. 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis penelitian yang di gunakan deskriptif kualitati. variabel independen adalah menggunakan

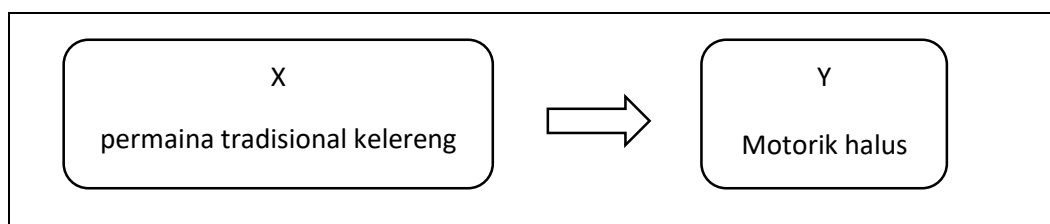
⁵² Sugiarti, *Meningkatkan Kemampuana Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Kelereng Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Desa Tanjung Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri*, (Kediri, skripsi tidak diterbitkan,2015), hal.09

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
				mewarna gambar
3.	Ida Yunitata Aci Pertiwi	Peningkatan Ketrampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan <i>Finger Painting</i> Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Ibnul Quyyim Sleman	<ul style="list-style-type: none"> • variabel dependen yaitu motorik halus. 	<ul style="list-style-type: none"> • jens penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas • variabel independen adalah menggunakan <i>finger painting</i>.
4.	Desy Yuniarti	Pengaruh Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B	<ul style="list-style-type: none"> • jenis penelitian menggunakan eksperimen • variabel dependen yaitu motorik halus 	<ul style="list-style-type: none"> • variabel independen yaitu kolase
5.	Ilfi Rahmi Wardani	Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain Menggunakan Media	<ul style="list-style-type: none"> • variabel dependen adalah motorik halus 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yaitu kualitatif • Variabel independen

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Plastisin Di Kelompok B TK Al – Ulya Rajabasa Bandar Lampung		yaitu Bermain Menggunakan Media Plastisin
6.	Nur Halimah	Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok B3 di TK Aba Ngoro-Oro Patuk Gunung Kidul	• variabel dependen adalah motorik halus	• jenis penelitian yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas • variabel independen yaitu Kegiatan Kolase
7	Poni Roika Sari	meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kelereng pada PAUD harapan bunda kecamatan sukabumi Bandar Lampung tahun 2016	• variabel independen adalah permainan kelereng	• jenis penelitian menggunakan penelitian tindak kelas • variabel dependen menggunakan kemampuan mengenal

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
				lambang bilangan
8	Sugiarti	Meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kelereng pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Desa Tanjung Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri	• variabel independen adalah permaiana kelereng	• jenis penelitian menggunakan penelitian tindak kelas • variabel dependen menggunakan kemampuan berhitung

C. Kerangka konseptual



Gambar 2.2 kerangka konseptual pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun

Keterangan :

Pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik halus anak.

Kemampuan bermain kelereng perlu dimiliki anak karena dengan bermain kelereng anak dapat melatih keterampilan tangan dengan cara membidik kelereng, melatih konsentrasi anak saat membidik dan melatih perkembangan otak dengan mengatur strategi agar dapat mengalahkan lawan.

D. Hipotesis

Dari paparan diatas peneliti dapat membuat hipotesis bahwa

H_1 = Tidak terdapat pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Raden Fattah dan TK Mardisunu Kabupaten Tulungagung.

H_0 = Terdapat pengaruh permainan tradisional kelereng terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Raden Fattah dan TK Mardisunu Kabupaten Tulungagung.