



Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Putri Nova Liani¹, Hafisa Ambarwati², Intan Tristya³,
Universitas Lampung¹⁻³,

Email Korespondensi: putrinovaliani@gmail.com¹, fisawati23@gmail.com², intantristya6503@gmail.com³,

Article received: 23 September 2023, Review process: 03 Oktober 2023,
Article Accepted: 15 November 2023, Article published: 01 Desember 2023

ABSTRACT

Media is important in the teaching and learning process of early childhood. The purpose of this study is to describe learning media in improving the development of fine motor skills and gross motor skills of early childhood. The approach in this study uses a literature study, where all data is taken from previous research in the form of journals and books. The results of the study found several media that can improve fine motor skills of early childhood, including; collage media, playing puzzles, used paper folding games, used material media, educational game tools (APE), learning media, digital learning media, play dough. Furthermore, media that can improve gross motor skills in early childhood, namely Challenge board is an effective tool for developing children's gross motor skills, traditional musical instruments such as gamelan and angklung can also be good media to improve aspects of the development of early childhood students, circuit games are effective in improving gross motor skills in children aged 5-6 years, development of children's gross motor skills through the introduction of animal movements shows very great and optimal success where children no longer need help in completing their activities, children's learning outcomes in gross motor skills after treatment through the hopscotch game increased, Covid-19 carpet maze can stimulate the development of early childhood motor skills, Gross motor development in early childhood by playing children can jump, run in a coordinated manner and throw the ball in a directed manner. can kick the ball in a directed manner, jump and anticipate movements, Gobak Sodor game can be proven to be true to develop children's gross motor skills, The ladder game model that has been developed by researchers can be used by children and can improve motor skills in children

Keywords: Learning Media, Fine Motor, Gross Motor.

ABSTRAK

Media menjadi penting dalam proses belajar mengajar anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia dini. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan studi kepustakaan, diaman seluruh data diambil melalui penelitian terdahulu berupa jurnal dan buku. Hasil penelitian terdapat beberapa media yang dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini diantaranya yakni; media kolase, bermain puzzle, permainan melipat kertas bekas, media bahan bekas, alat permainan edukasi (APE), media pembelajaran, media pembelajaran digital, play dough. Selanjutnya media yang dapat meningkatkan motori kasar anak usia dini yakni Challenge board adalah alat yang

efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, alat musik tradisional seperti gamelan dan angklung juga dapat menjadi media yang baik guna meningkatkan aspek perkembangan peserta didik usia dini, permainan sirkuit efektif dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, pengembangan motorik kasar anak melalui pengenalan gerakan binatang menunjukkan keberhasilan yang sangat besar dan optimal dimana anak sudah tidak membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan kegiatannya, hasil belajar anak pada kemampuan motorik kasar setelah dilakukan treatment melalui permainan engklek meningkat, Maze karpet covid-19 dapat menstimulasi perkembangan motorik anak usia dini, Perkembangan motorik kasar anak usia dini dengan bermain anak dapat melompat berlari secara terkoordinasi dan melempar bola secara terarah. dapat menendang bola secara terarah melompat dan gerakan antisipasi, Permainan Gobak Sodor dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, Model permainan ladder yang telah dikembangkan peneliti dapat digunakan oleh anak-anak dan dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Motorik Halus, Motorik Kasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kunci bagi kemajuan bangsa dan negara (Dian et al., 2023). Pendidikan sangat penting bagi manusia untuk berkembang, pendidikan adalah penanaman potensi manusia yang disengaja melalui cara formal atau informal yang diterima secara umum oleh masyarakat luas (Usman et al., 2023). Refleksi dari kompleksitas serta dinamika pendidikan Islam di Indonesia (Maimunah et al., 2023). pendidikan tidak akan pernah lepas dari suatu kebijakan (Getar et al., 2023). Pendidikan didalamnya banyak aktivitas yang berhubungan antara manusia dengan manusia (Hasan et al., 2023). Pendidikan merupakan salah satu usaha meningkatkan kualitas hidup manusia (Saidin et al., 2023). Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia (Nidia & Iskandar, 2023). Pendidikan saat ini telah mengalami pemutkhiran (Indra & Syahrizal, 2023). Pendidikan Islam memegang peran yang sangat penting dalam mencetak generasi muda yang berkualitas (Ardiansyah et al., 2023).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha pengajaran yang dipusatkan pada anak sejak pertama kali lahir dunia sampai dengan anak berusia enam tahun yang dibantu melalui pemberian rangsangan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan fisik dan rohani sehingga anak-anak memiliki persiapan untuk memasuki sekolah lanjutan, yang dilaksanakan secara formal, nonformal, dan informal. Pada umumnya pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan untuk meningkatkan beragam kemampuan anak sejak awal sebagai dasar hidup dan bisa mencocokkan dengan keadaan mereka saat ini sehingga pendidikan anak usia dini tidak dapat diabaikan begitu saja (Wan et al., 2023a).

