

**PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI**



**Oleh: FIRMAN PRIYO SUHASTO
NIM: 21204032020**

TESIS
Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN SUNAN KALIJAGA Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firman Priyo Suhasto S. Pd

NIM : 21204032020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 02 Desember 2023

Menyatakan,



Firman Priyo Suhasto S. Pd

NIM. 21204032020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firman Priyo Suhasto S. Pd

NIM : 21204032020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 02 Desember 2023



Firman Priyo Suhasto S. Pd
NIM. 21204032020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koneksi terhadap penulisan tesis yang berjudul “ **PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN KOGNITIF ANAK USIA**

DINI” yang ditulis oleh:

Nama : Firman Priyo Suhasto, S.Pd
NIM : 21204032020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta 1 Desember 2023



Dr. Raden Rachmy Diana., S.Psi., M.A., Psi

NIP. 197509102005012003

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG
TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS
DAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nama : Firman Priyo Suhasto
NIM : 21204032020
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi.



Penguji I : Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.



Penguji II : Dr. Hj. Hibana, M.Pd

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 13 Desember 2023

Waktu : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai : B+

IPK : 3,73

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3778/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH PERMAINAN HALANG RINTANG TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **FIRMAN PRIYO SUHASTO, S.Pd**
Nomor Induk Mahasiswa : **21204032020**
Telah diujikan pada : **Rabu, 13 Desember 2023**
Nilai ujian Tugas Akhir : **B+**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi,
SIGNED

Valid ID: 658fcfa958406



Penguji I

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 658630feb8317



Penguji II

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 658fc7f44ad8b



Yogyakarta, 13 Desember 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65900097b2845

MOTTO

"Tulisan adalah perjalanan menuju pengetahuan dan pencerahan."

(ALBERT EINSTEIN)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada Almamater tercinta:

Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Firman Priyo Suhasto, NIM. 21204032020. Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Perkembangan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Usia Dini. Tesis. Program Magister Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena perkembangan pada anak usia lima tahun yang saat ini di Indonesia menunjukkan bahwa 5-11% terjadi keterlambatan dalam perkembangan khususnya pada perkembangan motorik dan kognitif yang di alami oleh anak berdasarkan hasil data dari jurnal penelitian di Indonesia. Hal ini kemudian di dukung dari hasil temuan peneliti di TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kota Pekalongan bahwa dari 37 anak yang mengikuti tes kemampuan dasar motorik halus dan kognitif terdapat 10 anak dengan hasil perolehan nilai tes yang mereka peroleh sangat rendah. Dengan melihat permasalahan ini, maka peneliti ingin mengadakan salah satu kegiatan permainan bernama halang rintang yang di harapkan mampu membantu dalam meningkatkan kemampuan motorik halus serta kognitif pada anak tersebut.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan Halang Rintang dalam menstimulasi perkembangan motorik halus dan kognitif siswa yang terlibat dan menjadi peserta dalam permainan ini. Dan di lain sisi juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Halang Rintangan dalam menstimulasi perkembangan motorik halus dan kognitif pada siswa yang menjadi peserta dalam permainan ini.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan pendekatan pre eksperimental design dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *One group Pretest-Posttest Design* dengan cara melakukan dua kali pengukuran yaitu menggunakan *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data statistik deskriptif dengan meliputi berbagai uji yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, Uji N Gain serta untuk uji hipotesis dalam penelitian ini meliputi uji t.

Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai sig 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H_0 di tolak dan H_a diterima, maka kesimpulannya terdapat perbedaan nilai motorik halus dan nilai kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan halang rintang. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai post test 10 siswa mendapat dengan nilai kategori Baik sesuai harapan. Dengan nilai rata rata seluruh peserta yaitu 61,50 dan nilai tertinggi yaitu 64 serta nilai terendah yang mereka peroleh yaitu 58. Dan juga hasil uji homogenitas nilai signifikansi $0,94 > 0,05$. Hasil N-Gain Skor sebesar 0,64 dan N-Gain persen diperoleh hasil sebesar 64,7 %. Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan halang rintang berpengaruh secara hasil signifikan terhadap peningkatan nilai motorik halus dan nilai kognitif siswa kelas B TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih.

Kata Kunci: Permainan *Halang Rintang*, Motorik Halus dan Kognitif

ABSTRACT

Firman Priyo Suhasto, NIM. 21204032020. The Effect of Obstacle Games on Fine Motor and Cognitive Development in Early Childhood. Thesis. Master's Program in Early Childhood Islamic Education Studies (PIAUD) Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga, 2023.

This research is motivated by the development phenomenon in five year old children which currently in Indonesia shows that 5-11% of children throughout Indonesia experience delays in development, especially in motoric and cognitive development experienced by children based on data from research journals in Indonesia. This was then supported by the findings of researchers at the Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kindergarten, Pekalongan City, that of the 37 children who took the basic fine motor and cognitive skills test, there were 10 children with low test scores. By looking at this problem, the researchers want to hold a game activity called an obstacle course which is expected to help improve fine motor and cognitive abilities in children.

The aim of this research is to determine the effect of the Obstacle Course game in stimulating fine motor and cognitive development of students involved and participating in this game. And on the other hand, it is also to find out how much influence the Obstacle Course game has in stimulating fine motor and cognitive development in students who participate in this game.

This type of research is a type of quantitative research using a pre-experimental design approach with the research design used, namely One group Pretest-Posttest Design by carrying out two measurements, namely using a pretest and a posttest. The data collection techniques used in this research are observation, tests and documentation. Meanwhile, the analysis used in this research is descriptive statistical data analysis which includes various tests, namely validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, N Gain Test and for hypothesis testing in this research includes the t test.

The research results show that based on the output table of t test results, a sig value of 0.000 is obtained, which means it is smaller than 0.05. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted, so the conclusion is that there are differences in students' fine motor skills and cognitive scores before and after being given the obstacle course game. This can be seen from the results of the post test scores, 10 students got Good marks as expected. With the average score for all participants being 61.50 and the highest score being 64 and the lowest score they obtained being 58. And also the results of the homogeneity test had a significance value of $0.94 > 0.05$. The N-Gain Score result was 0.64 and the N-Gain percent result was 64.7%. So it can be concluded that providing an obstacle course game has a significant effect on increasing the fine motor skills and cognitive values of class B students at the Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kindergarten.

Keywords: Obstacle Games, Fine Motor and Cognitive

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadrat Allah SWT yang telah memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dalam penyusunan tesis ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, yang berkat perjuangan dan kesabaran beliau kita dapat terselamatkan dari alam kejahiliah menuju alam yang penuh dengan pijar ilmu pengetahuan sehingga bisa mengklasifikasikan antara halal dan haram ataupun baik dan buruk.

Selanjutnya dalam penulisan tesis ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya yang terhormat Bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M. A selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. H. Suyadi, M.A selaku Kepala Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan selaku penguji I ujian tugas akhir.
4. Prof. Dr. Hj. Na'imah, M. Hum selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik dan sekaligus dosen penguji II ujian tugas akhir.
6. Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., PSi selaku Dosen Pembimbing Tesis dan ketua ujian tugas akhir.

7. Kustiyah S.Pd selaku kepala sekolah beserta guru-guru TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih.
8. Agung Priyo Suhasto dan Rusiana Wati selaku orang tua yang berkontribusi dalam memenuhi kebutuhan material dan immaterial yang berdomisili di Pekalongan, Jawa Tengah.
9. Teman-teman sekelas Program Magister PIAUD 2022 yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan kepada penulis selama menyelesaikan studi magister.

Semoga amal baik Bapak/Ibu/Saudara tersebut di atas dilindungi Allah SWT dan mendapatkan balasannya yang berlipat-lipat ganda. Amin

Yogyakarta, 1 Desember 2023

Peneliti;

Firman Priyo Suhasto, S.Pd
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
PERSETUJUAN TIM PEGUJI UJIAN TESIS	v
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	13
C. Tujuan Penelitian.....	14
D. Manfaat penelitian.....	14
E. Penelitian Relevan.....	15
F. Landasan Teori.....	19
G. Hipotesis Penelitian.....	99
H. Sistematika pembahasan	100
BAB II	102
METODE PENELITIAN	102
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	102
B. Desain Penelitian.....	103

C. Populasi dan Sampel	112
1. Populasi	112
2. Sampel.....	113
D. Metode Pengumpulan data	115
1. Observasi.....	115
2. Tes	115
3. Dokumentasi.....	119
E. Instrumen Penelitian.....	120
F. Uji Validitas	121
G. Uji Reliabilitas.....	122
H. Uji Normalitas	123
I. Uji Homogenitas	124
J. Uji N Gain	124
K. Uji t.....	125
L. Analisis Data	125
BAB III.....	127
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	127
A. Deskripsi Hasil Kegiatan Penelitian.....	127
1. Profil TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih	127
2. Deskripsi Tindakan Kegiatan Penelitian	129
3. Deskripsi Data Responden yang Mengikuti Kegiatan Permainan Halang Rintang.....	142
B. Deskripsi Hasil Penelitian Pre test dan Post test	142
1. Hasil Pelaksanaan Pretest.....	143
2. Hasil pelaksanaan post test setelah diberikan permainan Halang Rintang	146
C. Hasil Uji Penelitian	147
1. Uji Validitas	147
2. Uji Reliabilitas.....	149
3. Uji Normalitas	150
4. Uji Homogenitas	150

5. Uji t.....	152
D. Pembahasan.....	153
E. Keterbatasan Penelitian	165
1. Keterbatasan Tempat Penelitian.....	165
2. Keterbatasan Waktu Penelitian	166
3. Keterbatasan dalam Objek Penelitian	166
BAB IV	167
PENUTUP.....	167
A. Simpulan.....	167
B. Implikasi.....	168
C. Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA	170
LAMPIRAN-LAMPIRAN	177
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	210



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori dalam Penilaian.....	119
Tabel 2. 2 Kategori Nilai Ketuntasan Pemain.....	126
Tabel 3. 1 Struktur Organisasi	128
Tabel 3. 2 Responden siswa TK Muslimat NU Masyitoh 18	142
Tabel 3. 3 Deskripsi Hasil Penelitian.....	142
Tabel 3. 4 Hasil Pretes Motorik dan Pretes Kognitif	143
Tabel 3. 5 Hasil Pretes Motorik dan Pretes Kognitif	145
Tabel 3. 6 Hasil Postest Motorik dan Postest Kognitif	146
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Aspek Motorik Halus	148
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Aspek Kognitif.....	148
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas.....	149
Tabel 3. 10 Uji Smolgorov Smirnov	150
Tabel 3. 11 Uji Homogenitas	151
Tabel 3. 12 Uji N Gain.....	130
Tabel 3. 13 Uji <i>Paired Samples Test</i>	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Treatment</i> Tahap Pertama	107
Gambar 2. 2 <i>Treatment</i> Tahap Kedua	107
Gambar 2. 3 <i>Treatment</i> Tahap Ketiga.....	108
Gambar 2. 4 <i>Treatment</i> Tahap Keempat.....	109
Gambar 2. 5 <i>Treatment</i> Tahap Kelima.....	110
Gambar 2. 6 <i>Treatment</i> Tahap Keenam	110
Gambar 2. 7 <i>Treatment</i> Tahap Ketujuh.....	111



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Instrumen Validasi Ahli Instrumen
- Lampiran 2 Rubrik Penilaian
- Lampiran 3 Data Responden Penelitian Kelompok Eksperimen
- Lampiran 4 Data Pretest dan Postest
- Lampiran 5 Deskriptif Statistik
- Lampiran 6 Distribusi Frekuensi
- Lampiran 7 Histogram
- Lampiran 8 Uji Normalitas
- Lampiran 9 Uji Homogenitas
- Lampiran 10 Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
- Lampiran 11 Uji t
- Lampiran 12 Uji N Gain
- Lampiran 13 Foto Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Perkembangan pada anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan dan dikembangkan, mengingat periode ini otak dan fisik mereka sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga memiliki dampak mendalam pada bentuk kepribadian, keterampilan, dan potensi anak di masa depan. Sebab perkembangan pada tahap ini memberikan dasar bagi anak dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya termasuk perkembangan kognitif yang pada masa ini mendorong kemampuan belajar, berpikir kritis, dan kemampuan dalam memecahkan masalah, yang menjadi dasar untuk prestasi akademis anak di masa depan.

Pentingnya dalam periode ini juga tercermin dalam pembentukan keterampilan motorik, mulai dari motorik halus hingga kasar, yang akan mempengaruhi partisipasi anak dalam aktivitas fisik dan olahraga. Whalley & Wong (2000: 1) mengemukakan bahwa perkembangan (*development*) adalah perubahan secara berangsur-angsur dan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh, meningkat dan meluasnya kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, kematangan atau kedewasaan (*maturation*), dan pembelajaran (*learning*). Sedangkan Menurut Reni Akbar Hawadi (dalam Desmita, 2014:9) ”perkembangan secara luas di

artikan sebagai keseluruhan proses perubahan potensi yang dimiliki individu yang diwujudkan dalam bentuk kualitas kemampuan, sifat, ciri-ciri yang baru.¹

Salah satunya dalam hal ini yaitu perkembangan motorik halus yang merupakan sebuah perkembangan di dalam kemampuan anak yang mampu dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Kemampuan ini merupakan salah satu perkembangan yang juga perlu diperhatikan oleh orang dewasa kepada anak usia dini dikarenakan banyaknya aktivitas kegiatan mereka yang selalu berhubungan dan membutuhkan didalam kemampuan ini. Seperti halnya saat kegiatan di sekolah saat anak sedang beraktivitas didalam kegiatan di sekolah dimana anak selalu menggunakan kemampuan motorik halusnya ini untuk menulis, menggambar, mewarnai, dan lainnya. Sedangkan pada saat kegiatan sehari-hari anak selalu menggunakan kemampuan motorik halusnya ini untuk menuangkan air, memegang sendok, mengambil piring dan gelas, mengikat tali sepatu, dan lainnya. Maka dengan adanya ini perkembangan motorik halus sangat penting untuk diperhatikan sebagai modal dasar bagi anak untuk melakukan gerakan-gerakan lainnya yang terkoordinir melalui susunan saraf dan otot sebagai persiapan ke jenjang pendidikan selanjutnya².

Sedangkan untuk arti dari perkembangan kemampuan kognitif mengacu pada suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sehingga di dalam proses

¹Suharsimi Arikunto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik* (Bandung: PT Rineka Cipta, 2016).

²Sri Sukanti, *Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016).

perkembangan kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Sehingga berkembangnya kemampuan berpikir, dapat membuat anak menjadi mudah dalam menguasai pengetahuan yang luas dan umum sehingga anak memiliki kesiapan dalam kehidupan bermasyarakat³.

Namun kenyataannya saat didalam prosesnya terkadang sebagian dari mereka mendapatkan kurangnya perlakuan yang berasal dari lingkungan sekitar mereka sehingga menyebabkan dari mereka tentunya akan mengalami hambatan perkembangan disetiap kemampuannya. Oleh karena itu dengan adanya permasalahan ini maka akan mengakibatkan dampak buruk kepada anak anak jikalau dibiarkan dan tidak segera ditindak lanjuti. Misalnya saat anak mengalami gangguan dalam kemampuan motorik halus mereka, jikalau mereka tidak segera ditindak lanjuti dan diberi stimulasi maka di dalam kesehariannya anak akan menemukan kesulitan dalam melakukan aktivitas dalam kegiatan setiap harinya contohnya ketika anak akan menuangkan air ke dalam cangkir atau ke dalam gelas atau kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari hari seperti kesulitan dalam menutup kancing saat menggunakan pakaian secara mandiri atau kemampuan yang buruk dalam mengoperasikan mainan atau alat permainan atau kegiatan yang

³Sanne L.C. Veldmen, 'Associations between Gross Motor Skills and Cognitive Development in Toddlers', *Journal Early Human Development*, 132.05 (2019).

membutuhkan kemampuan koordinasi tangan dan jari dengan baik dan stabil, sehingga menyebabkan anak yang mengalami gangguan motorik halus tidak dapat melakukan hal ini, dan masalah ini akan mempengaruhi kepercayaan diri sang anak dalam melakukan kegiatan sehari-harinya jika dibiarkan begitu saja.⁴

Sementara itu didalam gangguan kognitif yang dialami oleh mereka, dapat diketahui dari tanda gejala yang sangat khas dan mudah diketahui oleh orang dewasa. Diantara tanda-tanda yang dimilikinya tersebut yaitu menurunnya kemampuan anak dalam belajar sehingga membuat mereka mengalami kesulitan dalam hal mengenali dan memahami huruf serta kemampuan dalam berpikir serta mengingat mereka yang buruk. Selain itu mereka juga mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian terhadap tugas-tugas yang membutuhkan fokus dan konsentrasi sehingga membuat mereka mudah teralih, sulit mengikuti instruksi, dan tampak tidak mendengarkan saat diajak berbicara sehingga membuat tugas yang diberikan kepada mereka tidak diselesaikan secara mandiri.⁵

Selain faktor di atas tentu ada sebuah faktor lain yang menyebabkan mengapa anak mengalami gangguan dalam perkembangan kemampuan motorik halus dan kemampuan kognitif mereka yang berasal dari gangguan berupa faktor genetik serta nutrisi. Misalnya, ketika anak-anak yang terlahir prematur atau dengan berat badan rendah mungkin memiliki risiko lebih tinggi terserang hambatan perkembangan dalam kemampuan motorik halus dan kognitif didalam diri mereka atau anak yang mengalami gangguan perkembangan genetic seperti sindrom

⁴ Fina Surya Anggraini and dkk, *PERKEMBANGAN MOTORIK AUD*, ed. by Guepedia (Bogor, 2019).

⁵ Eti Poncorini Pamungkas Estu Retnaningtyas, *Pengenalan Dini Gangguan Kognitif Pada Anak Usia Dini* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2020).

Down, gangguan spektrum autisme, dan kelainan genetik lainnya yang dapat mempengaruhi fungsi otak dan sistem saraf sehingga pada gilirannya akan mempengaruhi kemampuan motorik halus dan kognitif mereka. Di lain sisi pemberian nutrisi yang buruk juga dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan sebab jika kekurangan asupan nutrisi maka sel-sel yang membentuk kekebalan tubuh mereka akan melemah sehingga berbagai virus penyakit bisa menyerang anak kapan saja dan akan mengganggu kesehatan mereka serta akan berdampak pada gangguan aktivitas atau kegiatan anak yang produktif dalam mencari pengalaman, pengetahuan serta kemampuan yang baru⁶.

Hasil temuan data dalam situs Ikatan Dokter Anak Indonesia yang dipaparkan oleh dr. Bernie Endyarni Medise, SpA(K), MPH, Spesialis Konsultan Tumbuh Kembang Anak menerangkan bahwa, kisaran waktu pencapaian tiap tahap perkembangan umumnya cukup besar, misal seorang anak dapat mengalami keterlambatan perkembangan di hanya satu ranah perkembangan saja, atau dapat pula lebih dari satu ranah perkembangan. Keterlambatan perkembangan umum atau *global developmental delay* merupakan keadaan keterlambatan perkembangan yang bermakna pada dua atau lebih ranah perkembangan. Secara garis besar, ranah perkembangan anak terdiri atas kognitif, motor halus dan kasar, bahasa/bicara, dan personal sosial/kemandirian. Oleh karena itu sekitar 5-10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Data angka kejadian keterlambatan perkembangan umum belum diketahui dengan pasti, namun

⁶ Philip martzog dkk, 'Relations between Preschool Children's Fine Motor Skills and General Cognitive Abilities', *Journal of Cognition and Development*, 20.4 (2019).

diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum⁷.

Kemudian berdasarkan jurnal penelitian Indonesia yang diambil dari dua rumah sakit di Jakarta tercatat sebesar 11,3% anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus dan kognitif mereka yang masih berada di usia dini (Wisyastuti, 2009). Sementara itu di daerah Pekalongan menurut (Risksedas, 2022) anak-anak yang sedang mengalami gangguan dalam keterlambatan kemampuan motorik halus dan kognitif di antara usia sekitar 4-6 tahun yaitu sebesar 10,6% lalu kemudian di tingkat nasional yaitu tercatat sebesar 18% dengan kriteria usia yang masih dini⁸. Oleh karena itu dari hasil data permasalahan di atas dalam membantu mereka menuju ke perkembangan yang lebih baik, salah satu pendekatan yang dapat di pakai dan cocok di usia mereka yaitu dengan kegiatan berupa bermain permainan yang dapat membuat perasaan anak menjadi senang serta memberi rasa nyaman dan aman bagi anak.

Selain itu dengan bermain permainan edukatif maka anak akan merasa tidak mudah bosan sehingga akan membentuk kreativitas serta penguatan didalam diri anak yang dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak, mengembangkan minat dan kreativitas serta dapat mengetahui berbagai cara untuk menyelidiki dan menyelesaikan sesuatu sehingga melalui permainan merupakan salah satu cara yang tepat dalam pembelajaran anak dalam membantu pemahaman mereka. Vygotsky seorang psikolog terkemuka juga menuturkan bahwa melalui

⁷Yenny Glenny, "Kenali Tanda Bahaya (Red Flag) Perkembangan Umum Pada Balita" <https://www.parenting.co.id/balita/kenali-tanda-bahaya-red-flag-perkembangan-umum-balita-anda> (diakses tanggal 17 Desember 2023)

⁸Rumini, dkk, "Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Pada Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun", dalam *Journal Of Excellent Nursing Students*, Vol. 01 No 02, April 2023, hlm. 02.

kegiatan bermain permainan maka akan membantu membuat kesempatan untuk mereka dalam berlatih membangun keterampilan social, pemahaman konsep, dan mengembangkan kemampuan berpikir abstrak yang didalamnya menggabungkan unsur-unsur dalam permainan yang menyenangkan serta mendidik. Selain Vygotsky, hal ini diperkuat kembali oleh sebuah lembaga penelitian tentang perkembangan anak, Gesell Institute of Child Development yang menegaskan bahwa melalui permainan edukatif dapat membantu kemampuan mereka menuju kearah perkembangan secara keseluruhan, salah satunya yaitu termasuk perkembangan motorik halus dan kognitif didalamnya yang dapat digunakan sebagai bagian dari pendekatan yang holistik untuk membantu proses stimulasi perkembangan mereka⁹.

Maka dengan adanya paparan di atas, peneliti mencoba salah satu pendekatan yang cocok dan sesuai untuk menstimulasi sekaligus mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif mereka dengan salah satu kegiatan bermain permainan edukatif yang diberi nama permainan Halang Rintang. Permainan Halang rintang yaitu sebuah permainan yang dapat melatih koordinasi gerakan tangan, kaki dan kemampuan berpikir. Hal ini dikarenakan permainan ini menggunakan benda atau alat apa pun untuk menjadi suatu tempat yang harus dilewati dan terdiri atas tiga level rintangan dan tantangan yang wajib dilalui dan diselesaikan oleh peserta dalam membantu menstimulus perkembangan kemampuan motorik halus dan kognitif didalam diri peserta.

⁹Maiga Chang and dkk, *Learning by Playing. Game-Based Education System Design and Development*, 4th edn (Germany: Springer, 2009).

Dengan adanya struktur dari rintangan rintangan yang dilalui ini, diharapkan akan membantu dan mengasah keterampilan kemampuan motorik halus dan kognitif peserta dengan salah satu kegiatan di setiap level rintangannya yaitu seperti menyusun, menempel, mengecap, menggunting, menulis, meronce, mengenal warna, huruf, bangun datar dan konsep bilangan serta berhitung yang dikemas dalam bentuk sebuah mainan edukatif yang akan ditaruh disetiap level rintangan yang harus peserta lalui dan selesaikan. Di samping itu kelebihan yang dimilikinya yaitu cara memainkann permainan ini bisa dibilang cukup mudah dan dipahami oleh peserta yang mengikuti kegiatan permainan di karenakan konsep memainkannya peserta hanya perlu menyelesaikan rintangan yang ada di depan mereka sesuai arahan serta perintah yang diberikan oleh juri dalam permainan tersebut sampai memasuki garis finish dan menekan tanda tombol yang menandakan permainan telah selesai diselesaikan.

Sebelum dimulai permainan, pertama tama peserta perlu melihat dan mengetahui susunan arena permainan di setiap level rintangan yang dimana setiap rintangan tersebut terdiri atas dua macam mainan edukatif yang peserta perlu selesaikan salah satu dari kedua mainan edukatif tersebut disetiap level rintangan yang ada berdasarkan perintah dan arahan serta clue yang diberikan oleh juri. Misal saat peserta berada di rintangan level pertama, peserta akan dihadapkan dengan dua buah mainan mainan edukatif yang berisi kegiatan dalam bentuk menyusun bangun datar serta mengecap sebuah gambar menggunakan pelepah pisang. Lalu di rintangan level kedua dan ketiga peserta akan menghadapi serta melewati kegiatan dari level rintangan rintangan tersebut yang terdiri dari mainan

mainan edukatif yang dikemas dalam bentuk kegiatan berupa menempel potongan gambar, meronce, alat permainan tutup botol angka dan mainan tulang ikan yang kemudian dilanjut dengan sebuah mainan flash card yang ditempatkan didepan garis finis sebelum peserta memasuki garis finis dan menyentuh tombol tanda permainan telah usai.

Lebih jelasnya langkah demi langkah dalam memainkan permainan ini yaitu pertama tama juri akan menanyakan terlebih dahulu nama peserta yang akan memulai memainkan permainan ini. Kemudian setelah mengetahui nama peserta juri meminta kepada peserta untuk mengambil sikap bersedia dan bersiap sambil juri memberikan arahan rute perjalanan rintangan yang akan dilalui oleh peserta yang dibuat dengan jalur zig zag dalam menuju ke rintangan level pertama sampai dengan menuju ke rintangan terakhir yaitu rintangan level ketiga. Setelah selesai memberikan arahan rute perjalanan yang akan dilalui peserta kemudian juri memberikan perintah kembali kepada peserta saat peserta berada di setiap level rintangan dalam menyelesaikan salah satu tantangan dari mainan mainan tersebut yang telah disediakan disetiap level rintangannya berdasarkan perintah dan arahan yang juri berikan.

Saat peserta telah mampu menyelesaikan setiap level rintangan dan tantangan yang telah dilalui dari mulai rintangan pertama sampai dengan rintangan yang terakhir berdasarkan perintah dan arahan yang juri berikan kemudian peserta melanjutkan untuk berjalan memasuki garis finis dan menekan tombol. Akan tetapi sebelum itu peserta diberhentikan terlebih dahulu oleh juri untuk menjawab pertanyaan dan tantangan yang disajikan oleh juri dalam bentuk mainan yang

bernama flash card. Apabila peserta mampu menjawab semua pertanyaan dan tantangan yang diberikan melalui flash card maka peserta dipersilahkan masuk ke garis finis dan menekan tombol tanda permainan sudah diselesaikan oleh peserta.

Dari penjelasan diatas, maka dengan ini peneliti akan melakukan sebuah permainan halang rintang yang diperuntukan untuk anak anak yang belum mengalami perkembangan didalam kemampuan motorik halus serta kognitif yang dimiliki mereka dengan harapan dan tujuan dapat membantu dalam menstimulus perkembangan kemampuan mereka. Sehingga dengan adanya harapan dan tujuan tersebut maka peneliti akan mengadakan kegiatan ini di salah satu lembaga pendidikan tingkat Taman Kanak Kanak yang berada di Kota Pekalongan yang bernama Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kota Pekalongan. Tentunya dibalik semua itu ada sebuah alasan mengapa peneliti memilih tempat ini sebagai kegiatan dalam penelitian kali ini yaitu disebabkan karena saat peneliti melakukan kunjungan dan mendapatkan kesempatan untuk menyaksikan proses pembelajaran didalam kelas B, peneliti melihat dan mencoba memanfaatkan kesempatan ini untuk mengobservasi mereka didalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal pertama yang peneliti temui saat observasi yaitu, peneliti melihat dan menyaksikan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung banyak dari sebagian mereka yang tidak antusias dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dari sikap mereka yang tidak memerhatikan serta banyak dari mereka yang malah mengobrol serta bercanda dan bermain dengan teman disampingnya ditambah lagi dengan adanya sebagian dari mereka memilih keluar dari kelas saat pembelajaran berlangsung

berlari menemui orang tua mereka yang menunggu di tempat tunggu orang tua. serta di samping itu sebagian lagi dari mereka banyak yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru serta tidak merespon perintah dari guru sehingga memunculkan permasalahan dalam proses perkembangan mereka khususnya dari kemampuan motorik halus dan kognitif pada diri mereka.

Kemudian hal yang kedua dari yang peneliti temukan yaitu kemampuan koordinasi tangan dan mata mereka yang kurang stabil saat memegang benda atau memasukan benda ke dalam lubang yang di dasarkan pada saat anak mendapatkan salah tugas untuk menulis huruf dan bilangan angka yang guru berikan, peneliti melihat dan menemukan bahwa kemampuan menulis huruf dan angka yang mereka tulis sebagian kecil dari mereka kemampuan menulisnya hampir tidak mendekati bentuk huruf abjad yang sesungguhnya serta ditambah lagi ditemukan sebagian kecil dari mereka justru malah dikerjakan oleh guru kelas dan orang tua mereka yang ikut masuk menemani didalam kelas dan ditambah temuan saat kegiatan memasukan bendera plastic kedalam sedotan peneliti menyaksikan bahwa sebagian kecil dari mereka itu semua kesulitan dalam memasukan bendera ke dalam sedotan tersebut sehingga akhirnya ada yang meminta bantuan kepada guru untuk memasukan bendera itu ke dalam sedotan. Lalu temuan berikutnya dari segi kemampuan kognitif yang di milikinya mendapatkan sebuah temuan bahwa saat peneliti melakukan sebuah kegiatan tes kemampuan dasar mendapatkan hasil bahwa sebagian kecil dari mereka masih belum mengerti soal nama nama warna, konsep bilangan dan hitungan angka sederhana serta sebagian ada yang tidak mengenal nama nama bangun datar dan ditambah dengan

kemampuan dasar pengetahuan umum yang dimilikinya kurang luas yang dibuktikan saat peneliti membagikan sebuah lembar kerja dalam bentuk memasang pasangan yang cocok dari sebuah gambar ataupun huruf abjad peneliti mendapati temuan bahwa sebagian kecil dari mereka saat memasang gambar atau huruf tersebut saat mereka menghubungkan garis mereka menghubungkannya dengan gambar yang bukan pasangannya serta ditambah peneliti melihat dari sebagian kecil mereka ada yang meminta bantuan dan ditambah peneliti melihat ada yang dibantu dikerjakan seluruhnya oleh guru kelas tersebut tanpa anak berusaha untuk menyelesaikan secara mandiri padahal sebelumnya sudah diberi arahan dan kalimat perintah dari persoalan tersebut sebelum anak disuruh menjawab.

Tidak hanya itu, dilain sisi upaya guru dalam memberikan stimulus kepada mereka belum memberikan usaha secara optimal. Hal ini ditunjukkan dari kegiatan yang seharusnya dilakukan anak diambil alih oleh guru, sedangkan anak hanya menyaksikan saja. Sehingga dari permasalahan diatas maka munculah ide dari peneliti untuk mengadakan permainan yang bersifat menyenangkan, menantang sekaligus anak akan dilatih untuk mampu menyelesaikan persoalan yang mereka hadapi melalui mainan tersebut secara mandiri tanpa meminta bantuan dengan menggunakan sebuah permainan yang bernama barrier fortnes yang akan diuji cobakan pada sekelompok anak anak yang belum mengalami perkembangan kemampuan motorik halus dan kognitif pada diri mereka. Sehingga ketika kemudian hari setelah kegiatan permainan ini telah usai maka peneliti akan membandingkan hasil perkembangan kemampuan mereka sebelum dan sesudah

diberi perlakuan berupa sebuah kegiatan dalam bentuk rintangan dari permainan tersebut. Oleh karena itu peneliti akan menerapkan sebuah kegiatan permainan Halang Rintang kepada mereka yang masih mengalami keterlambatan atau gangguan di dalam kemampuan motorik halus dan kognitif mereka dan di samping itu untuk mencoba membuktikan bahwa dari permainan tersebut apakah terdapat pengaruh atau tidak dari kegiatan permainan yang telah dilakukan dalam membantu menstimulus perkembangan kemampuan motorik halus dan kognitif mereka yang akan menjadi peserta dan mengikuti dalam kegiatan permainan ini.

Oleh karena itu berdasarkan penjelasan dan permasalahan diatas, peneliti memberikan sebuah judul untuk kegiatan ini yaitu "**Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Perkembangan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Usia Dini**" yang kegiatannya akan bertempat di lembaga pendidikan TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kota Pekalongan.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut ini:

1. Apakah terdapat pengaruh dari permainan halang rintang terhadap perkembangan motorik halus dan kognitif pada anak?
2. Seberapa besar pengaruh permainan halang rintang terhadap kemampuan motorik halus dan kognitif pada anak?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan halang rintangan dalam menstimulasi perkembangan motorik halus dan kognitif pada diri mereka.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan halang rintangan dalam menstimulasi perkembangan motorik halus dan kognitif pada diri mereka?

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut ini:

1. Kontribusi terhadap pemahaman perkembangan motorik halus dan kognitif pada anak usia dini: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pemahaman tentang perkembangan motorik halus dan kognitif pada anak usia dini. Melalui studi ini, peneliti dapat mengidentifikasi pengaruh permainan Halang Rintang terhadap kemampuan motorik halus (seperti keterampilan memegang dan mengecap, menyusun serta menempel potongan gambar yang terpecah berai) dan kognitif (seperti kemampuan pemecahan masalah, penalaran, dan memori) pada tahap perkembangan yang kritis ini.
2. Pengembangan teori interaksi antara stimulasi lingkungan dan perkembangan anak: Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan teori tentang bagaimana interaksi antara permainan dan lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus dan kognitif pada anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat menginformasikan pemahaman kita tentang pentingnya interaksi dan

stimulasi lingkungan yang tepat dalam mendorong perkembangan anak secara holistik.

3. Penggunaan permainan sebagai pendekatan pendidikan: Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis dalam menggunakan permainan sebagai pendekatan pendidikan yang efektif untuk anak usia dini. Melalui permainan halang rintang, pendidik dan orang tua dapat menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Permainan ini dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar keterampilan akademik, seperti mengenal huruf, angka, atau bentuk, sambil secara simultan melibatkan perkembangan motorik halus dan kognitif.
4. Memberikan sumbangan pemikiran dan perbaikan dalam penanganan masalah motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di masa yang akan datang.

E. Penelitian Relevan

Berikut peneliti menyajikan beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan tema yang peneliti angkat dalam penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Shunhaji dan Nur Fadiyah (2020) dengan judul “Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini” menunjukkan hasil bahwa dalam penggunaan media balok dapat membantu mereka dalam meningkatkan imajinasi serta kreativitas anak saat menyusun berbagai macam bentuk yang diinginkan serta dilain sisi penggunaan media balok juga dapat membantu

mereka dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada diri mereka diantaranya yaitu dalam mengenal bentuk geometri, mengenal Warna. membantu mereka dalam mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna serta dapat membantu mereka dalam mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi sehingga sangat efektif untuk digunakan dalam membantu mengembangkan kemampuan kognitif pada diri mereka. Sementara itu antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian di atas terdapat sebuah perbedaan yang sangat mencolok diantara keduanya yaitu terletak kepada nama permainan serta susunan media alat permainan edukatif yang digunakan dalam membangun rintangan didalamnya. Dalam kegiatannya peneliti memberikan nama permainan ini yaitu dengan nama permainan Barrier Fortress yang didalamnya tidak hanya berisi satu macam melainkan ada enam macam alat mainan edukatif yang perlu peserta lakukan dalam bentuk sebuah rintangan didalamnya seperti menyusun bangun datar, mengecap, meronce, menempel potongan gambar, flash card, serta alat permainan menggunakan bahan tutup botol angka dan gambar tulang ikan yang semuanya tersusun dan membentuk permainan barrier fortress¹⁰.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Dwi Sentana Putra dengan judul “Pengaruh Permainan Edukatif Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra sekolah 4-5 Tahun DI TK Kumara Stana Desa Munduk” menunjukkan hasil bahwa dari uji analisis data diketahui menggunakan

¹⁰Akhmad Shunhaji and Nur Fadiyah, ‘Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini’, *Alim Journal of Islamic Education*, 2.2 (2020).

uji *paired sample t-test* didapatkan bahwa p-value 0,000 ($p < 0,005$). Hasil ini menandakan bahwa H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh permainan edukatif *finger painting* terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah 4-5 tahun di TK Kumara Stana Desa Munduk. Ada perbedaan yang mencolok diantara penelitian diatas dengan yang peneliti lakukan yaitu berupa kegiatan yang digunakan yang hanya berfokus kepada kegiatan Finger Painting dalam membantu mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan permainan yang terkandung didalamnya tidak hanya terfokus kepada perkembangan motorik halus mereka tetapi juga berfokus dalam perkembangan kognitif mereka juga. Hal inilah yang menjadi dasar perbedaan didalam kajian penelitian yang dilakukan¹¹.

3. Eka Kusuma Wardani (2021) yang berjudul “Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini” menyatakan hasil bahwa kemampuan berfikir simbolik anak pada proses kegiatan bermain setatak angka terlihat anak sangat aktif bermain dan sudah mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan sehingga kemampuan kognitif mereka berkembang sesuai harapan. Dibandingkan dengan yang peneliti lakukan tentu ada sebuah perbedaan yang sangat jelas diantara keduanya. Hal pertama yang membedakan yaitu dapat dilihat dari metode penelitian yang digunakan.

¹¹Kadek Dwi Sentana Putra, ‘Pengaruh Permainan Edukatif Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Di Tk Kumara Stana Desa Munduk’, *Jurnal Kesehatan MIDWINERSLION*, 6.1 (2021), 6 <<https://doi.org/10.52073/midwinerslion.v6i1.203>>.

Penelitian disamping menggunakan metode kualitatif sedangkan metode penelitian yang peneliti gunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre eksperimental. Yang kedua yaitu terletak dari permainan yang digunakan saat kegiatan penelitian berlangsung antara yang digunakan dengan peneliti dengan peneliti diatas¹².

Dari hasil beberapa penelitian di atas dapat membuktikan bahwa kegiatan dalam permainan edukatif dapat membantu mereka dalam menstimulus perkembangan kemampuan motorik halus dan kognitif pada diri mereka. Oleh karena itu dalam kegiatan penelitian ini peneliti mengangkat sebuah judul tentang “Pengaruh Permainan Halang Rintang Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Dan Kognitif Pada Anak Usia Dini” yang akan bertempat di TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kota Pekalongan. Dengan adanya kegiatan ini peneliti ingin membuktikan bahwa melalui kegiatan permainan yang diberi nama permainan Halang Rintang harapannya dapat mempunyai pengaruh yang signifikan kepada peserta dalam membantu memberikan stimulus kepada peserta yang belum mengalami perkembangan kemampuan motorik halus dan kognitif mereka sehingga diharapkan dari mengikuti kegiatan ini dapat menjadikan rangsangan stimulus perkembangan kemampuan motorik halus dan kognitif pada setiap diri mereka menjadi lebih baik dari sebelumnya serta dari kegiatan permainan ini dapat menjadi perantara atau media untuk mereka dalam membantu menstimulus perkembangan kemampuan motorik halus dan kognitif mereka menuju ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

¹²Eka Kusuma Wardani and Dadan Suryana, ‘Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.3 (2021), 1790–98 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>>.

F. Landasan Teori

1. Tinjauan Tentang Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan Edukatif yaitu merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat didefinisikan dari sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Peran dalam permainan memiliki sebuah peran untuk mendidik anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru di aspek bidang kemampuan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya dan menumbuhkan perilaku positif yang ditunjukkan oleh mereka saat bermain game, termasuk menjadi "tertarik, kompetitif, kooperatif, berorientasi pada hasil, secara aktif mencari informasi dan solusi"¹³.

Menurut Andang Ismail mengartikan bahwa permainan edukatif merupakan sebuah permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak-anak baik menggunakan alat atau tidak yang sulit dan digunakan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan serta membuat anak lebih aktif dan meningkatkan hasil dalam belajar anak. Selanjutnya Menurut David Elkind, seorang psikolog anak, permainan edukatif adalah permainan yang

¹³Luke C Jason and dkk, 'Analysing Educational Games with the Games as Action, Games as Text Framework', *Journal Computer & Education*, 183.4 (2022).

dirancang untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, warna, bentuk, dan keterampilan motorik halus dan kasar¹⁴.

Oleh karena itu, permainan terus mendapatkan daya tarik sendiri di dalamnya karena keefektifannya sebagai alat untuk belajar dalam ilmu pengetahuan baik secara umum ataupun khusus. Dilain sisi manfaat dari sebuah permainan juga dapat membantu mereka dalam melatih dan menstimulus kemampuan terhadap indra para pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. Dengan bermain melalui permainan maka mereka bisa memperoleh banyak manfaat untuk kematangan dan stimulasi otak mereka seperti stimulasi kognitif, social, emosi, serta stimulasi fisik dan juga spritual¹⁵.

Maka dengan menggabungkan kesenangan dan interaktivitas permainan, maka para ilmuwan telah mengakui bahwa terdapat potensi besar serta kegunaan yang tidak hanya sekadar hiburan, tetapi dapat memberikan

¹⁴Puput Murni, *Permainan Dan Mainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017).

¹⁵Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Bogor: GuePedia, 2018).

kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, memperoleh keterampilan penting, dan menghadapi tantangan yang merangsang pikiran mereka. Dengan adanya pernyataan diatas maka hal ini diperjelas kembali oleh James Paul Gee, seorang profesor linguistik dan pendidikan di Arizona State University yang telah mengakui bahwa kegunaan permainan edukatif dapat membantu anak-anak dalam belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan dan dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan pemikiran kritis.

Selain itu, permainan edukatif juga dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Gee juga menekankan bahwa permainan edukatif dapat membantu anak-anak dalam memotivasi diri untuk belajar. Dalam permainan edukatif, anak-anak dapat merasa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar. Sehingga melalui permainan edukatif, anak-anak dapat belajar tentang teknologi dan cara menggunakannya dengan cara yang aman dan bertanggung jawab¹⁶.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan edukatif adalah kegiatan bermain yang mengandung nilai pendidikan yang sangat menyenangkan dan bermanfaat untuk perkembangan, mendidik

¹⁶Paul Gee, *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*, 02 edn (Swiss: Peter Lang Inc., International Academic Publishers, 2013).

anak, meningkatkan pengetahuan atau pemahaman anak tentang sesuatu tanpa anak menyadarinya.

b. Fungsi Permainan Edukatif

Permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat penting dalam perkembangan anak. Melalui permainan edukatif, anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mempercepat proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari. Selain pembelajaran yang menyenangkan berikut ini peneliti mencoba menjelaskan beberapa fungsi dari permainan edukatif diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) Meningkatkan kemampuan Kognitif

Melalui Permainan edukatif dapat membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Sebab dalam permainan ini, anak-anak dapat melatih kemampuan mereka dalam berpikir logis dan mengajak mereka untuk dapat memecahkan masalah, merencanakan tindakan, dan mengembangkan pemikiran analitis mereka. Sebab aktivitas dalam permainan yang mereka lakukan dapat melatih dan menguatkan kemampuan memori pada diri mereka. Melalui kegiatan didalam permainan yang melibatkan memori didalamnya maka mereka akan dapat pengalaman tentang banyak hal salah satunya dalam belajar mengingat informasi penting dan mengolahnya secara efektif saat

melakukan permainan. Sehingga mereka akhirnya dapat belajar melalui pengalaman bermain yang bermakna serta menyenangkan.¹⁷

2) Meningkatkan Kemampuan Motorik

Permainan edukatif dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Aktivitas yang mereka lakukan dapat mengasah kemampuan motorik kasar dan halus. Motorik kasar akan melibatkan kelompok otot besar termasuk lengan, betis, kaki, dan seluruh tubuh. Gerakan yang melibatkan otot besar, yakni berlari, melompat, melempar, menangkap, dan merangkak. Sementara motorik halus adalah aktivitas yang melibatkan otot-otot kecil, seperti pergelangan tangan dan jari. Contoh gerakannya, termasuk, menggambar, menggoyangkan jempol atau menyusun balok¹⁸.

3) Memperkuat Kemampuan Dalam Keterampilan Akademik

Melalui permainan edukatif dapat menjadi alat dalam membantu mereka memperkuat kemampuan keterampilan akademik di dalam mereka, seperti membaca, menulis, matematika, sains, dan bahasa. Dalam konteks permainan, anak-anak dapat belajar konsep-konsep ini dengan cara yang praktis dan interaktif. Misalnya, melalui permainan kartu, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kosakata, mengasah keterampilan matematika dengan

¹⁷Halimah and dkk, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak', *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3.2 (2021), 113–28 <<https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>>.

¹⁸John Smith and Mary Johnson, 'The Effects of Educational Games on Motor Skills Development in Children', *Journal of Educational Psychology*, 35.2 (2018).

permainan papan, atau menjelajahi konsep sains melalui eksperimen simulasi¹⁹.

4) Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Emosional

Permainan edukatif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional pada anak-anak maupun orang dewasa. Karena anak akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman dan dapat belajar mengembangkan keterampilan komunikasi kepada sesama teman. Dengan melalui sebuah permainan yang berbentuk kelompok, anak-anak dapat belajar bekerja sama, berbagi, dan menghormati pendapat orang lain. Dilain sisi mereka juga akan belajar mengenai cara mengelola konflik, berempati, dan memahami perspektif dari sudut pandang orang lain serta dapat mengenali dan mengelola emosi mereka. Dengan situasi permainan yang terstruktur, mereka dapat belajar tentang menghadapi tantangan, rasa akan putus asa, atau kegembiraan yang dapat menghadirkan berbagai emosi²⁰.

5) Meningkatkan kemampuan Kreativitas dan Imajinasi

Melalui permainan edukatif anak-anak akan diberi kebebasan untuk bereksplorasi, berkreasi, dan menggunakan imajinasi mereka secara luas. Mereka diajak untuk berpikir di luar kotak, menghasilkan ide-ide baru, dan mengembangkan solusi yang inovatif dan mendorong anak

¹⁹Sarah Johnson and Mark Davis, 'The Impact of Educational Games on Academic Skills Development in Kindergarten', *Journal of Educational Research*, 45.2 (2019).

²⁰Sarah Thompson and Mark Davis, 'The Effects of Educational Games on Social Skills Development in Children', *Journal of Educational Psychology*, 52.03 (2020).

anak untuk berpikir kreatif, berimajinasi, dan melihat kemungkinan-kemungkinan baru dalam mencari solusi dan menciptakan sesuatu yang unik. Dengan demikian, permainan edukatif memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kreativitas dan imajinasi mereka secara menyenangkan dan bermakna.

6) Memperkuat Hubungan antara Anak dan Orang Dewasa

Permainan edukatif dapat memberikan kesempatan membangun hubungan bagi anak-anak dan orang dewasa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran anak. Mereka dapat berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan, memberikan umpan balik, dan memperkuat pembelajaran melalui interaksi dalam permainan. Ini memperkuat ikatan emosional antara anak-anak dan orang dewasa, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dan membangun hubungan yang positif²¹.

c. Tujuan dan Manfaat Permainan Edukatif

Tujuan dan manfaat dari permainan edukatif adalah untuk menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan dengan tujuan mendidik para pemainnya. Permainan ini didesain khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sambil memfasilitasi pemahaman konsep-konsep penting dalam berbagai bidang pengetahuan. Berikut ini merupakan beberapa manfaat dan tujuan

²¹Judith E. Kieff and dkk, *Play-Based Learning in Early Childhood Education: Theory and Practice* (Boston: Pearson, 2019).

dari permainan edukatif yang dapat diperoleh oleh anak diantaranya yaitu sebagai berikut ini:

1) Memudahkan anak belajar

Permainan edukatif dapat membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Dalam permainan edukatif, anak dapat belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar²².

2) Melatih daya konsentrasi

Dalam permainan edukatif, anak diperkukan untuk fokus dan konsentrasi dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan. Hal ini dapat membantu melatih konsentrasi dan daya ingat anak.

3) Menghormati aturan dan batasan

Permainan edukatif memiliki aturan yang harus diikuti. Anak-anak belajar menghormati aturan dan batasan permainan, serta menghargai kepentingan dan kebutuhan orang lain. Ini membantu mengembangkan keterampilan mengikuti aturan, memahami pentingnya aturan dalam interaksi sosial, dan mengontrol diri²³.

4) Media untuk berkeaktivitas dan berimajinasi

Permainan edukatif dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak usia dini. Dalam permainan edukatif, anak dapat berimajinasi dan menciptakan sesuatu

²²John Smith and Mary Adams, 'Motivational Effects of Educational Games on Academic Achievement', *Journal Computers & Education*, 38.02 (2021).

²³Rini Roslinda, *Permainan Edukatif Anak Usia Dini: Mengasah Kemampuan Dengan Bermain* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018).

yang baru. Anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menciptakan ide-ide baru dan mengekspresikannya melalui permainan. Selain itu, permainan edukatif juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan solutif sehingga mengajak anak untuk berpikir out of the box dan mencari solusi yang kreatif untuk menyelesaikan masalah²⁴.

5) Melatih daya ingat anak

Dalam permainan edukatif, anak diajarkan untuk mengingat informasi dan instruksi yang diberikan untuk menyelesaikan tugas atau masalah. Sehingga hal ini dapat membantu mereka dalam berlatih serta meningkatkan kemampuan daya ingat anak dalam permainan ini²⁵.

6) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan

Melalui permainan edukatif dapat membantu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak. Dalam situasi yang menyenangkan, anak dapat belajar dengan lebih baik dan efektif serta tidak mudah merasa bosan sehingga dalam menerima informasi akan dapat mudah diterima dikarenakan kegiatannya yang efektif dengan melalui kegiatan bermain permainan²⁶.

²⁴Sarah Thompson and Mark Davis, 'The Role of Educational Games in Fostering Creativity and Imagination in Children', *Creativity Research Journal*, 36.02 (2020).

²⁵John Smith and Mary Adams, 'The Impact of Educational Games on Working Memory in Early Childhood', *Journal Developmental Psychology*, 46.01 (2021).

²⁶John Smith and Mary Adams, 'The Impact of Educational Games on Engagement and Enjoyment in Early Childhood Learning', *Early Childhood Education Journal*, 45.02 (2022).

2. Hakekat Bermain Bagi Anak

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah bisnis serius bagi anak. Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberikan batasan apa yang dimaksud dengan bermain itu sendiri. Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dworetzky (Moeslichatoen, 2004: 31), mengemukakan bahwa Ada lima kriteria dalam bermain, yaitu :

- 1) Motivasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh;
- 2) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- 4) Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- 5) Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi. Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004 : 32). mengemukakan bahwa apapun batasan yang diberikan tentang

pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti berpetualang dan mengadakan telaah; suatu dunia anak-anak.

Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, dan memahami dunianya. Banyak orang mengatakan bahwa bermain sama dengan bekerja, walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Hasil akhir dalam kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul²⁷.

Sedangkan menurut Hurlock mengemukakan pernyataan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (dalam Musfiroh, 2005: 2). Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Jadi, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak demi kesenangan yang berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi yang mengacu pada

²⁷Hasnida, *Analisis Kebutuhan AUD*, (Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media, 2014).

aktivitas berlaku pura-pura, sosiodrama, dan permainan beraturan tanpa mempertimbangkan hasil akhir²⁸.

b. Esensi Bermain

Menurut Erika Christakis dalam bukunya menerangkan bahwa, meskipun bentuk permainan anak-anak dari waktu ke waktu berbeda, akan tetapi esensinya tetap sama, yaitu:

- 1) Aktif Pada hampir semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda ataupun kejadian.
- 2) Menyenangkan Kegiatan bermain tampak sebagai keinginan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun terkadang saat bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat.
- 3) Memiliki aturan Setiap permainan ada aturannya.
- 4) Simbolis dan berarti Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampau yang tersimpan dengan kenyataan yang ada²⁹.

c. Ciri Ciri Bermain

Bermain memiliki ciri-ciri yang khas, yang membedakannya dari kegiatan lain. Kegiatan bermain pada anak-anak, menurut beberapa ahli memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

²⁸Musfiroh Tadkiroatun, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005).

²⁹Erika Christakis, *The Importance of Being Little: What Preschoolers Really Need from Grownups*, (New York: Viking (imprint dari Penguin Random House), 2016)

- 1) Garvey mengemukakan bahwa bermain selalu menyenangkan (pleasurable) dan menikmati atau menggembirakan (enjoyable). Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangannya, bermain tetaplah bernilai positif bagi para pemainnya. Ini berarti suatu kegiatan dapat dikategorikan bermain apabila anak-anak merasa senang melakukan aktivitas tersebut.
- 2) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
- 3) Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri.
- 4) Bermain bersifat aktif. Semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bukanlah kegiatan yang pasif³⁰.

3. Tinjauan Permainan Halang Rintang

a. Pengertian Permainan Halang Rintang

Menurut Rahayu dan Hasibuan (2012 : 2), Bermain “halang rintang” adalah bermain dari start hingga finish dengan melewati banyak halang rintangan. Sedangkan menurut Djumidar, (2004 : 38), Halang rintang merupakan kegiatan jasmani yang berbentuk gerak lari atau berjalan melewati rintangan. Melalui permainan halang rintang diharapkan anak dapat terstimulasi dalam aspek perkembangan motorik halus dan kognitif khususnya yang terfokus pada penggunaan otot kecilnya seperti otot-otot

³⁰Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, (USA: Harvard University Press, 2001)

pergelangan tangan dan jari-jemari yang memerlukan kemampuan koordinasi yang cermat dan kemampuan dalam berpikir saat menyelesaikan dan mengatasi rintangan tersebut.

Dari pernyataan diatas maka dapat diartikan bahwa dari kegiatan permainan halang rintang yang bervariasi akan membuat anak merasa senang dan antusias serta bebas bergerak dalam melakukannya. Dalam permainan halang rintang ini juga kita bisa mengganti rintangan atau tantangannya dengan sesuka hati, asalkan tidak membahayakan anak. Selain itu, dengan mengganti rintangan atau tantangan tersebut dapat memberikan efek yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak mengalami kebosanan³¹.

b. Susunan Rintangan dalam Permainan Halang Rintang

Berikut ini merupakan beberapa penjelasan dan pengertian dari susunan rintangan yang dikemas dengan menggunakan mainan edukatif yang terkandung didalam permainan Halang Rintang diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) Menyusun Bangun Datar

Bangun datar merupakan sebuah bangun yang berbentuk datar yang dibatasi oleh garis garis lurus atau lengkung. Pada kehidupan sehari hari senantiasa menemukan benda-benda yang berbentuk unik, misalnya bingkai foto yang berbentuk persegi, penggaris yang berbentuk segitiga dan lain-lain, bangun-bangun tersebut termasuk ke dalam bangun datar.

³¹Rahayu,S dan Hasibuan,R, “Aktivitas bermain halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar anak kelompok B TK Salsabilah Surabaya”, Artikel penelitian.UNESA, 2019.

Roji (Priatna 2019:150) “bangun datar merupakan bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung.” Menurut Glover (2007:10) menyatakan bahwa bangun datar juga disebut bangun dua dimensi yang berarti kurva tertutup sederhana yang terletak pada bidang. Bangun datar yang dipelajari murid sekolah dasar antara lain segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran³².

Salah satu Aktivitas yang dapat dibuat dengan kegiatan dalam bentuk permainan yaitu menyusun sebuah bangun datar yang dimana melibatkan anak-anak dalam menciptakan dan merangkai bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, dan sebagainya. Aktivitas ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik mereka. Ketika anak-anak bermain dengan bangun datar, mereka belajar tentang bentuk, ukuran, sisi, sudut, dan kemampuan untuk memecahkan masalah secara visual. Melalui eksplorasi ini, anak-anak dapat meningkatkan imajinasi mereka dan mengembangkan pemahaman mereka tentang struktur bangun datar³³. Berikut adalah beberapa manfaat penting untuk anak melalui permainan menyusun bangun datar diantaranya yaitu:

³²Sarah Thompson and Mark Davis, ‘The Effectiveness of Educational Games in Teaching Plane Geometry’, *International Journal of Science and Mathematics Education*, 35.02 (2020).

³³Ratih Windayani, *Bermain Dan Belajar Dengan Bangun Datar: Aktivitas Seru Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019).

a) Pengenalan bentuk

Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar mengenali berbagai bentuk geometri dasar, seperti segitiga, persegi, dan lingkaran. Mereka akan belajar mengenali karakteristik masing-masing bentuk dan memahami perbedaan antara satu bentuk dengan yang lainnya.

b) kemampuan dalam memecahkan masalah

Dalam permainan menyusun bangun datar, anak-anak dihadapkan pada tantangan untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Mereka perlu menggunakan logika dan pemikiran kreatif untuk menyusun bangun datar sesuai dengan petunjuk atau pola yang diberikan.

c) Membangun kerja sama dan social

Bermain menyusun bangun datar dapat menjadi kegiatan yang melibatkan kerja sama dengan orang lain. Ketika anak-anak bermain bersama, mereka belajar berbagi, berkomunikasi, bekerja sebagai tim, dan menghargai ide dan kontribusi orang lain. Ini membantu meningkatkan kemampuan sosial mereka dan membentuk keterampilan kerja sama yang penting dalam interaksi sosial.

d) Pengenalan konsep matematika dasar

Bermain menyusun bangun datar melibatkan pengenalan dan pemahaman konsep-konsep matematika dasar, seperti bentuk, ukuran, simetri, pola, dan properti geometri. Melalui bermain dengan

bangun datar, anak-anak dapat belajar mengenali dan membandingkan berbagai bentuk dan ukuran, memahami konsep perbandingan, dan mengembangkan pemahaman matematika yang lebih baik.

Selain itu, permainan menyusun bangun datar juga dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Mereka dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan menciptakan bentuk-bentuk yang unik dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan. Selama bermain, penting untuk memberikan dorongan dan dukungan kepada anak-anak serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk bereksperimen dan belajar dari kesalahan³⁴.

Dengan demikian, permainan menyusun bangun datar adalah cara yang efektif untuk mengenalkan dan mengembangkan pemahaman geometri pada anak-anak. Melalui kegiatan ini, mereka dapat mengasah keterampilan kognitif dan kreatif mereka sambil menjalin interaksi sosial dengan orang lain.

2) Mengecap dalam Gambar

Mengecap atau mencetak adalah kegiatan berkarya senirupa dwi marta yang dilakukan dengan cara mencapkan alat atau acuan yang telah diberi tinta atau cat pada bidang gambar (Sumanto, 2005). Suratno (2005) mengungkapkan bahwa kegiatan mencetak pada anak merupakan kesenangan dan penyaluran bakat kreatif pada anak.

³⁴Lintang Sari, *Seru Bermain Dengan Bangun Datar: Aktivitas Edukatif Anak Usia Dini* (Bandung: PT Ziyad Books, 2020).

Mencetak atau seni grafis atau grafika adalah seni rupa yang cetakkannya di kerjakan menggunakan tangan. Sudono Anggani memaparkan mencetak merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak atau acuan yang di sebut klise (Masganti, 2016). Ernawati (2018) bermain mengecat dengan menggunakan bahan alam antara lain berupa batang pepaya buah belimbing, oyong, irisan wortel, irisan kol, kentang dan daun-daunan sangat menarik bagi anak selain itu media bahan alam tidak berbahaya bagi anak, murah dan tidak mengandung bahan kimia apapun³⁵.

Walaupun demikian anak tetap perlu pendampingan orang tua ketika bermain mengecap di rumah saat menggunakan bahan-bahan dari alam khususnya dari tumbuh-tumbuhan, karena pada tumbuhan tertentu menimbulkan efek gatal, pedas bahkan bisa iritasi. Mengenalkan anak pada alam sekitar serta memanfaatkan bahan sisa untuk pembelajaran dan bereksperimen anak akan menjadi lebih terampil dan kreatif serta akan belajar untuk menghargai alam dan kelak mampu menjaga kelestarian alam. Peran guru di sekolah adalah menyediakan media pembelajaran yang aman untuk anak serta menarik minat anak, menunjukkan cara menggunakan alat bermain, membimbing anak yang belum menguasai cara mengecap dan memotivasi anak untuk dapat menggunakan media dari bahan alam yang telah disediakan. Sehingga kegiatan ini akan secara efektif membangun suasana bermain yang

³⁵Farida Iksan, Rosita Wondal, and Umikalsum Arfa, 'Peran Kegiatan Mengecap Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2.1 (2020), 142–43 <<https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2109>>.

menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk banyak mencoba dan berinovasi dengan bahan alam. Melalui kegiatan bermain mengecap yang asik serta seru anak akan dapat belajar berkomunikasi dengan temannya, belajar berbagi, mentaati peraturan belajar kerapihan, ketelitian, dan memperoleh pengetahuan baru, serta meningkatkan kreativitas imajinasi mereka³⁶.

Sehingga saat seorang anak mencampur warna mereka akan membangun percakapan dengan temannya dan akan menemukan pengetahuan baru, cara mengecap yang baru dan mengajak teman-temannya untuk mengikutinya. Kegiatan mengecap dengan bahan-bahan dari alam sekitar merupakan salah satu media eksplorasi dan ekspresi yang menyenangkan serta akan menjadikan mereka lebih kreatif dan senang bereksperimen dengan bahan dan alat yang beragam sehingga saat anak selesai mengecap, anak akan menceritakan hasil mengecapnya dengan gembira.

Tidak hanya melibatkan sentuhan dan pengecapan, tetapi juga dapat melibatkan penggunaan indera lainnya. Beberapa mainan pengecap juga dilengkapi dengan elemen suara, seperti bunyi gemerincing atau suara-suara lain yang dihasilkan ketika bentuk-bentuk tersebut digoyangkan atau digesekkan. Ini memberikan dimensi tambahan dalam pengalaman sensorik anak-anak. Sampai sejauh ini dengan menggunakan mainan pengecap, anak-anak dapat menikmati

³⁶Linda Johnson, *Mengecap Dunia Melalui Gambar: Kegiatan Seni Untuk Mengembangkan Imajinasi Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020).

proses belajar yang interaktif dan menyenangkan sambil mengembangkan pemahaman mereka tentang bentuk, tekstur, konsep, dan kesadaran sensorik secara keseluruhan³⁷.

Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari kegiatan mengecap untuk anak diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kreativitas anak
- b) Meningkatkan perkembangan motorik halus anak
- c) Meningkatkan kemampuan seni anak
- d) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengombinasikan warna

Melalui kegiatan ini anak dapat dengan leluasa untuk menuangkan ide-ide kreatif mengkreasi hal-hal baru saat membuat cap-cap dari buah belimbing dan pelepah pisang menggunakan kombinasi warna yang menarik serta bentuk-bentuk kombinasi gambar yang dihasilkan dengan teknik mengecap membuat suatu produk yang baru dan menarik sesuai dengan daya imajinasi anak³⁸.

3) Meronce

Meronce adalah kegiatan merangkai berbagai bentuk benda dengan menggunakan seutas benang. Hasil meronce adalah benda-benda yang bisa dipakai untuk berbagai keperluan, misal perhiasan, hiasan jendela, alat ibadah dan lain-lain. Kegiatan ini juga memiliki banyak manfaat, khususnya bagi anak pada usia dini yang pastinya gemar untuk bermain

³⁷Sarah Miller, *Seni Dan Eksplorasi Kreatif: Kegiatan Mengecap Dalam Gambar Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019).

³⁸Amanda Davis, *Mengecap Warna Dan Bentuk: Kegiatan Seni Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PT Kawan Pustaka, 2018).

dengan berbagai macam manik-manik serta warna. Salah satu manfaat yang diperoleh dari aktivitas kegiatan meronce yaitu untuk melatih perkembangan otak pada anak seperti membangun dan memperkuat keterampilan berpikir serta logika dan daya ingat pada mereka. Dengan begitu, aktivitas meronce tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak mereka. Oleh sebab itu dengan melakukan kegiatan meronce anak-anak dapat berlatih dalam membuat bentuk apapun dengan simpul tali atau dengan kreatifitasnya masing-masing yang dimiliki oleh mereka³⁹.

Sejarah mencatat kegiatan meronce sudah dikenal sejak lama, dimana saat zaman prasejarah para perempuannya sudah mulai menggunakan berbagai perhiasan atau aksesoris berbahan batu dengan menggunakan teknik ronce baik untuk kecantikan maupun sebagai penanda dari status sosialnya. Pengkreasian meronce sendiri dapat dilakukan untuk membuat berbagai produk, seperti halnya kalung, gelang, tasbih, dan berbagai hiasan lainnya. Seni ini juga pada umumnya digunakan untuk kepentingan komersial, karena hasil karyanya dapat diperjualbelikan untuk mendapatkan keuntungan. Namun, bagi anak-anak khususnya di usia dini, seni meronce dapat memberikan berbagai manfaat. Salah satu manfaat utama dari melakukan kegiatan ini adalah untuk membantu merangsang perkembangan saraf motorik halus yang dimiliki anak serta aktivitas

³⁹Umama, *Pojok Bermain Anak* (Yogyakarta: CV. Diandra Primamitra Media, 2016).

tersebut dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus seperti kemampuan koordinasi mata tangan, ketangkasan jari serta konsentrasi⁴⁰.

Oleh karena itu meronce merupakan salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Selain melatih keterampilan motorik halus serta rencana dan imajinasi, meronce juga dapat membantu mereka dalam meningkatkan konsentrasi, ketenangan, interaksi sosial, dan kerjasama pada anak. Sehingga melalui kegiatan ini, anak-anak dapat menikmati proses belajar sambil bermain serta akan merasa bangga atas karya yang mereka hasilkan⁴¹.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan meronce adalah kegiatan yang diberikan kepada anak pra sekolah, dimana anak diminta untuk menyatukan atau merangkai untuk menjadi sebuah roncengan. Dengan teknik memasukkan manik manik kedalam benang atau tali dengan bervariasi, dan dapat menyusun polapola yang berbeda seperti susunan dalam berupa bentuk, ukuran ataupun warna agar sebuah roncengan itu terlihat bagus. Meronce selain membedakan pola, bahkan dapat melatih daya ingat anak pada sebuah ronceannya.

⁴⁰Bahrn Taib and dkk, 'Analisis Kegiatan Meronce Menggunakan Tutup Botol Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun', *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3.1 (2021), 79–80 <<https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2168>>.

⁴¹M Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017).

4) Menempel potongan gambar

Mainan berupa menempel potongan gambar yang terpotong merupakan sebuah kegiatan main yang populer di kalangan anak usia dini. Ini merupakan cara yang menyenangkan dan kreatif untuk mereka yang dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, melatih daya kreativitas sertamelatih pemahaman anak tentang bentuk, warna, serta objek di sekitar mereka⁴².

Menurut Reny yulianti permainan menyusun potongan gambar yaitu sebuah permainan yang dapat mengasah kemampuan otak anak, melatih koordinasi mata dan tangan dan melatih kesabaran serta pengetahuan anak. Suatu gambar seperti gambar hewan dan manusia, buah-buahan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya, yang terbentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnya” atau (permainan bongkar pasang). Sehingga melalui kegiatan permainan ini selain digunakan selain untuk melatih keterampilan kognitif juga dapat melatih kemampuan motorik halus seperti melatih keterampilan tangan dan persepsi visual mereka yaitu untuk mencoba memecahkan masalah.

Cara memainkannya pun cukup mudah pertama tama anak-anak akan diberikan berupa potongan gambar yang terpisah-pisah, seperti potongan puzzle atau bentuk-bentuk gambar lainnya. Tugas mereka

⁴²Ismail Andang, *Eduations Games: Panduan Praktis Permainan Anak Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif Dan Saleh* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2011).

adalah menempelkan potongan-potongan tersebut pada permukaan yang tepat, seperti kertas atau papan gambar, untuk membentuk gambar utuh. Sehingga dalam proses ini akan melibatkan gerakan koordinasi dari mata dan tangan yang dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak⁴³.

Selanjutnya ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh oleh anak melalui kegiatan permainan ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

a) Mengembangkan keterampilan motorik halus

Melalui tindakan menempelkan potongan-potongan gambar, anak-anak melatih keterampilan motorik halus mereka. Mereka harus menggunakan jari-jari mereka dengan presisi untuk mengambil dan menempelkan potongan gambar pada tempat yang sesuai. Saat bermain, anak-anak harus menggunakan kemampuan motorik halus mereka untuk mengambil potongan gambar yang relatif kecil, memegangnya dengan jari-jari mereka, dan kemudian menempelkannya pada permukaan yang sesuai. Proses ini membutuhkan kontrol yang baik atas gerakan jari, termasuk gerakan memegang, memutar, dan melepaskan potongan gambar.

Melalui latihan yang berulang, anak-anak mengasah keterampilan motorik halus mereka. Mereka belajar untuk mengontrol gerakan tangan dan jari mereka dengan lebih baik, meningkatkan ketepatan dan presisi dalam menempelkan potongan

⁴³Indriani Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

gambar. Kemampuan ini juga dapat membantu dalam keterampilan tulis-menulis, seperti memegang pensil dengan baik dan mengendalikan gerakan tangan saat menggambar atau menulis. Selain itu, ketika anak-anak memilih potongan gambar dan menyesuaikannya dengan bentuk yang benar, mereka juga mengembangkan pemahaman konseptual tentang bentuk dan pola. Mereka belajar mengenali bentuk-bentuk dasar, seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan sebagainya, serta memahami bagaimana potongan gambar tersebut harus disesuaikan dengan bentuk gambar yang utuh. Dalam keseluruhan, permainan menempel potongan gambar merupakan aktivitas yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak usia dini. Ini membantu melatih kontrol jari-jari, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta memperkuat pemahaman bentuk dan pola⁴⁴.

Permainan menempel potongan gambar adalah aktivitas yang efektif untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Melalui permainan ini, anak dapat mengembangkan kecekatan jari-jari, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta memperkuat pemahaman tentang bentuk dan pola. Latihan yang berulang dalam menempelkan potongan gambar juga membantu meningkatkan ketepatan dan ketepatan gerakan tangan, yang dapat mendukung perkembangan keterampilan menulis di masa depan.

⁴⁴Siti Khumaeroh and dkk, 'Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Implementasi Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun', *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5.2 (2018), 229-41.

b) Melatih kreativitas dan imajinasi

Permainan menempel potongan gambar atau yang lebih dikenal dengan istilah collage adalah salah satu permainan yang dapat melatih kreativitas anak. Permainan ini melibatkan anak dalam proses membuat gambar atau karya seni dengan cara menempelkan potongan-potongan gambar atau bahan lainnya pada media yang tersedia. Permainan ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Melalui permainan ini Anak akan belajar untuk berpikir secara kreatif dan menghasilkan karya seni yang unik dan menarik. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halus dan koordinasi mata dan tangan⁴⁵.

Permainan menempel potongan gambar merupakan kegiatan yang merangsang kreativitas anak. Selain itu permainan ini membantu mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kreatif anak.

c) Mengenalkan bentuk dan warna

Permainan menempel potongan gambar atau yang lebih dikenal dengan istilah collage dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengenalkan bentuk dan warna pada anak usia dini. Permainan ini melibatkan anak dalam proses membuat gambar atau karya seni dengan cara menempelkan potongan-potongan

⁴⁵A. K. Singh and A. K. Singh, 'Collage Making: A Tool for Enhancing Creativity and Imagination in Children', *Elsevier Journal*, 05.01 (2018).

gambar atau bahan lainnya pada media yang tersedia. Saat menempelkan potongan-potongan gambar, anak-anak secara perlahan belajar mengenali berbagai bentuk, seperti persegi, lingkaran, segitiga, dan lainnya. Mereka juga dapat mengenali warna-warna yang berbeda, karena biasanya potongan-potongan gambar tersebut memiliki warna yang beragam. Selama permainan, anak-anak dapat diminta untuk mencari potongan gambar dengan bentuk atau warna tertentu. Ini akan memperkuat pemahaman mereka tentang bentuk dan warna, serta membantu melatih kemampuan pengenalan visual mereka⁴⁶.

Melibatkan anak dalam kegiatan kreatif, seperti menempel potongan gambar, membantu anak mengenali serta mengidentifikasi beragam bentuk dan warna. Selama permainan, anak-anak dapat diajak untuk mencari potongan gambar dengan bentuk atau warna tertentu, yang secara positif memperkuat pemahaman mereka tentang bentuk dan warna.

d) Melatih kesabaran dan ketelitian

Proses menempel potongan gambar membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Anak-anak perlu fokus pada detail dan mengamati dengan teliti agar potongan gambar dapat dipasangkan dengan tepat. Melalui permainan ini, anak akan belajar untuk bersabar dan teliti dalam menyusun potongan-potongan gambar atau bahan

⁴⁶A. Smith and B. Johnson, 'Exploring Shape and Color Recognition Through Puzzle Games for Preschool Children', *Early Childhood Education Journal*, 04.01 (2019).

lainnya menjadi satu kesatuan yang utuh. Anak akan belajar untuk fokus pada tugas yang sedang dilakukan dan tidak mudah merasa bosan atau putus asa saat menghadapi kesulitan. Saat bermain, anak-anak perlu mengamati dengan seksama potongan gambar yang mereka pegang dan gambar utuh yang ingin mereka buat. Mereka harus memperhatikan detail-detail kecil, bentuk, dan ukuran potongan gambar agar potongan gambar tersebut dapat dipasangkan dengan tepat.

Proses ini melibatkan pemrosesan informasi visual dan membutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi dan melibatkan kesabaran dalam menyelesaikannya. Dalam hal ini anak-anak perlu mengambil waktu yang cukup untuk memilih dan menempatkan potongan gambar dengan hati-hati. Kesalahan kecil dalam menempelkan potongan gambar dapat mempengaruhi hasil akhir dan membuat gambar menjadi tidak utuh. Dengan melatih kesabaran, anak-anak belajar untuk tidak terburu-buru dan menyelesaikan tugas dengan teliti.

Permainan menempel potongan gambar ini mengajarkan anak kesabaran dan ketelitian. Anak belajar untuk fokus pada detail, mengamati dengan teliti, dan bersabar saat menyusun potongan gambar menjadi satu kesatuan utuh.

e) Membantu pemahaman spasial

Dalam permainan ini, anak-anak belajar memahami hubungan antara potongan-potongan gambar dan bagaimana mereka harus diposisikan untuk membentuk gambar yang utuh dan membantu mereka dalam mengembangkan pemahaman spasial anak. Melalui permainan menempel potongan gambar, anak-anak dapat mengasah keterampilan pemahaman spasial secara menyenangkan dan interaktif. Pemain perlu memperhatikan detail-detail spasial saat menempelkan potongan gambar. Mereka harus memahami konsep seperti "atas", "bawah", "kanan", "kiri", "di dalam", dan "di luar" ketika menempatkan potongan gambar pada tempat yang sesuai.

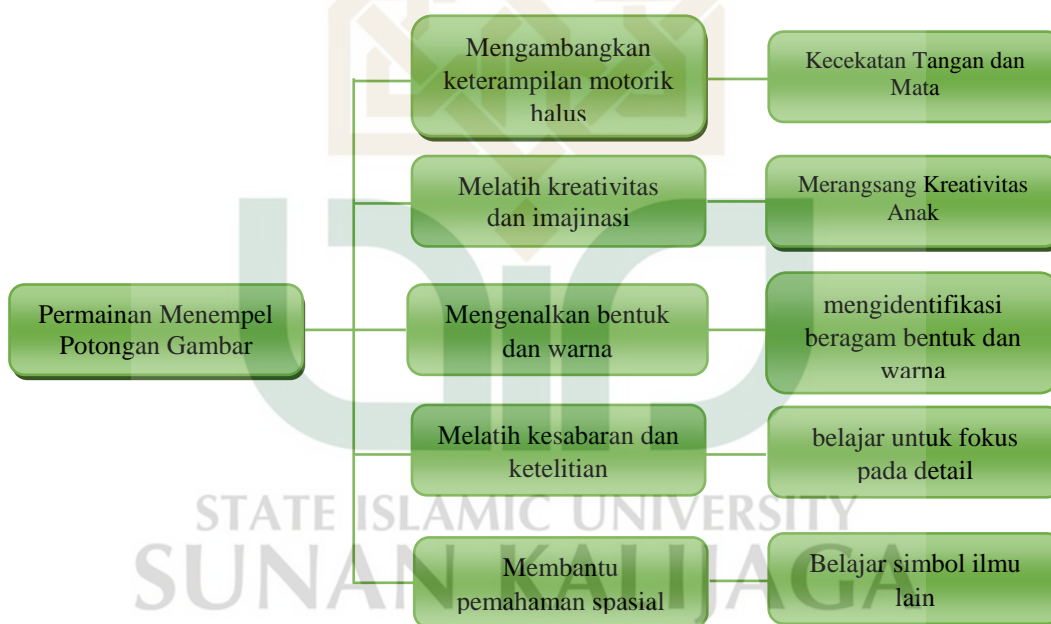
Sehingga dalam keseluruhan, permainan menempel potongan gambar adalah alat yang efektif dalam membantu pemahaman spasial pada anak-anak. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak-anak. Dengan terus melibatkan anak-anak dalam permainan semacam ini, mereka dapat mengembangkan keterampilan penting yang akan membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari serta dalam mempelajari konsep-konsep matematika dan ilmu pengetahuan⁴⁷.

Permainan ini bukan hanya menghibur, tetapi juga efektif dalam memfasilitasi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial

⁴⁷Amanda Morgan, *The Power of Puzzles: Benefits of Puzzle Play for Early Childhood Development* (Beltsville, Maryland, Amerika Serikat: Gryphon House, 2019).

anak. Permainan ini juga menyenangkan dan interaktif, membantu mengasah keterampilan pemahaman spasial anak. Melibatkan mereka secara terus-menerus dalam aktivitas semacam ini dapat membantu pengembangan keterampilan yang penting untuk kehidupan sehari-hari dan memahami simbol-simbol matematika dan ilmu pengetahuan.

Dari kelima manfaat permainan menempel potongan gambar dapat disimpulkan menjadi sebuah bagan, sebagai berikut:



5) Flash Card

Permainan flashcard merupakan sebuah metode yang dibalut dengan sebuah permainan sekaligus belajardengan menggunakankartu-kartu kecil yang disebut flashcard sebagai medianya. Melalui permainan flash card dapat memudahkan dalam menyalurkan pesan dari

sumber kepada penerima karena memuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasa. Media flash card termasuk media grafis, yaitu media bergambar tentang sesuatu (baik benda, lanskap, atau suasana tertentu), kemudian disertakan dengan huruf yang mengarah pada pembacaan gambar yang terdapat di kartu tersebut. Setiap kartunya terdiri darisebuah gambar, kata, angka, atau simbol yang tercetak di satu sisi, sementara sisi lainnya biasanya kosong dengan umumnya berukuran 8x12 cm. Permainan ini memang dirancang dengan tujuan untuk membantu anak anak dalam memperkenalkan dan memperkuat pemahaman anak terhadap konsep-konsep baru dan sebagai media latihan dalam mengingat serta mengkaji bahan pelajaran yang sudah diketahui oleh anak⁴⁸.

Berikut adalah beberapa manfaat yang didapat dari permainan flash card diantaranya yaitu sebagai berikut:

a) Melatih daya ingat

Melihat gambar atau kata-kata pada flashcard dan mengasosiasikannya dengan arti atau suara dapat membantu melatih daya ingat mereka. Melalui permainan ini memungkinkan anak-anak untuk melatih ingatan jangka pendek mereka dengan mengulang kata-kata atau mengidentifikasi gambar yang sudah pernah mereka lihat sebelumnya dalam kehidupan sehari-hari⁴⁹.

⁴⁸Matthew Sonmez, *Flashcard Learning: How to Create, Use, and Maximize Flashcards for Effective Learning* (Chicago Us: Independently published, 2017).

⁴⁹A. Johnson and B. Smith, 'The Effectiveness of Flashcard Training on Memory Performance in Children', *Journal of Educational Psychology*, 02.01 (2019).

Melalui permainan ini, anak dapat mengenali gambar yang ada dikartunya.

b) Melatih keterampilan motorik halus

Anak-anak dapat menggunakan flashcard untuk mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka. Misalnya, mereka dapat memegang, menunjuk dan menulis yang diperintahkan didalam kartu tersebut dengan menggunakan kemampuan jari-jari tangan mereka sehingga dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka seperti kekuatan dan keterampilan jari yang presisi⁵⁰. Melalui permainan ini, anak dapat mengembangkan kecekatan jari-jari, meningkatkan koordinasi mata dan tangan.

c) Meningkatkan pemahaman visual

Dengan menggunakan gambar-gambar yang terdapat pada flashcard, anak-anak dapat meningkatkan serta melatih pemahaman persepsi visual pada diri mereka secara efektif melalui permainan ini. Sehingga mereka akan belajar mengenali bentuk, warna, dan atribut visual lainnya, yang dapat membantu dalam pengenalan suatu materi atau objek yang dapat diikuti oleh peserta melalui tampilan didalam kartu tersebut⁵¹. Melalui permainan ini, anak dapat mengetahui yang dilihatnya.

⁵⁰M. Smith, 'The Effect of Flashcard Activities on Fine Motor Skills in Preschool Children', *Journal of Early Childhood Education*, 25.02 (2022).

⁵¹S. Anderson and M. Wilson, 'The Effects of Flashcard Training on Visual Perception and Visual Memory in Children', *Journal of Educational Psychology*, 25.02 (2020).

d) Meningkatkan konsentrasi

Dengan melalui permainan ini maka akan dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi pada anak. Sebab ketika anak berinteraksi dengan flashcard, maka mereka akan berfokus pada kata-kata atau gambar yang ditampilkan, dan dapat membantu mereka dalam meningkatkan keterampilan konsentrasi mereka⁵². Melalui permainan ini, anak dapat belajar untuk focus.

e) Meningkatkan rasa percaya diri

Melalui permainan flash card rasa percaya diri anak juga dapat meningkat. Sebab ketika bermain mungkin mereka akan melakukan kesalahan dalam menebak, maka sebagai juri harus menjaga rasa percaya diri mereka dengan menghargai usahanya untuk mengingat segala informasi baru yang didapatkannya. Hal ini akan membantu mereka mendapatkan kepercayaan diri untuk berinteraksi dan mengeksplorasi lebih banyak lagi. Belajar dengan flash card dapat meningkatkan pikiran anak untuk beradaptasi dengan segala informasi baru yang didapatkannya.

Selain memiliki manfaat, permainan ini tidak akan pernah bisa lepas dari kekurangan yang dimilikinya. Adapun salah satu kekurangan dari permainan ini yaitu hanya cocok untuk kelompok kecil atau murid yang kurang dari 30 orang⁵³. Hal ini mengandung pengertian bahwa media flash card tidak cocok untuk jumlah murid

⁵²A. Johnson, 'The Impact of Flashcard Games on Concentration and Attention in Children', *Journal Child Development Perspectives*, 15.02 (2021).

yang banyak⁵³. Melalui permainan ini, anak dapat memunculkan sikap berani pada anak.

Dari kelima manfaat permainan menempel potongan gambar dapat disimpulkan menjadi sebuah bagan, sebagai berikut:



4. Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Perkembangan motorik halus pada anak merujuk pada kemampuan anak untuk mengontrol gerakan kecil dan halus yang melibatkan koordinasi antara otot-otot kecil, tangan, dan jari. Kemampuan ini sangat penting bagi anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, memegang alat tulis, memasak, dan masih banyak lagi.

⁵³Pam Schiller and Jackie Silberg, *The Complete Resource Book for Toddlers: Over 2000 Experiences and Ideas* (USA: Gryphon House, Inc, 2014).

Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 menjelaskan bahwa motorik halus yaitu mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Sedangkan WHO mendefinisikan bahwa motorik halus merupakan kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan-gerakan kecil yang terkoordinasi terutama dengan gerakan tangan dan kemampuan jari dalam berbagai tugas untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁴

Oleh karena itu pada aktivitas ini tidak membutuhkan banyak tenaga, akan tetapi memerlukan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus anak akan membuat anak dapat berkreasi dengan baik seperti menggunting, menggambar, mewarnai, dan menganyam. Akan tetapi tidak semua anak memiliki kematangan yang sama untuk menguasai kemampuan ini. Motorik halus merupakan komponen yang mendukung bagi pengembangan lainnya, seperti pengembangan kognitif, sosial emosional anak. Pengembangan motorik halus yang benar dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif. Pengembangan keterampilan motorik halus dapat ditunjukkan dalam kemampuan kognitif anak yaitu ditunjukkan dengan kemampuan mengenali, membandingkan, menghubungkan, menyelesaikan masalah sederhana dan mempunyai banyak gagasan tentang berbagai konsep dan

⁵⁴Nur Laili, *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Medan: UINSU, 2019).

gejala sederhana yang ada di lingkungannya. Kurangnya kesempatan berpartisipasi dalam kegiatan motorik halus akan memperlambat pertumbuhan dan kecerdasan pada anak⁵⁵.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak adalah perkembangan yang berhubungan dengan anggota gerak dan intelektual anak yang berlangsung secara bertahap dan memiliki alur kecepatan yang berbeda dari setiap individu anak. Perkembangan motorik halus bagi anak usia dini penting diperhatikan, ini dikarenakan perkembangan motorik dapat mempengaruhi perkembangan lainnya. Pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh pada kesiapan anak untuk menulis, kegiatan melatih koordinasi antara mata dan tangan dengan yang dianjurkan dalam jumlah waktu yang cukup meskipun penggunaan tangan belum mungkin tercapai dengan sempurna. Setiap anak mampu mencapai pada tingkat perkembangannya apabila mendapat stimulus atau rangsangan yang baik dan tepat, akan tetapi perkembangan setiap anak tidak dapat dipaksakan dan harus mengikuti tahap perkembangan anak usia dini. Tahapan perkembangan anak tidak sama dengan anak yang lain. Sehingga perkembangan motorik halus juga berbeda-beda, ada anak yang cepat dalam perkembangan motoriknya dan pula yang lambat⁵⁶.

⁵⁵Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi, 2005).

⁵⁶Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Caremedia Comunication, 2020).

b. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Pada Anak

Perkembangan motorik halus pada anak mengacu pada penyempurnaan bertahap gerakan otot kecil di tangan, jari, dan pergelangan tangan. Keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan tugas-tugas yang membutuhkan ketelitian, kontrol, dan ketangkasan. Berikut ini beberapa karakteristik perkembangan motorik halus pada anak usia dini diantaranya yaitu sebagai berikut ini:

a) Kemampuan dalam menggenggam

Kemampuan dalam menggenggam juga dapat merupakan bagian dari perkembangan motorik halus pada anak. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengontrol gerakan tangan dan jari-jari mereka untuk menggenggam benda dengan presisi dan kekuatan yang tepat. Pada saat anak usia 6-12 bulan, anak-anak mulai menggenggam benda dengan menggunakan seluruh tangan mereka. Lalu saat mencapai usia 1-2 tahun, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk menggenggam benda dengan menggunakan jari-jari mereka.

Kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah ataupun di sekolah saat dalam belajar. Anak-anak yang memiliki kemampuan menggenggam yang baik dapat melakukan tugas-tugas seperti menulis, menggambar, dan memotong dengan lebih mudah dan efisien. Selain itu, kemampuan menggenggam yang baik

juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial mereka. Stimulasi kegiatan yang dapat diberikan dalam mengembangkan kemampuan menggenggam yaitu dapat berupa bermain dengan mainan yang membutuhkan kemampuan menggenggam, seperti balok kayu atau mainan pasir. Selain itu, orang tua dan pengasuh dapat memberikan latihan menggenggam sederhana, seperti meminta anak untuk menggenggam kertas atau pensil dengan jari-jari mereka.

Dengan karakteristik motorik halus diharapkan anak dapat melatih kekuatan tangan mereka. Agar mereka terampil dalam memegang dan menggunakan benda.

b) Kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan

Pada usia dini, anak-anak mengalami perkembangan motorik halus yang cepat dan signifikan. Pada usia 3-4 tahun, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk menggambar, memotong, dan menulis. Kemampuan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik. Ketika anak mengalami kesulitan dalam perkembangan motorik halus, kemampuan koordinasi mata dan tangan mereka juga akan terpengaruh dan akan mengalami kesulitan dalam menulis, menggambar, atau melakukan tugas-tugas yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh dalam memberikan bantuan kepada mereka dengan cara memberikan

stimulasi yang tepat. Stimulasi yang diberikan yaitu dapat berupa alat atau sebuah permainan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan, seperti puzzle atau permainan memasak. Dengan demikian dalam memberikan stimulasi yang tepat, anak dapat berlatih serta dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam mengkoordinasi gerak mata dan tangan menjadi lebih baik dan akan membantu dalam kehidupan sehari-hari di rumah ataupun di sekolah saat belajar⁵⁷.

Dengan karakteristik motorik halus diharapkan anak dapat menyetarakan gerak tangan dan pandangan matanya.

c) Kemampuan menggunakan Alat Tulis

Kemampuan menggunakan alat tulis juga merupakan bagian dari perkembangan motorik halus pada anak. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengontrol gerakan tangan dan jari-jari mereka untuk menulis dengan presisi dan kekuatan yang tepat. Pada usia dini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk menggambar dan menulis dengan menggunakan alat tulis. Pada usia 3-4 tahun, anak-anak mulai belajar menulis huruf dan angka. Kemampuan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik, serta kemampuan menggenggam yang kuat. Ketika anak mengalami kesulitan dalam menggunakan alat tulis, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan akademik mereka. Anak mungkin kesulitan dalam

⁵⁷Lois Bly, *Motor Skills Acquisition in the First Year: An Illustrated Guide to Normal Development* (Manilla Philipina: Therapy Skill Builders, 1994).

menulis catatan, mengerjakan tugas-tugas tulis, atau mengikuti pelajaran disekolah.

Maka dari itu peran orang tua dan pengasuh sangat di butuhkan dalam membantu mereka memberikan stimulasi yang tepat. Stimulasi yang dapat diberikan kepada mereka yaitu berupa kegiatan bermain dengan mainan seperti bermain dengan menggunakan permainan papan Hangman yang dapat melibatkan menulis dan menggengam didalamnya. Selain itu, orang tua dan pengasuh juga dapat memberikan latihan menulis sederhana, seperti meminta anak untuk menulis huruf atau angka pada kertas. Dengan memberikan stimulasi yang tepat dan latihan yang cukup, anak dapat mengembangkan kemampuan menggunakan alat tulis yang baik dan akan membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan belajar di sekolah yang akan berguna bagi masa depannya.

d) Kemampuan keterampilan dalam menggunakan alat makan

Kemampuan dalam menggunakan peralatan makan juga merupakan bagian dari perkembangan motorik halus pada anak. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengontrol gerakan tangan dan jari-jari mereka untuk menggunakan peralatan untuk makan seperti menggunakan sendok dan garpu dengan presisi dan kekuatan yang tepat. Pada saat menginjak usia dua tahun mereka mulai mengembangkan dan melatih kemampuan mereka dalam menggunakan peralatan untuk makan seperti sendok atau garpu.

Kemudian saat anak menginjak usia 5-6 tahun, anak-anak mulai belajar untuk membantu melakukan tugas-tugas rumah tangga, seperti membersihkan meja atau mencuci piring. Kemampuan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik, serta kemampuan menggenggam yang kuat. Ketika anak mengalami kesulitan dalam menggunakan peralatan rumah tangga, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam membantu melakukan tugas-tugas rumah tangga dan belajar mandiri. Anak mungkin kesulitan dalam membantu membersihkan rumah atau memasak makanan.

Oleh karenanya peran orang tua dan pengasuh dalam memberikan bantuan stimulus kepada mereka sangat diperlukan untuk mendukung dalam perkembangan kemampuan yang dimilikinya. Kegiatan stimulus yang dapat diberikan yaitu dengan memberikan tugas-tugas rumah tangga yang sesuai dengan usia dan kemampuan anak dan memberikan latihan menggunakan peralatan makanan sederhana agar anak dapat berlatih serta belajar dari kegiatan tersebut. Dengan demikian dalam memberikan stimulasi yang tepat dan latihan yang cukup, anak dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan peralatan rumah tangga yang baik, yang akan membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari dan dalam belajar mandiri. Selain itu, kemampuan dalam membersihkan peralatan makanan juga dapat

membantu anak dalam mengembangkan rasa tanggung jawab dan kemandirian mereka⁵⁸.

e) Kemampuan membuat gambar dan menggambar

Kemampuan dalam membuat gambar dan menggambar juga merupakan bagian dari perkembangan motorik halus pada anak. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengontrol gerakan tangan dan jari-jari mereka untuk menggambar dengan presisi dan kekuatan yang tepat. Pada usia dini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk menggambar dengan menggunakan krayon atau pensil warna. Pada saat usia 1-2 tahun anak-anak biasanya mulai bereksperimen dengan coretan-coretan acak menggunakan tangan atau alat tulis, namun belum ada bentuk yang terlihat jelas sampai menginjak usia 3-4 tahun yang dapat menggambar garis horizontal untuk pertama kalinya. Mereka juga dapat mulai menggambar bentuk sederhana seperti lingkaran. Lalu saat memasuki usia 4-5 tahun anak mulai menggambar gambar dengan elemen wajah, meskipun bentuknya masih sangat sederhana, seperti lingkaran sebagai mata, garis lurus sebagai rambut, dan sebagainya hingga anak mampu menggambar manusia dengan lebih terperinci, termasuk wajah dan anggota tubuh seperti tangan, kaki, dan jari-jari saat memasuki usia 5-6 tahun.

⁵⁸Ahmad Afandi, *Pendidikan Dan Perkembangan Motorik* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).

Oleh karenanya dalam perkembangan kemampuan diatas maka di butuhkan sebuah upaya kemampuan anak dalam menggenggam dan mengontrol gerakan tangan dan jari yang baik serta selaras. Sebab saat kemampuan anak dalam mengontrol dan menggenggam yang dimilikinya sangat buruk maka anak tersebut dipastikan akan mengalami kesulitan dalam membuat gambar sehingga dapat mempengaruhi kemampuan kreativitas dan ekspresi mereka dan akan menyulitkan dalam mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk gambar atau menggambar sesuatu yang mereka lihat. Dari situ maka peran orang tua dan pengasuh dalam memberikan bantuan kepada mereka sangat di perlukan dengan cara memberikan stimulasi yang tepat. Stimulasi yang diberikan dapat berupa memberikan kertas kosong atau yang berisi gambar didalamnya kepada mereka dan meminta mereka untuk menggambar atau mewarnai gambar yang ada di dalamnya atau dapat memberikan latihan menggambar sederhana, seperti menggambar bentuk-bentuk sederhana atau menggambar sesuatu yang mereka lihat⁵⁹. Dengan karakteristik motoric halus diharapkan anak dapat mengekspresikan dirinya dalam bentuk menggambar.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa karakteristik penting yang perlu diperhatikan. Pertama, kemampuan koordinasi mata dan tangan memungkinkan anak untuk mengikuti

⁵⁹Nurkhadijah and Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020).

objek dengan pandangan mata mereka sambil menggunakan gerakan tangan yang terarah. Selanjutnya, kemampuan menggunakan alat tulis melibatkan pengembangan kontrol tangan yang presisi untuk menghasilkan garis dan bentuk yang lebih halus. Kemudian, kemampuan menggunakan peralatan rumah tangga memungkinkan anak untuk memegang dan memanipulasi peralatan dengan baik, mempengaruhi keterampilan hidup sehari-hari mereka. Selanjutnya, kemampuan membuat gambar dan menggambar melatih koordinasi mata dan tangan, kreativitas, serta keterampilan pengamatan visual anak. Sehingga poin di atas merupakan poin yang sangat penting bagi anak untuk memberikan latihan dan dukungan yang sesuai agar mereka dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan lebih baik, memperluas kemampuan mereka, dan mengoptimalkan partisipasi mereka dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Dari kelima karakteristik motoric halus dapat disimpulkan menjadi sebuah bagan, sebagai berikut:



c. Tahap Pola perkembangan Motorik Halus Pada Anak

Perkembangan motorik halus pada anak mengacu kepada kemampuan anak untuk mengendalikan gerakan-gerakan kecil serta presisi, terutama yang melibatkan tangan, jari, dan koordinasi mata-tangan. Berikut adalah tahap-tahap perkembangan motorik halus pada anak:

- a) Tahap Pra-Genggam (0-6 bulan):
 - 1) Pada awalnya, bayi memiliki gerakan refleks yang tidak terkendali dan otot-otot tangannya masih lemah.
 - 2) Mereka secara bertahap mulai mengembangkan kemampuan menggenggam refleksif saat meraih objek dengan memegangnya dengan tangan terbuka.
 - 3) Bayi juga mulai mengeksplorasi objek dengan menggunakan mulut dan menunjukkan gerakan seperti meraih dan menggenggam secara refleksif.
- b) Tahap Genggam Awal (6-12 bulan):
 - 1) Pada tahap ini, bayi mulai mengembangkan kemampuan menggenggam yang lebih terkoordinasi.
 - 2) Mereka mampu menggenggam objek dengan tangan utuh (menutup jari-jari mereka ke dalam telapak tangan).
 - 3) Bayi juga mulai menggunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk memegang objek kecil.
 - 4) Mereka dapat melakukan gerakan sederhana seperti meraih, memegang, melempar, atau menjatuhkan objek.

c) Tahap Pencetakan Jari (1-2 tahun):

- a) Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan memegang objek dengan menggunakan ibu jari dan jari telunjuk.
- b) Mereka mulai belajar menggunakan tangan mereka secara terpisah, misalnya memegang pensil atau alat tulis.
- c) Anak-anak juga mulai menggunakan keterampilan motorik halus untuk aktivitas seperti merobek kertas, memasukkan objek ke dalam wadah, atau memegang sendok.

d) Tahap Manipulasi Jari (2-3 tahun):

- 1) Anak-anak pada tahap ini semakin terampil dalam menggunakan jari-jari mereka secara terpisah.
- 2) Mereka dapat menggunakan jari-jari mereka untuk memasukkan dan mengeluarkan benda kecil dari wadah.
- 3) Anak-anak mulai mengembangkan kemampuan menggambar dengan menggunakan jari-jari mereka sebagai pengganti pensil.

e) Tahap Keterampilan Feeding (3-4 tahun):

- 1) Pada tahap ini, anak-anak semakin terampil dalam menggunakan alat makan, seperti sendok dan garpu.
- 2) Mereka dapat menggunakan keterampilan motorik halus mereka untuk menyuap makanan ke mulut mereka dengan lebih terampil dan mandiri.

f) Tahap Keterampilan Tulis (4-6 tahun):

- a) Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan tulis awal.

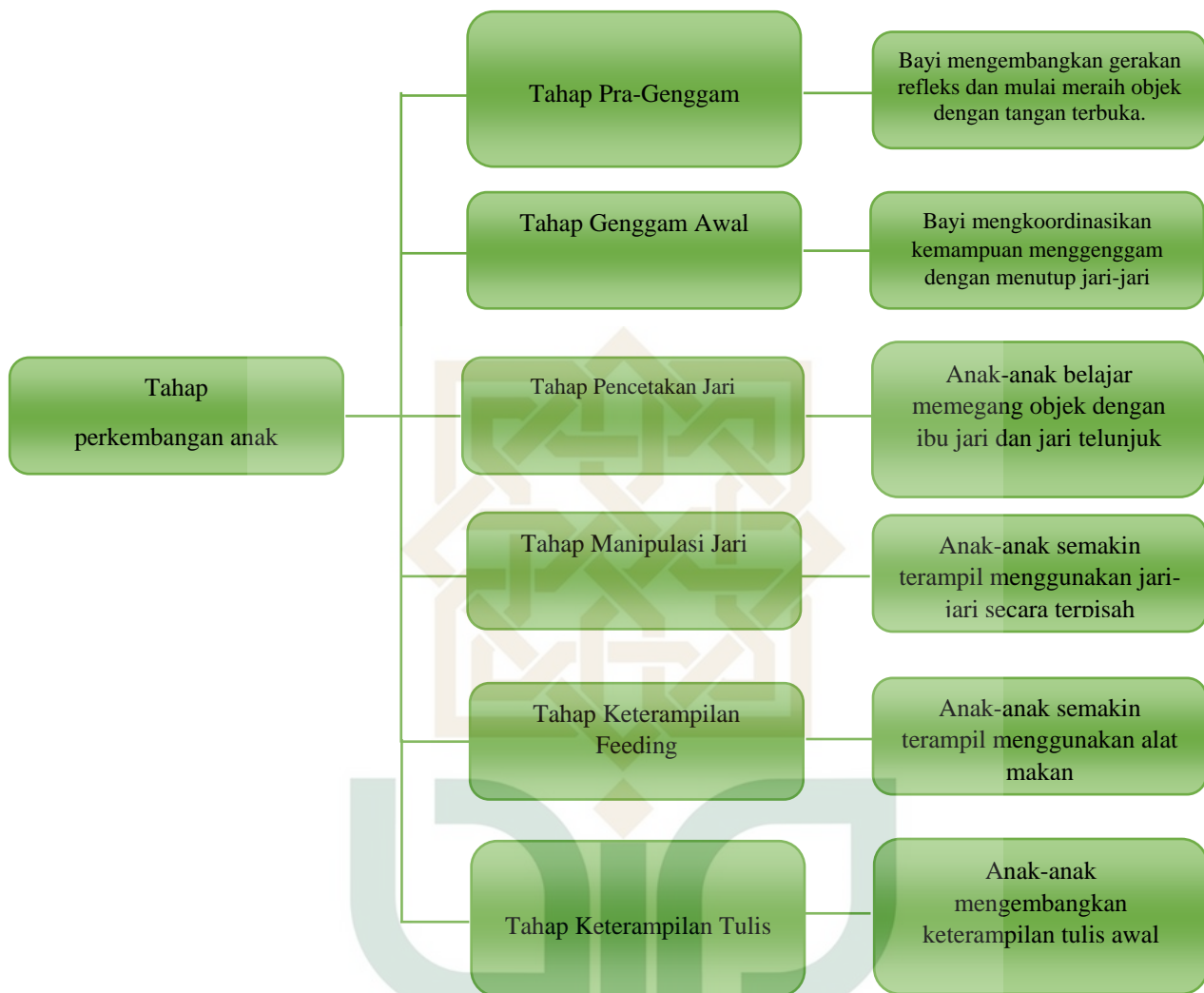
- b) Mereka dapat mengendalikan gerakan pena atau pensil dengan lebih presisi dan mulai menggambar bentuk-bentuk sederhana.
- c) Anak-anak juga dapat mulai menulis huruf-huruf atau angka dengan bantuan⁶⁰.

Setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda, jadi rentang usia yang disebutkan di atas hanya merupakan panduan umum. Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berlatih dan bermain dengan objek-objek yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka agar mereka dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan baik. Karena pada anak usia 0 sampai 6 tahun harus dilakukan pemberian permainan yang baik agar masa depan anak memiliki motoric yang bagus.

Dari keenam tahap perkembangan anak dapat disimpulkan menjadi sebuah bagan, sebagai berikut:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁶⁰Jhon Suntrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007).



d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Pada Anak

Perkembangan motorik halus pada anak melibatkan kemampuan untuk mengendalikan gerakan kecil pada tangan dan jari. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak meliputi:

1) Faktor genetic

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa faktor genetik dapat berperan dalam perkembangan motorik halus pada anak. Anak

mungkin memiliki kecenderungan bawaan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus yang lebih baik atau lebih buruk. Anak-anak dengan gangguan koordinasi perkembangan cenderung memiliki pengaruh genetik yang lebih signifikan pada koordinasi motorik halus mereka dibandingkan dengan anak-anak tanpa gangguan. Tidak hanya itu, menurut hasil penelitian mengatakan bahwa terdapat perbedaan dalam pola pengaruh genetic terhadap koordinasi motorik halus antara anak-anak dengan gangguan dan tanpa gangguan koordinasi perkembangannya⁶¹.

2) Lingkungan dan pemberian stimulasi

Lingkungan dan pemberian stimulasi memainkan peran penting dalam mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak. Lingkungan yang kurang stimulatif dapat menghambat perkembangan motorik halus anak karena anak tidak mendapatkan rangsangan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Sebaliknya, lingkungan yang kaya akan stimulasi dapat membantu mempercepat perkembangan motorik halus anak karena anak mendapatkan rangsangan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya⁶².

⁶¹Jones and dkk, 'Genetic and Environmental Influences on Fine Motor Coordination in Early Childhood', *Journal of Experimental Child Psychology*, 141.1 (2018).

⁶²Usha Goswami, *Cognitive Development: The Learning Brain*, 01 edn (USA: Psychology Press, 2008).

3) Kematangan Fisik

Kematangan fisik pada anak sangatlah penting dalam mempengaruhi perkembangan motorik halus. Kematangan fisik pada anak meliputi perkembangan otot-otot halus pada tangan dan jari-jari, koordinasi antara tangan dan mata, serta kemampuan untuk mengontrol gerakan tangan dan jari-jari dengan baik. Pada usia 0-6 bulan, anak mulai mengembangkan kemampuan untuk menggerakkan tangan dan jari-jarinya secara koordinatif.

Meninjak usia 6-12 bulan, anak akan mulai belajar untuk memegang dan meraih sebuah benda dengan tangannya. Kemudian saat menginjak usia 1-2 tahun, anak akan memulai belajar untuk memegang sebuah benda dengan erat menggunakan jari-jarinya dan mulai mengembangkan kemampuan untuk menggambar dan mewarnai. Oleh karena itu ketika anak mencapai kematangan fisik yang cukup, maka kemampuan motorik halusny akan semakin berkembang. Anak yang memiliki kematangan fisik yang baik cenderung memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik pula. Sebaliknya, anak yang mengalami keterlambatan dalam kematangan fisiknya cenderung mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halusny.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua atau pengasuh untuk memberikan stimulasi yang tepat agar perkembangan kematangan fisik dan motorik halus anak dapat berjalan dengan optimal. Orang tua atau

pengasuh dapat memberikan stimulasi dengan memberikan mainan yang sesuai dengan usia anak, memberikan kegiatan yang melibatkan gerakan jari-jari tangan, atau memberikan kegiatan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan.

4) Gizi dan Nutrisi

Gizi dan nutrisi memainkan peran penting dalam mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak. Kekurangan gizi dan nutrisi dapat menghambat perkembangan motorik halus anak, sedangkan asupan gizi dan nutrisi yang cukup dapat membantu mempercepat perkembangan motorik halus anak. Beberapa nutrisi yang penting untuk perkembangan motorik halus pada anak antara lain protein, zat besi, vitamin A, dan asam lemak omega-3. Peran Protein diperlukan untuk membangun dan memperbaiki jaringan tubuh, termasuk otot-otot halus pada tangan dan jari-jari. Kekurangan protein dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan otot-otot halus pada anak.

Kemudian Zat besi diperlukan untuk membentuk hemoglobin dalam darah yang membawa oksigen ke seluruh tubuh, termasuk otot-otot halus pada tangan dan jari-jari. Kekurangan zat besi dapat menyebabkan anemia, yang dapat menghambat perkembangan motorik halus pada anak.

Sedangkan vit A diperlukan untuk menunjang dalam perkembangan motorik halus pada anak. Karena vitamin A diperlukan

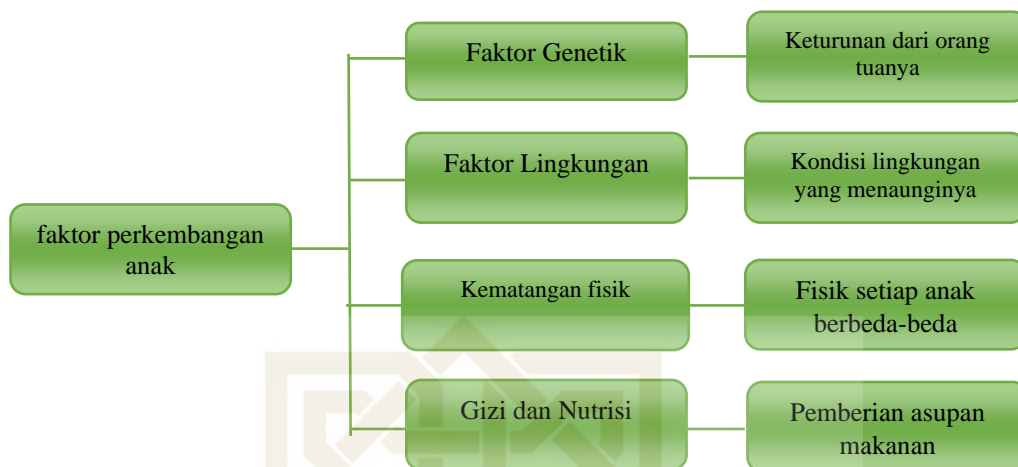
untuk menjaga kesehatan mata dan membantu anak melihat dengan jelas, sehingga dapat membantu anak dalam melakukan gerakan-gerakan halus pada tangan dan jari-jari.

Selain vitamin A, Asam lemak omega-3 juga penting dalam menunjang perkembangan dalam motorik halus pada anak. Karena didalam Asam lemak omega-3 ditemukan di dalam ikan dan minyak ikan yang diperlukan untuk membangun sel-sel otak dan saraf. Sehingga apabila anak kekurangan asam lemak omega-3 dapat menghambat perkembangan motorik halus pada mereka⁶³.

Penting untuk diingat bahwa setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda, dan faktor-faktor di atas dapat berinteraksi secara kompleks dalam mempengaruhi perkembangan motorik halus. Dengan memberikan dukungan yang konsisten, kesabaran, dan penghargaan terhadap upaya anak sangat penting dalam membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik halus. Keterampilan yang sangat berguna bagi masa depan si anak.

Dari keempat faktor perkembangan anak dapat disimpulkan menjadi sebuah bagan, sebagai berikut:

⁶³Jo E. Cowden and Kimberly P. McNamara, *Motor Development and Movement Activities for Preschoolers and Infants with Delays: A Multisensory Approach for Professionals and Families* (USA: Human Kinetics, 2012).



e. Upaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus

Salah satu upaya yang dapat dilakukan melalui visual motorik. Visual motorik adalah kegiatan permainan yang lebih memberikan pengalaman langsung pada anak untuk mengenal arah (atas, bawah, kiri, kanan, depan, belakang). Jadi anak melakukan permainan untuk mengetahui apa yang diperbuat dengan benda-benda atau alat. Adapun kegiatan-kegiatan visual motorik yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut:

1) Melipat Kertas Origami

Melipat kertas origami ialah suatu kegiatan yang dilaksanakan menggunakan bahan dasar kertas origami yang dapat dibentuk melalui lipatan kertas tersebut. Melipat kertas origami merupakan seni untuk membentuk karya tiga dimensi, dengan cara meremas kertas lalu membentuknya kembali.⁶⁴

⁶⁴ Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), 40

Adapun teknik melipat dengan cara mengolah kertas menjadi sebuah karya menjadi bentuk seperti bentuk-bentuk kapal, burung, kucing, tikus, rumah, dan sebagainya. Dalam kegiatan ini melatih anak untuk meningkatkan motorik halus anak dan dapat meningkatkan citra diri atau bakat anak melalui melipat kertas origami.

2) Menggunting Kertas

Pada kegiatan menggunting dengan kertas yaitu salah satu kegiatan yang tidak membutuhkan banyak tenaga, namun menggunakan ketelitian antara koordinasi mata dengan tangan. Menggunting merupakan salah satu kegiatan untuk memotong berbagai aneka kertas dan bahan lainnya mengikuti arah garis, alur dan bentuk-bentuk lainnya.⁶⁵

Kegiatan tersebut dapat dilaksanakan melalui kegiatan menggunting dengan kertas berbentuk mozaik dengan cara kertas digunting tidak beraturan, sehingga dapat ditempelkan kedalam sketsa gambar yang telah ditentukan sesuai dengan tepi garis gambar.

3) Strategi Melalui Permainan

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang dapat menimbulkan kesenangan melalui kegiatan yang dapat dijadikan sebagai sarana sosialisasi, bermain dapat memberikan kesempatan untuk menemukan.⁶⁶

⁶⁵Endang Setyaningsih, *Menstimulasi Motorik Halus Anak* (Jakarta Selatan: Gagah Media, 2016).

⁶⁶Fifi Winarni, *Bermain Sambil Belajar: Aktivitas Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak* (Jakarta Pusat: Gramedia Pustaka Utama, 2018).

Penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi eksplorasi anak terhadap berbagai aktivitas ini. Melibatkan anak dalam kegiatan yang menyenangkan dan bervariasi dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik halus secara alami dan menyenangkan serta anak-anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang baik dan berkembang secara optimal akan lebih memudahkan mereka dalam beradaptasi dengan pengalaman sehari-hari yang melibatkan aktivitas fisik. Sebaliknya, anak-anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang buruk, tidak berkembang dengan optimal akan lebih mudah frustrasi, merasa gagal, dan merasa ditolak. Kondisi ini akan memberikan dampak yang negatif pada aspek lain seperti terhadap kepribadian anak.

5. Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Sehingga dapat diartikan bahwa kognitif adalah istilah yang digunakan untuk mengacu pada proses pemahaman, pengetahuan, pemikiran, dan pengolahan informasi yang terjadi di dalam pikiran manusia. Menurut (Berk, 2006) kognitif berasal dari kata cognition yang berkaitan dengan proses mental yang mengacu pada proses mengetahui. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa kognitif merupakan suatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi yang berdasarkan pengetahuan faktual yang empiris. Selanjutnya Monks menyatakan bahwa

kognisi merupakan sebuah pengertian yang luas tentang berpikir dan mengamati, dimana perilaku tersebut mengakibatkan seseorang memperoleh pengertian dan atau menggunakan pengertian tersebut⁶⁷.

Sementara itu dalam sudut pandang perkembangan, kognitif mengacu pada hasil dari rangkaian tahap perkembangan yang dimulai sejak tahun-tahun awal pertumbuhan. Kognitif berkembang mengikuti pola yang teratur sejak masa bayi hingga dewasa dan akan mengalami penurunan pada masa lansia. Meskipun demikian, kognitif tetap harus dikembangkan mengingat perubahan-perubahan yang terjadi kaitannya dengan kognisi ini tidak terjadi secara alami tetapi merupakan akibat dari proses pematangan atau kemunduran neurologis dan fisik individu, lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan lingkungan pendidikan. Oleh karena itu menjadi penting untuk mengembangkan kognitif pada anak sejak dini, sehingga anak dapat memproses informasi yang masuk, menalar dan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir kompleks, serta menguasai pengetahuan yang lebih luas, sehingga anak dapat bersanding dalam kehidupan bermasyarakat⁶⁸.

Dari paparan diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental (interaksi yang berlangsung antara anak dengan benda atau kejadian disekitarnya) yang diperoleh melalui pengalaman panca indera yang diperoleh anak.

⁶⁷Jay D. Friedenberg and dkk, 'Cognitive Science: An Introduction to the Study of Mind', *Jurnal Cognitif Science*, 33.02 (2019).

⁶⁸Khadijah, *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*, 01 edn (Medan: Perdana Publishing, 2016).

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Sebagian besar psikologi terutama kognitivistis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benar-benar mulai tampak. Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai mendayagunakan kapasitas motor dan daya sensorinya. Sehingga ada beberapa karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang akan dijelaskan berikut ini:

a) Imitasi

Anak usia dini cenderung mengamati dan meniru apa yang mereka saksikan dari lingkungan sekitarnya. Melalui imitasi, mereka memahami aturan sosial, pola bicara, gerakan motorik, dan cara berinteraksi dengan orang lain. Tahap ini menjadi fondasi untuk pembelajaran lebih lanjut, karena anak-anak menggunakan imitasi sebagai metode utama untuk mengasah keterampilan-keterampilan awal mereka.

Imitasi merupakan keinginan individu untuk meniru orang lain. Meniru baik dalam gaya berpakaian, gaya berbicara, dan lain-lain.

Misalnya seorang anak meniru cara bicara teman-teman disekitarnya. Peniruan tersebut dapat berdampak pada penerimaan suatu kelompok serta mematuhi norma-norma yang ada. Imitasi juga merupakan salah satu strategi belajar yang kuat pada anak-anak yang dapat membantu para orang tua dan pendidik mendukung perkembangan holistik anak-anak mereka.

b) Sensorimotor

Pada awalnya, anak-anak usia dini berfokus pada pengalaman sensorik dan interaksi fisik dengan lingkungan mereka. Mereka belajar melalui penggunaan indera dan gerakan motorik, menggabungkan penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan untuk memahami dunia di sekitar mereka.

Tahap sensorimotor adalah yang paling awal dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Piaget menggambarkan periode ini sebagai masa pertumbuhan dan perubahan yang luar biasa. Selama fase awal perkembangan ini, anak-anak memanfaatkan keterampilan dan kemampuan yang mereka miliki sejak lahir (seperti melihat, mengisap, menggenggam, dan mendengarkan) untuk belajar lebih banyak tentang lingkungan. Dengan kata lain, mereka mengalami dunia dan memperoleh pengetahuan melalui indera dan gerakan motorik mereka. Melalui percobaan (*trial-and-error*), anak-anak menemukan lebih banyak tentang dunia di sekitar mereka.

Sensorimotor juga sangat dipengaruhi oleh interaksi langsung anak dengan lingkungan fisiknya. Mereka belajar melalui pengalaman sensorimotor, mengenali pola-pola, memahami hubungan sebab-akibat, dan mulai mengembangkan keterampilan kognitif dasar yang menjadi dasar bagi tahap perkembangan berikutnya dalam teori perkembangan Piaget.⁶⁹

c) Objek Permanen

Seiring dengan perkembangan kognitif, anak-anak usia dini mulai memahami konsep objek permanen. Mereka menyadari bahwa objek tetap ada meskipun tidak terlihat atau tidak dapat dijangkau secara langsung. Ini berarti mereka mulai memahami bahwa mainan yang diletakkan di balik tirai masih ada, walaupun mereka tidak dapat melihatnya.

Objek permanen merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak, dan hal ini terkait dengan tahap sensorimotor dalam teori perkembangan anak oleh Jean Piaget. Objek permanen mengacu pada kesadaran anak bahwa objek atau benda tetap ada meskipun tidak terlihat atau tidak dihadapkan secara langsung.

Pemahaman anak tentang objek permanen merupakan langkah kritis dalam perkembangan kognitif mereka dan membentuk dasar bagi perkembangan keterampilan berpikir lebih kompleks dalam tahap perkembangan selanjutnya.

⁶⁹Rima Khoiriyah Ratna Puspitasari, 'Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11.02 (2018).

d) Pra pemikiran

Pada tahap awal perkembangan kognitif, anak-anak usia dini cenderung berpikir secara simbolis dan sentris. Ini berarti mereka cenderung terfokus pada satu aspek dari suatu objek atau peristiwa dan mengabaikan aspek lainnya dengan menggunakan simbol-simbol, seperti menggunakan benda, gambar, atau mainan, untuk mewakili objek atau peristiwa di dunia nyata dan mengabaikan aspek lainnya. Misalnya, jika seorang anak diberikan dua buah gelas dengan volume yang sama tetapi bentuk yang berbeda, dia akan berpikir bahwa gelas yang lebih tinggi berisi lebih banyak cairan yang menggambarkan bahwa mereka dalam berpikir masih memakai sudut pandang secara simbolis dan sentris.

Istilah "pra-pemikiran" dalam konteks psikologi anak merujuk pada tahap awal perkembangan kognitif sebelum anak memasuki tahap berpikir abstrak atau simbolis. Dalam hal ini, kita dapat merujuk pada tahap pra-pemikiran sebagai tahap sensorimotor dalam teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget.

Pra-pemikiran ini adalah periode kritis dalam perkembangan kognitif anak, di mana mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang dunia sekitarnya melalui pengalaman sensorimotor dan interaksi dengan objek dan orang di sekitar mereka. Tahap ini memberikan landasan penting bagi tahap berpikir lebih kompleks yang akan muncul selanjutnya dalam perkembangan kognitif anak.

e) Perkembangan Bahasa

Kemampuan bahasa berkembang dengan pesat pada usia dini. Anak-anak mulai memahami kata-kata, menyusun kalimat sederhana, dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan bahasa yang berkembang membantu mereka dalam mengorganisir pikiran, mengungkapkan keinginan, dan memahami instruksi.

Perkembangan bahasa pada anak melibatkan serangkaian tahap yang mencakup penerimaan dan produksi bahasa, termasuk pemahaman kata, tata bahasa, dan kemampuan berbicara.

Perkembangan bahasa pada anak merupakan proses yang kompleks dan berkembang seiring waktu. Setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda, dan interaksi dengan lingkungan serta pengalaman komunikatif memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa mereka.⁷⁰

f) Representasi Simbolik

Anak-anak usia dini mulai mengembangkan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol, seperti melukis gambar atau melalui alat permainan, untuk mewakili objek dan situasi di dunia nyata. Ini mengindikasikan perkembangan kognitif yang lebih tinggi, di mana mereka dapat berpikir secara abstrak dan menggunakan simbol-simbol untuk memahami dan mengkomunikasikan ide.

⁷⁰Luh Ketut Suryani, *Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini: Panduan Praktis Untuk Orang Tua Dan Pendidik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

Representasi simbolik pada anak merujuk pada kemampuan anak untuk menggunakan simbol atau tanda untuk merepresentasikan objek, konsep, atau ide yang tidak hadir secara fisik. Kemampuan ini berkembang seiring dengan perkembangan kognitif anak dan merupakan bagian dari proses belajar dan berpikir simbolik.

Representasi simbolik adalah aspek penting dalam perkembangan kognitif anak, karena memberikan landasan bagi pemahaman mereka terhadap dunia dan membantu dalam pengembangan keterampilan-keterampilan kognitif yang lebih kompleks.

g) Perkembangan Memori

Kemampuan memori anak usia dini juga mengalami perkembangan. Mereka mulai dapat mengingat dan mengulangi urutan peristiwa, mengingat informasi yang baru dipelajari, dan mengakses pengalaman masa lalu. Meskipun kapasitas memori mereka masih terbatas, mereka terus mengembangkan kemampuan untuk mengingat dan mengingat informasi dengan lebih baik seiring bertambahnya usia. Perkembangan memori melibatkan kemampuan untuk menyimpan, mengolah, dan mengambil informasi dari pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Memori memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran dan perkembangan kognitif anak.

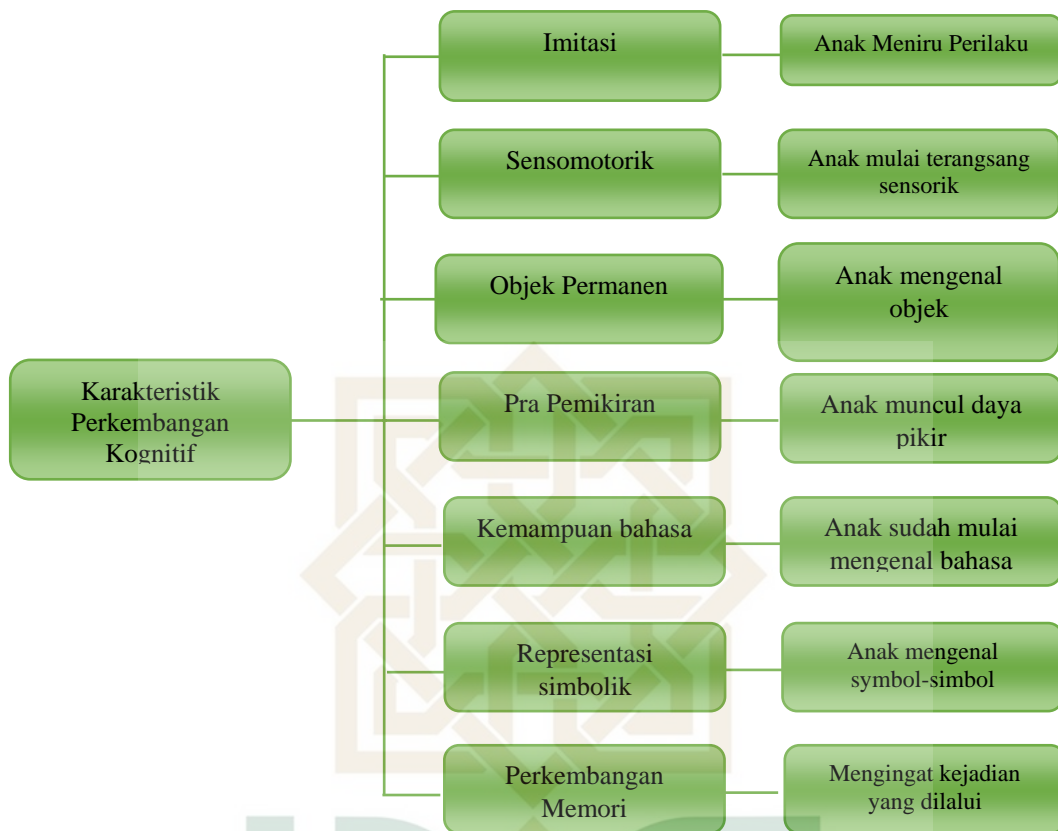
Perkembangan memori adalah proses kompleks yang melibatkan berbagai faktor, termasuk perkembangan otak, pengalaman, dan strategi kognitif. Memahami tahapan perkembangan ini membantu

dalam menyusun pendekatan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak.⁷¹

Karakteristik karakteristik diatas mencerminkan proses yang kompleks dan bertahap. Setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda, tetapi pemahaman tentang karakteristik perkembangan ini dapat membantu orang tua, pendidik, dan ahli perkembangan anak dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dan memfasilitasi pertumbuhan kognitif optimal pada anak-anak tersebut. Anak-anak yang berada di dalam periode ini sedang aktif dalam membangun pemahaman dan pengetahuan mereka tentang dunia di sekitar mereka dengan menggunakan pengalaman sensorik dan interaksi dengan lingkungan dan orang lain sebagai alat utama untuk belajar dan tumbuh secara kognitif dan digunakan sebagai alat tolak ukur untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik anak.

Dari ketujuh Karakteristik Perkembangan Kognitif dapat disimpulkan menjadi sebuah bagan, sebagai berikut:

⁷¹Tri Wibowo, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Pendekatan Teoritis Dan Implementasi Pendidikan* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020).



c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan Kognitif pada anak

Perkembangan kognitif pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks dan saling terkait dimulai dari anak sejak lahir hingga masa pertumbuhan dan perkembangannya. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun, sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) Faktor Genetik (Hereditas)

Faktor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya. Hal ini disebabkan karena masing-masing dari kita memulai kehidupan

sebagai suatu sel tunggal yang beratnya kira-kira seperdua puluh juta ons. Potongan benda yang sangat kecil ini menyimpan kode genetik kita, informasi tentang akan menjadi siapa kita. Instruksi ini mengatur pertumbuhan dari sel tunggal itu menjadi seorang yang terdiri dari sel tunggal itu menjadi seseorang yang terdiri dari bertrilyun-trilyun sel, yang masing-masing berisi satu tiruan (replica) kode genetik asli yang sempurna. Inti setiap sel manusia berisi 46 kromosom (chromosomes) yang merupakan struktur seperti benang yang terdiri dari 23 pasang, satu anggota dari setiap pasang berasal dari masing-masing orang tua.

Kromosom berisi zat genetik deoxyribonucleic acid yang luar biasa, atau DNA, DNA ialah suatu molekul kompleks yang berisi informasi genetik. Bentuk heliks ganda (double helix) DNA kelihatan seperti tangga rumah spiral (spiral staircase). Gen (genes), unit informasi genetik adalah segmen pendek dari tangga rumah DNA. Gen bertindak sebagai cetak biru bagi sel untuk memproduksi gen itu sendiri dan menghasilkan protein yang mempertahankan kehidupan.

Teori hereditas yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer mengatakan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Di katakan bahwa taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Setiap individu memiliki potensi bawaan yang unik untuk perkembangan kognitif mereka. Kemampuan belajar, pemrosesan

informasi, dan perkembangan otak dapat dipengaruhi oleh faktor genetic didalamnya.

Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa peranan faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ. Sebagaimana hasil penelitian dari Erlenmeyer Kimling dan Jarvik, 1963, bahwa umumnya individu yang mempunyai hubungan keluarga cenderung mempunyai IQ relatif sama atau similar. Riset lain yang dilakukan oleh Jenks, 1972 dan Munsinger, 1978 menyimpulkan bahwa IQ anak lebih similar dengan IQ orang tuanya. Dengan demikian, secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal atau di bawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat memberi kesempatan untuk berkembang. Oleh karena itu, peranan hereditas sangat menentukan perkembangan intelegtual anak⁷².

2) Lingkungan

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif anak juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Teori ini awal mulanya dipelopori

⁷²Ian J. Deary, *Intelligence: A Very Short Introduction* (USA: Oxford University Press, 2001).

oleh John Locke yang mengatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih atau belum ada noda sedikit pun. Teori ini dikenal dengan sebutan tabularasa. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Lingkungan yang kaya akan rangsangan sensorik, seperti mainan, buku, dan interaksi dengan orang dewasa, dapat merangsang pemahaman dan perkembangan kognitif anak.

Banyak studi maupun penelitian yang mendukung bahwa faktor lingkungan mempengaruhi tingkat kognitif atau intelegensi seseorang. Sebagai contoh dalam penelitian Kamin, 1978, anak-anak angkat yang hidup dalam lingkungan yang baik mengalami peningkatan IQ sampai 5 poin, sedangkan anak-anak angkat yang hidup dalam lingkungan kurang baik tidak mengalami peningkatan taraf intelegensi. Selain dipengaruhi oleh faktor hereditas dan lingkungan, tingkat kognitif atau taraf intelegensi juga dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, ras, budaya, dan asupan nutrisi⁷³.

3) Interaksi social

Interaksi dengan orang tua, anggota keluarga, teman sebaya, dan pengasuh memiliki dampak signifikan pada perkembangan kognitif anak. Interaksi sosial memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar

⁷³Judith Rich Harris, *The Nurture Assumption: Why Children Turn Out the Way They Do* (USA: Free Press, 2009).

dari pengalaman orang lain, memahami perspektif orang lain, dan mengembangkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah.

4) Stimulasi Kognitif

Anak-anak membutuhkan rangsangan dan tantangan kognitif untuk mempromosikan perkembangan kognitif mereka. Stimulasi kognitif dapat melibatkan permainan interaktif, mainan edukatif, cerita, dan kegiatan yang mendorong pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan eksplorasi.

5) Nutrisi dan Kesehatan

Kesehatan fisik dan nutrisi yang baik juga berkontribusi pada perkembangan kognitif anak. Nutrisi yang cukup dan seimbang mendukung pertumbuhan otak dan fungsi kognitif yang optimal. Gangguan kesehatan atau masalah gizi dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak⁷⁴.

Seperti asupan makanan yang sehat dan seimbang merupakan faktor utama dalam perkembangan kognitif anak. Nutrisi yang tepat, termasuk protein, lemak sehat, karbohidrat kompleks, vitamin, mineral, dan serat yang sangat penting bagi pertumbuhan otak dan fungsi kognitif yang optimal.

6) Stimulasi Bahasa

Perkembangan bahasa yang kaya dan penggunaan bahasa yang terus-menerus dalam interaksi sehari-hari berperan penting dalam

⁷⁴Deborah A. Phillips Jack P. Shonkoff, *Early Experiences Matter: How Early Childhood Experiences Shape Child's Brain* (Washington: National Academies Press, 2000).

perkembangan kognitif anak. Anak yang terlibat dalam percakapan yang kaya dengan orang dewasa dan anak-anak sebaya cenderung mengembangkan keterampilan bahasa yang lebih baik serta kemampuan pemikiran dan pemahaman yang lebih kompleks.

Sehingga stimulasi bahasa memegang peran penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui percakapan, membaca cerita, bernyanyi, dan bermain peran, anak-anak memperoleh kosakata, pola kalimat, dan kemampuan berkomunikasi yang penting untuk perkembangan kognitif mereka. Stimulasi bahasa yang kaya dan terus menerus membantu memperluas kosakata anak, meningkatkan kemampuan berbicara, memahami instruksi, dan mengasah kemampuan berpikir abstrak. Dengan memberikan lingkungan sekitar yang mendukung perkembangan bahasa mereka baik itu berasal dari orang tua atau pengasuh dapat memberikan kontribusi besar dalam pembentukan kemampuan kognitif anak usia dini.

7) Pola Asuh

Peran pola asuh sangat memainkan peran krusial dalam perkembangan anak usia dini. Pola asuh mencakup cara orang tua atau pengasuh merawat, mendidik, dan membimbing anak-anak dengan pola yang tepat. Dengan memberikan stimulus yang tepat, lingkungan yang aman dan penuh kasih sayang serta memberikan batasan aturan yang jelas dan konsisten kepada anak-anak dapat memberikan dan

membangun fondasi yang baik menuju kedalam perkembangan kognitif yang optimal.

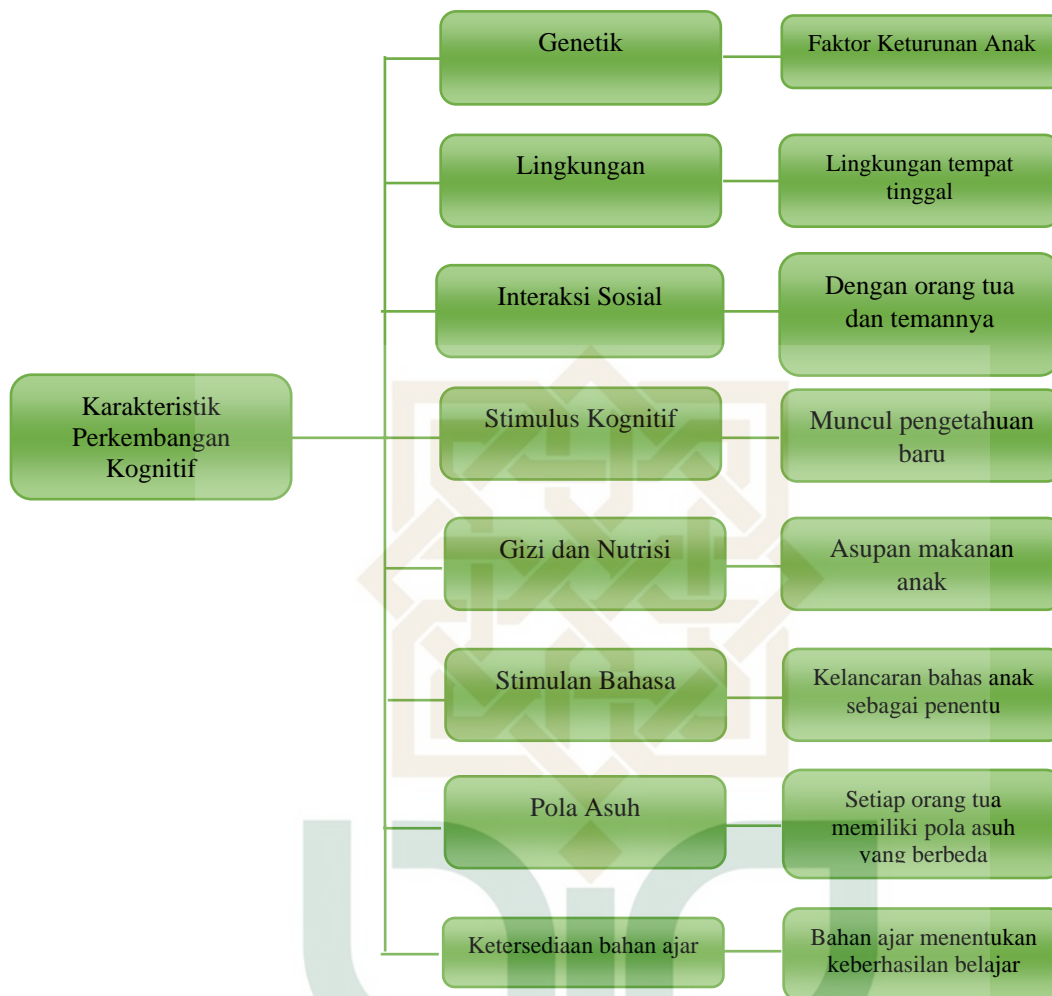
8) Ketersediaan Sumber Belajar

Akses anak terhadap buku, permainan edukatif, teknologi, dan bahan belajar lainnya juga mempengaruhi perkembangan kognitif. Ketersediaan sumber daya belajar yang tepat dapat merangsang eksplorasi, kreativitas, dan pemahaman konsep pada anak dan membantu mengembangkan kemampuan keterampilan kognitif pada diri mereka secara optimal⁷⁵.

Faktor faktor diatas saling berinteraksi dan saling memengaruhi dalam membentuk perkembangan kognitif pada anak usia dini. Penting bagi orang tua, keluarga, dan pengasuh untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan merangsang perkembangan kognitif anak dengan memberikan stimulasi yang tepat, interaksi sosial yang positif, dan perhatian yang memadai.

Dari kedelapan Faktor yang mempengaruhi perkembangan Kognitif pada anak dapat disimpulkan menjadi sebuah bagan, sebagai berikut:

⁷⁵Jeff Trawick-Smith, *Early Education and Development: Cognitive, Behavioral, and Social Dimensions* (London: Pearson, 2013).



d. Tahapan Pola Perkembangan Kognitif Pada Anak

Teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget menjelaskan bahwa kemampuan dari kognitif anak dapat berkembang secara bertahap pada rentang waktu yang berbeda-beda, termasuk perkembangan dalam mengamati ilmu pengetahuan. Apabila seorang anak dipaksa untuk memiliki kemampuan yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan waktu perkembangannya, maka akan menyebabkan gangguan pada periode emas anak. Teori dari Jean Piaget ini disebut pula dengan teori genetic epistemology, karena teorinya menjelaskan mengenai perkembangan

kemampuan intelektual anak dalam masa pertumbuhan. Berikut ini beberapa tahapan dalam perkembangan kognitif pada anak menurut Piaget diantaranya yaitu:

1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, anak-anak menggunakan indera mereka untuk memahami dunia di sekitarnya. Mereka belajar melalui gerakan fisik dan stimulus sensorik. Pada awalnya, mereka mengembangkan refleksi alami seperti menggenggam atau menghisap, kemudian berkembang menjadi kesadaran objek permanen dan kemampuan untuk melakukan tindakan sederhana secara tujuan. Tahap ini berlangsung dari kelahiran hingga sekitar usia 2 tahun. Pada tahap ini, anak-anak belajar dan mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia melalui penggunaan indera dan gerakan fisik mereka dengan proses tahapan sebagai berikut:

1. **Substansi Reaksi Awal (0-1 bulan):** Pada awal kehidupan, bayi bereaksi terhadap rangsangan yang diberikan oleh indera mereka, seperti menggenggam benda atau menghisap ibu jari. Mereka bereaksi secara refleksi terhadap rangsangan tersebut tanpa adanya tujuan yang disengaja.
2. **Refleks Circular Primer (1-4 bulan):** Pada tahap ini, bayi mulai mengulang-refleksi refleksi yang menyenangkan secara sengaja. Misalnya, bayi mungkin secara berulang-ulang menggoyangkan

gendongannya untuk mendengar suara berderak yang dihasilkan. Ini menunjukkan perkembangan awal koordinasi gerakan mereka.

3. Refleks Circular Sekunder (4-8 bulan): Pada tahap ini, bayi mulai mengembangkan refleks yang terkoordinasi dengan objek di sekitar mereka. Misalnya, bayi dapat sengaja mencari mainan dan mengulangi gerakan tertentu untuk melihat reaksi atau efek yang dihasilkan.
4. Koordinasi Reaksi Sekunder (8-12 bulan): Pada tahap ini, bayi mulai menggabungkan tindakan fisik mereka dengan tujuan tertentu. Mereka dapat mengulangi tindakan yang berhasil untuk mencapai hasil yang diinginkan. Misalnya, bayi dapat menggoyangkan mainan untuk menghasilkan suara atau mengulangi suara tertentu untuk mendapatkan perhatian orang tua.
5. Tindakan Tujuan (12-18 bulan): Pada tahap ini, bayi mulai menggunakan tindakan fisik yang terarah untuk mencapai tujuan yang spesifik. Mereka mulai mengembangkan konsep objek permanen, yaitu pemahaman bahwa objek tetap ada meskipun tidak terlihat. Bayi dapat mencari mainan yang disembunyikan di belakang benda lain atau mencari orang tua ketika mereka pergi dari pandangan.
6. Perkembangan Simbolik (18-24 bulan): Pada tahap ini, bayi mulai menggunakan simbol dan bahasa secara lebih aktif. Mereka mulai memahami kata-kata sederhana dan menggunakan tanda atau

gerakan sebagai simbol untuk objek atau tindakan. Misalnya, bayi dapat menunjuk pada gambar hewan dan mengucapkan kata yang sesuai⁷⁶.

2) Tahap Pra Oprasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, imajinasi anak berkembang pesat. Mereka mulai menggunakan bahasa dan simbol untuk merepresentasikan objek dan peristiwa di sekitar mereka. Anak-anak cenderung berpikir secara egosentris, yang berarti mereka melihat dunia hanya dari perspektif mereka sendiri. Mereka juga mulai mengembangkan pemahaman tentang jumlah dan ukuran secara kasar. Pada tahap ini, anak-anak mulai menggunakan simbol dan bahasa secara lebih aktif, tetapi pemikiran mereka masih terbatas pada dunia yang lebih konkret dan terkait dengan perspektif pribadi mereka. Berikut beberapa tahap perkembangan pra oprasional dengan proses tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Perkembangan Simbolik: Anak-anak pada tahap ini mulai menggunakan simbol dan bahasa sebagai cara untuk merepresentasikan objek, orang, atau peristiwa di sekitar mereka. Mereka dapat menggunakan kata-kata, gambar, atau gerakan sebagai simbol untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan.
2. Egosentrisme: Salah satu ciri utama tahap praoperasional adalah egosentrisme. Anak-anak cenderung melihat dunia hanya dari

⁷⁶Hariyanto Ida Nurohmi, Rijanto, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Perspektif Teori Jean Piaget* (Yogyakarta: PT Indeks Penerbit, 2018).

perspektif mereka sendiri dan sulit memahami pandangan atau perspektif orang lain. Mereka berpikir bahwa semua orang melihat dan berpikir seperti mereka sendiri.

3. Ketidakmampuan Konservasi: Anak-anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep konservasi. Mereka cenderung percaya bahwa perubahan dalam tampilan fisik suatu objek juga berarti perubahan dalam jumlah atau kualitasnya. Misalnya, jika air dituangkan dari segelas yang tinggi ke dalam gelas yang lebih lebar, anak mungkin berpikir bahwa jumlah air berubah.
4. Pemikiran Pratindakan: Anak-anak pada tahap ini memiliki pemikiran yang terbatas pada tindakan konkret dan nyata. Mereka belum mampu melakukan pemikiran abstrak atau logis. Pemikiran mereka masih terikat pada apa yang dapat mereka amati atau lakukan secara langsung.
5. Perkembangan Bahasa yang Pesat: Pada tahap ini, anak-anak mengalami perkembangan bahasa yang pesat. Mereka mengembangkan kosakata yang lebih luas dan mulai menggabungkan kata-kata dalam kalimat yang lebih kompleks. Bahasa menjadi alat penting dalam berkomunikasi dan mengungkapkan pemikiran mereka.
6. Bermain Simbolik: Anak-anak pada tahap praoperasional sangat suka bermain simbolik. Mereka menggunakan objek atau mainan untuk mewakili hal-hal lain dalam permainan imajinatif mereka.

Misalnya, mereka dapat menggunakan tongkat sebagai pedang atau selembar kain sebagai jubah pahlawan⁷⁷.

Meskipun anak-anak pada tahap pra operasional memiliki kecenderungan egosentris dan kesulitan dengan konsep-konsep abstrak, tahap ini merupakan periode penting dalam perkembangan kognitif anak. Mereka mulai menggunakan bahasa dan simbol, mengembangkan imajinasi, dan memperluas pemahaman tentang dunia di sekitar mereka.

3) Tahap Oprasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis dan konkret. Mereka mampu memahami hubungan sebab-akibat, konservasi (pemahaman bahwa jumlah atau volume suatu objek tetap, meskipun tampilan fisiknya berubah), dan pengklasifikasian objek berdasarkan atributnya. Anak-anak pada tahap ini masih fokus pada informasi konkret yang dapat mereka lihat, sentuh, atau alami secara langsung. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis dan konkret, mampu memahami hubungan sebab-akibat, serta memiliki pemahaman tentang konservasi dan pengklasifikasian objek berdasarkan atributnya.

1. Pemahaman Konservasi: Salah satu ciri utama tahap operasional konkret adalah anak-anak mulai mengembangkan pemahaman

⁷⁷Lathifah Sholikhah, *Keterampilan Berpikir Anak Usia Dini: Pendekatan Piaget* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018).

tentang konservasi. Mereka menyadari bahwa jumlah atau sifat suatu objek tetap sama meskipun terjadi perubahan dalam penampilannya. Misalnya, mereka memahami bahwa jumlah air tetap sama meskipun air dituangkan ke dalam gelas yang berbeda.

2. Berpikir Logis dan memahami Sebab-Akibat: Anak-anak pada tahap ini mampu menggunakan pemikiran logis dan memahami hubungan sebab-akibat. Mereka mampu mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan tertentu dan menyadari bahwa tindakan mereka dapat mempengaruhi hasilnya. Mereka juga mulai memahami urutan peristiwa.
3. Pengklasifikasian dan Seriasi: Anak-anak pada tahap ini mampu melakukan pengklasifikasian objek berdasarkan atributnya. Mereka dapat mengelompokkan objek-objek berdasarkan kesamaan atau perbedaan tertentu. Selain itu, mereka juga mampu melakukan seriasi, yaitu mengurutkan objek-objek berdasarkan ukuran, jumlah, atau atribut lainnya.
4. Pemecahan Masalah Konkret: Anak-anak pada tahap ini mulai mengembangkan kemampuan pemecahan masalah konkret. Mereka dapat mempertimbangkan beberapa solusi dan mencari cara-cara alternatif untuk menyelesaikan masalah. Mereka menggunakan pemikiran logis dan keterampilan berpikir yang mereka miliki untuk mengatasi tantangan yang dihadapi.

5. Pemahaman Lainnya: Selain itu, anak-anak pada tahap ini juga mulai memahami perspektif orang lain dan dapat mengambil sudut pandang yang berbeda. Mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang aturan, konsep matematika sederhana, dan pemahaman sosial yang lebih kompleks.

4) Tahap Operasional Formal (11 Tahun hingga Anak Dewasa)

Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan hipotetis. Mereka mampu mempertimbangkan kemungkinan dan melakukan pemikiran deduktif. Mereka mulai memahami konsep-konsep seperti etika, politik, dan filosofi. Anak-anak pada tahap ini mampu mengambil sudut pandang orang lain dan berpikir tentang kemungkinan masa depan. Dalam tahapan yang terakhir ini, anak mampu memahami beragam hal seperti bukti logis, cinta serta nilai. Anak tidak akan melihat segala sesuatunya hanya dalam bentuk putih atau hitam, tetapi ada warna-warna lain dari informasi yang telah ia dapatkan. Apabila dilihat dari faktor biologisnya, tahapan terakhir ini akan muncul ketika pubertas dan menandai masuknya seseorang ke dunia dewasa baik secara penalaran moral, kognitif, fisiologis, perkembangan psikoseksual serta perkembangan sosial⁷⁸.

Dengan demikian secara keseluruhan, tahap pola perkembangan kognitif pada anak merupakan proses yang kompleks dan penting

⁷⁸Soetjiningsih, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018).

dalam perkembangan anak. Dalam tahap ini, anak mengalami perubahan signifikan dalam kemampuan berpikir dan memproses informasi. Dengan memahami tahap-tahap perkembangan kognitif pada anak, orang tua dan pendidik dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal dan memfasilitasi proses belajar mereka. Oleh karena itu, pemahaman tentang tahap pola perkembangan kognitif pada anak sangat penting bagi siapa saja yang ingin membantu anak-anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

e. Upaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini adalah suatu hal yang penting untuk membantu mereka dalam perkembangan intelektual dan akademik. Sehingga hal ini ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya yaitu:

- 1) Lingkungan yang merangsang: Ciptakan lingkungan yang kaya akan rangsangan dan peluang belajar. Sediakan mainan yang mendukung pemecahan masalah, baca buku bersama, dan libatkan anak dalam kegiatan yang merangsang berpikir, seperti teka-teki atau permainan konstruksi. Lingkungan yang merangsang membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- 2) Stimulasi sensorik: Anak usia dini belajar melalui pengalaman sensorik. Berikan pengalaman sensorik yang beragam, seperti sentuhan, suara,

warna, dan aroma. Misalnya, biarkan anak bermain dengan bahan-bahan tekstur, mendengarkan musik, atau mengamati alam sekitar. Stimulasi sensorik membantu mengembangkan koneksi saraf dan memperkuat kemampuan kognitif anak⁷⁹.

- 3) Interaksi sosial: Dorong interaksi sosial yang positif antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya dalam mendukung dan menciptakan lingkungan belajar untuk anak. Oleh karenanya dengan melalui interaksi ini, anak juga dapat belajar memahami perasaan orang lain, berbagi, dan memecahkan masalah bersama. Berikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, bermain bersama, dan bekerja dalam kelompok kecil. Interaksi sosial membantu mengembangkan kemampuan kognitif, seperti pemahaman konsep, mampu memecahkan masalah, dan perspektif berpikir⁸⁰.
- 4) Permainan dan aktivitas yang terarah: Sediakan permainan dan aktivitas yang dirancang untuk merangsang keterampilan kognitif anak. Misalnya, permainan memori untuk meningkatkan daya ingat, permainan teka-teki untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah, atau permainan yang melibatkan perhitungan sederhana untuk meningkatkan kemampuan matematika dan berpikir

⁷⁹James Christie Carol Vukelich, Carol A. Wasik, *Enhancing Children's Cognition: Strategies and Techniques for Promoting Cognitive Development* (USA: Brookes Publishing, 2011).

⁸⁰Mark Davis Sarah Johnson, 'The Role of Social Interaction in Enhancing Cognitive Abilities in Children', *Journal Developmental Psychology*, 49.02 (2018).

logis. Aktivitas yang terarah membantu anak mengasah kemampuan kognitif secara aktif⁸¹.

- 5) Dukungan orang tua dan Pengasuh: Orang tua dan pengasuh memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak dengan fokus pada jenis dukungan yang diberikan diantaranya yaitu memberikan stimulasi berupa kegiatan yang berhubungan dengan meningkatkan kognitif dan memberikan interaksi serta perhatian yang positif kepada mereka. Dengan memberikan rangsangan melalui interaksi dan aktivitas yang mendukung dapat mendukung dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada diri mereka melalui interaksi dan aktivitas yang mendukung⁸².

Sehingga melalui upaya-upaya ini, anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal. Serta hal ini penting untuk mengenali setiap anak sebagai individu yang unik dan memberikan dukungan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori yang

⁸¹Amanda Thompson Emily Roberts, 'The Impact of Directed Play Activities on Cognitive Abilities in Children', *Journal Child Development*, 87.03 (2018).

⁸²Maria Rodriguez Jessica Anderson, 'The Role of Parental and Caregiver Support in Enhancing Cognitive Abilities in Children', *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 60.04 (2019).

relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric.

Oleh karena itu hipotesis dalam penelitian ini yang berposisi sebagai variabel independent (X) adalah permainan Halang Rintang dan yang berkedudukan sebagai variable dependent (Y) adalah kemampuan motorik halus dan kognitif pada anak usia dini. Oleh sebab itu berdasarkan teori dan penjelasan diatas maka dapat dirumuskan rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- a. H_0 : Tidak ada pengaruh dalam permainan Halang Rintang dalam memberikan stimulasi kemampuan motorik halus dan kognitif pada mereka.
- b. H_1 : Terdapat pengaruh dalam permainan Halang Rintang dalam memberikan stimulasi kemampuan motorik halus dan kognitif pada mereka.

H_0 diterima jika signifikan lebih besar dari 0,05 ($H_0 > 0,05$). Dan H_0 ditolak jika signifikan lebih kecil dari 0,05 ($H_0 < 0,05$).

H. Sistematika pembahasan

Bab pertama pendahuluan yang berisi latar belakang masalah. Rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, hipotesis penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, populasi-sampel, metode dan instrument pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas serta analisis data.

Bab ketiga yang berisi hasil penelitian dan pembahasan yang berisi deskripsi hasil penelitian, pembahasan, hasil uji hipotesis penelitian dan keterbatasan penelitian

Bab keempat berisi penutup yang mencakup simpulan dan saran.



BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Tujuan dilakukannya penelitian ini guna untuk membuktikan terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruh dari permainan Halang Rintang kepada mereka yang berada di lembaga pendidikan TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kota Pekalongan.

1. Permainan Halang Rintang berpengaruh positif serta signifikan terhadap perkembangan motorik halus dan kognitif kepada siswa kelas B TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kota Pekalongan karena hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji t (parsial) yang mana diperoleh nilai Signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05.
2. Kegiatan permainan Halang Rintang dapat menstimulasi perkembangan kemampuan motorik halus dan kognitif pada anak-anak kelas B di TK Muslimat NU Masyitoh 18 Podosugih Kota Pekalongan yang berkontribusi sebesar 64,7%. Sebab hal ini dapat dilihat dari 10 siswa yang sebelumnya mendapatkan nilai yang kurang untuk motorik halus dan kognitifnya. Setelah dilakukan kegiatan permainan halang rintang, 10 siswa tersebut mendapatkan nilai yang baik untuk motorik halus dan kognitifnya. Untuk mainannya sendiri di dalam setiap rintangannya yaitu berisi menyusun bangun datar menjadi pola gambar yang terbentuk, mengecap didalam gambar menggunakan pelepah pisang, meronce, menggunting gambar lalu menyusun potongan gambar, tutup botol angka, menghitung tulang ikan dan terakhir

flash card. Sebagai contoh sebelumnya dalam motorik halus anak kesulitan memegang dan menulis di dalam kemampuannya lalu setelah di beri perlakuan anak sudah bisa memegang pensil dan mulai ada perubahan saat anak sedang menulis huruf dengan bentuk huruf sudah semakin keliatan mirip dengan bentuk yang sesungguhnya. Kemudian di bidang kognitif, peneliti menemukan bahwa kemampuan sebagian anak yang dimiliki sangat buruk dalam mengenal angka serta berhitung lalu ditambah dengan kemampuan dalam mengenal warna serta nama bangun datar yang dimilikinya sangat terbatas akan tetapi setelah sekian lama mendapatkan stimulus dari kegiatan permainan halang rintang anak sudah mampu mengenal warna, nama bangun datar dan belajar berhitung serta mengenal angka.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Pemilihan permainan dalam pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus dan kognitif siswa. Untuk menstimulasi perkembangan motorik halus dan kognitif, terdapat perbedaan perkembangan motorik halus dan kognitif antara sebelum penggunaan permainan halang rintang dan sesudah diterapkan permainan halang rintang.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan menstimulasi perkembangan motorik halus dan kognitif dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan pemilihan permainan pembelajaran siswa untuk meningkatkan perkembangan motorik halus dan kognitif.

C. Saran

Dari hasil analisa diatas yang dilakukan peneliti serta pembahasan yang telah disajikan, maka peneliti menyampaikan saran:

1. Bagi Pengajar

Bagi guru dan calon guru diharapkan menjadi tahu dan mengerti pemilihan permainan untuk meningkatkan motorik halus dan kognitif anak usia dini serta relevansinya terhadap pendidikan.

2. Bagi Pembaca

Bagi para pembaca hendaknya bisa menjadikan permainan halang rintang sebagai salah satu metode pembelajaran bagi anaknya.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya setiap instansi pendidikan memperhatikan metode pembelajaran dan kegiatan dalam pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembang motorik halus dan kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Syukur Ibrahim, *Metode Penelitian Kuantitatif: Pendekatan Eksperimen* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019)
- Afandi, Ahcmad, *Pendidikan Dan Perkembangan Motorik* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019)
- Ahmad Fuad Rifqi, *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Lengkap Untuk Peneliti Pemula* (Jakarta Pusat: Rajawali Pers, 2017)
- Akhmad Shunhaji, and Nur Fadiyah, 'Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini', *Alim Journal of Islamic Educatioan*, 2.2 (2020)
- Andang, Ismail, *Eduations Games: Panduan Praktis Permainan Anak Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif Dan Saleh* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2011)
- Anderson, S., and M. Wilson, 'The Effects of Flashcard Training on Visual Perception and Visual Memory in Children', *Journal of Educational Psychology*, 25.02 (2020)
- Anggraini, Fina Surya, and dkk, *PERKEMBANGAN MOTORIK AUD*, ed. by Guepedia (Bogor, 2019)
- Bahran Taib, and dkk, 'Analisis Kegiatan Meronce Menggunakan Tutup Botol Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun', *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3.1 (2021), 79–80 <<https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2168>>
- Bly, Lois, *Motor Skills Acquisition in the First Year: An Illustrated Guide to Normal Development* (Manilla Philipina: Therapy Skill Builders, 1994)
- Carol Vukelich, Carol A. Wasik, James Christie, *Enhancing Children's Cognition: Strategies and Techniques for Promoting Cognitive Development* (USA: Brookes Publishing, 2011)
- Chang, Maiga, and dkk, *Learning by Playing. Game-Based Education System Design and Development*, 4th edn (Germany: Springer, 2009)
- Cowden, Jo E., and Kimberly P. McNamara, *Motor Development and Movement Activities for Preschoolers and Infants with Delays: A Multisensory Approach for Professionals and Families* (USA: Human Kinetics, 2012)
- Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Bogor: GuePedia, 2018)

- Davis, Amanda, *Mengecap Warna Dan Bentuk: Kegiatan Seni Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PT Kawan Pustaka, 2018)
- Deary, Ian J., *Intelligence: A Very Short Introduction* (USA: Oxford University Press, 2001)
- Dina, Indriani, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Eka Rianova, *Psikologi Anak Usia Dini: Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Dalam Teori Dan Praktik* (Yogyakarta: PT Indeks, 2019)
- Emily Roberts, Amanda Thompson, 'The Impact of Directed Play Activities on Cognitive Abilities in Children', *Journal Child Development*, 87.03 (2018)
- Endang Setyaningsih, *Menstimulasi Motorik Halus Anak* (Jakarta Selatan: Gagas Media, 2016)
- Fadlillah, M, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Fatmawati, Fitri Ayu, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Caremedia Comunication, 2020)
- Fauziddin, Moh, 'Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok B Di TK Perdana Bangkinang Kota Lain . Kegiatan Yang Tersebut Dirancang Dan Dilaksanakan Pada Proses Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (LPAUD). Kemampuan Mot', *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 1.1 (2018), 1–12
- Friedenberg, Jay D., and dkk, 'Cognitive Science: An Introduction to the Study of Mind', *Jurnal Cognitif Science*, 33.02 (2019)
- Gee, Paul, *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*, 02 edn (Swiss: Peter Lang Inc., International Academic Publishers, 2013)
- Goswami, Usha, *Cognitive Development: The Learning Brain*, 01 edn (USA: Psychology Press, 2008)
- Halimah, and dkk, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak', *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3.2 (2021), 113–28 <<https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>>

- Hamid, Lukman, Dosen Pendidikan, Islam Anak, Usia Dini, Sekolah Tinggi, Ilmu Tarbiyah, and others, 'Tahapan Menggantung Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok Usia 4-6 Tahun', *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 1.1 (2020), 1–14
- Hardani, and dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Cetakan 1 (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020)
- Harris, Judith Rich, *The Nurture Assumption: Why Children Turn Out the Way They Do* (USA: Free Press, 2009)
- Ida Nurohmi, Rijanto, Hariyanto, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Perspektif Teori Jean Piaget* (Yogyakarta: PT Indeks Penerbit, 2018)
- Iksan, Farida, Rosita Wondal, and Umikalsum Arfa, 'Peran Kegiatan Mengecap Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2.1 (2020), 142–43
<<https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2109>>
- Jack P. Shonkoff, Deborah A. Phillips, *Early Experiences Matter: How Early Childhood Experiences Shape Child's Brain* (Washington: National Academies Press, 2000)
- Jason, Luke C, and dkk, 'Analysing Educational Games with the Games as Action, Games as Text Framework', *Journal Computer & Education*, 183.4 (2022)
- Jeff Trawick-Smith, *Early Education and Development: Cognitive, Behavioral, and Social Dimensions* (London: Pearson, 2013)
- Jessica Anderson, Maria Rodriguez, 'The Role of Parental and Caregiver Support in Enhancing Cognitive Abilities in Children', *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 60.04 (2019)
- John W. Creswell and, and J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 05 edn (California: SAGE Publications, Inc., 2018)
- Johnson, A., 'The Impact of Flashcard Games on Concentration and Attention in Children', *Journal Child Development Perspectives*, 15.02 (2021)
- Johnson, A., and B. Smith, 'The Effectiveness of Flashcard Training on Memory Performance in Children', *Journal of Educational Psychology*, 02.01 (2019)
- Johnson, Linda, *Mengecap Dunia Melalui Gambar: Kegiatan Seni Untuk Mengembangkan Imajinasi Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020)

- Johnson, Sarah, and Mark Davis, 'The Impact of Educational Games on Academic Skills Development in Kindergarten', *Journal of Educational Research*, 45.2 (2019)
- Jones, and dkk, 'Genetic and Environmental Influences on Fine Motor Coordination in Early Childhood', *Journal of Experimental Child Psychology*, 141.1 (2018)
- Khadijah, *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*, 01 edn (Medan: Perdana Publishing, 2016)
- Khumaeroh, Siti, and dkk, 'Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Implementasi Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun', *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5.2 (2018), 229–41
- Kieff, Judith E., and dkk, *Play-Based Learning in Early Childhood Education: Theory and Practice* (Boston: Pearson, 2019)
- Laili, Nur, *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Medan: UINSU, 2019)
- Miller, Sarah, *Seni Dan Eksplorasi Kreatif: Kegiatan Mengecap Dalam Gambar Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019)
- Morgan, Amanda, *The Power of Puzzles: Benefits of Puzzle Play for Early Childhood Development* (Beltsville, Maryland, Amerika Serikat: Gryphon House, 2019)
- Nurkhadijah, and Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020)
- Philip martzog dkk, 'Relations between Preschool Children's Fine Motor Skills and General Cognitive Abilities', *Journal of Cognition and Development*, 20.4 (2019)
- Puput Murni, *Permainan Dan Mainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017)
- Putra, Kadek Dwi Sentana, 'Pengaruh Permainan Edukatif Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Di Tk Kumara Stana Desa Munduk', *Jurnal Kesehatan MIDWINERSLION*, 6.1 (2021), 6
<<https://doi.org/10.52073/midwinerslion.v6i1.203>>
- Ratna Puspitasari, Rima Khoiriyah, 'Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11.02 (2018)

- Retnaningtyas, Eti Poncorini Pamungkas Estu, *Pengenalan Dini Gangguan Kognitif Pada Anak Usia Dini* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2020)
- Roslinda, Rini, *Permainan Edukatif Anak Usia Dini: Mengasah Kemampuan Dengan Bermain* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018)
- Sanne L.C. Veldmen, Dkk, 'Associations between Gross Motor Skills and Cognitive Development in Toddlers', *Journal Early Human Development*, 132.05 (2019)
- Sarah Johnson, Mark Davis, 'The Role of Social Interaction in Enhancing Cognitive Abilities in Children', *Journal Developmental Psychology*, 49.02 (2018)
- Sari, Lintang, *Seru Bermain Dengan Bangun Datar: Aktivitas Edukatif Anak Usia Dini* (Bandung: PT Ziyad Books, 2020)
- Schiller, Pam, and Jackie Silberg, *The Complete Resource Book for Toddlers: Over 2000 Experiences and Ideas* (USA: Gryphon House, Inc, 2014)
- Sholikhah, Lathifah, *Keterampilan Berpikir Anak Usia Dini: Pendekatan Piaget* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018)
- Singh, A. K., and A. K. Singh, 'Collage Making: A Tool for Enhancing Creativity and Imagination in Children', *Elsevier Journal*, 05.01 (2018)
- Smith, A., and B. Johnson, 'Exploring Shape and Color Recognition Through Puzzle Games for Preschool Children', *Early Childhood Education Journal*, 04.01 (2019)
- Smith, John, and Mary Adams, 'Motivational Effects of Educational Games on Academic Achievement', *Journal Computers & Education*, 38.02 (2021)
- , 'The Impact of Educational Games on Engagement and Enjoyment in Early Childhood Learning', *Early Childhood Education Journal*, 45.02 (2022)
- , 'The Impact of Educational Games on Working Memory in Early Childhood', *Journal Developmental Psychology*, 46.01 (2021)
- Smith, John, and Mary Johnson, 'The Effects of Educational Games on Motor Skills Development in Children', *Journal of Educational Psychology*, 35.2 (2018)
- Smith, M., 'The Effect of Flashcard Activities on Fine Motor Skills in Preschool Children', *Journal of Early Childhood Education*, 25.02 (2022)

- Soetjiningsih, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018)
- Sonmez, Matthew, *Flashcard Learning: How to Create, Use, and Maximize Flashcards for Effective Learning* (Chicago Us: Independently published, 2017)
- Sugiyono, *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Campuran* (Bandung: Alfabeta, 2021)
- Suharsimi Arikunto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik* (Bandung: PT Rineka Cipta, 2016)
- Sukanti, Sri, *Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi, 2005)
- Suntrock, Jhon, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007)
- Suryani, Luh Ketut, *Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini: Panduan Praktis Untuk Orang Tua Dan Pendidik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)
- Thompson, Sarah, and Mark Davis, 'The Effectiveness of Educational Games in Teaching Plane Geometry', *International Journal of Science and Mathematics Education*, 35.02 (2020)
- , 'The Effects of Educational Games on Social Skills Development in Children', *Journal of Educational Psychology*, 52.03 (2020)
- , 'The Role of Educational Games in Fostering Creativity and Imagination in Children', *Creativity Research Journal*, 36.02 (2020)
- Umama, *Pojok Bermain Anak* (Yogyakarta: CV. Diandra Primamitra Media, 2016)
- Wardani, Eka Kusuma, and Dadan Suryana, 'Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.3 (2021), 1790–98 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>>
- Wibowo, Tri, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Pendekatan Teoritis Dan Implementasi Pendidikan* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020)

Winarni, Fifi, *Bermain Sambil Belajar: Aktivitas Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak* (Jakarta Pusat: Gramedia Pustaka Utama, 2018)

Windayani, Ratih, *Bermain Dan Belajar Dengan Bangun Datar: Aktivitas Seru Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019)

Yenda Puspita, Meliza Sari, Zalisman, Reni Nasrianti, Samsul Rizal, 'Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka', *PAUD Teratai*, 4.1 (2014), 112–18