Pada pembukaan UUD 1945 disebutkan bahwa salah satu tujuan di dirikannya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka negara bertanggung jawab untuk menyelenggarakan pendidikan informal. PAUD merupakan salah satu bentuk

layanan pendidikan yang dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal yang diselenggarakan bagi masyarakat Indonesia di mana pun mereka berada. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Nurhafizah & Hasan, 2023b).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (Nurhasanah et al., 2023). Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar (Nurhafizah & Hasan, 2023c). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini (Anita, 2023). Pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan untuk meningkatkan beragam kemampuan anak (Wan et al., 2023b). Pada usia dini merupakan *golden age* dalam tumbuh kembang anak untuk mengoptimalkan perkembangan otak (Komariah et al., 2023). Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang menganggap segala aktivitas adalah bermain (Nuzul et al., 2023). Bermain adalah dunianya anak (Fenny et al., 2023). Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini (Kusnul et al., 2023). bagi anak usia dini bermain ibaratkan kepingan uang logam yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Rayzah et al., 2023). Usia dini merupakan usia penting dalam pembentukan kepribadian anak (Hasan & Nurhafizah, 2023). Partisipasi orang tua dalam menunjang pelaksanaan pendidikan pada anak yaitu dengan jenis memberikan sumbangan pikiran (bimbingan, perhatian dan motivasi) (Megawati et al., 2023). Pendidikan untuk anak menjadi tanggung jawab bagi ibu bapaknya (Marziana & Harun, 2023). Pendidikan mendasar yang diterima anak berangkat dari keluarga (Fitriana, 2023). Dukungan orangtua dapat meningkatkan prestasi anak (Mawaddah et al., 2023). Anak usia dini selalu tertarik dengan hal baru (Nurhafizah & Hasan, 2023a). Mutu pembelajaran adalah bagian dari mutu pendidikan secara keseluruhan (Qalka & Hairul, 2023). Karakteristik pembelajaran anak usia dini ialah pembelajaran aktif (Nurul et al., 2023). Anak Usia Dini memiliki kebutuhan alami untuk bergerak dan berkembang (Hilda, 2023a). Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Nurillah, 2023a). Dalam islam aktivitas harus dilakukan dengan baik (Nurhaliza et al., 2023). *The Quran and Hadith are the two main sources of Islamic law (Irmayunita & Askana, 2023). Where economic inequality can exacerbate social conflicts (Winda & Askana, 2023). The impact is very concrete in the process of community economic growth (M.Iqbal & Iwan, 2024). The application of law in people's lives has a significant impact (Dinda et al., 2024). Sharia-based has a long-term impact on Indonesia's economic growth (Yosaphat et al., 2024). This is inseparable from the fact that humans are essentially creatures who live together with other humans (Ade et al., 2024). There is the family as the smallest human institution (Ester et al., 2024). Humans are never isolated from interactions with each other (Gilang et al., 2024). Part of human psychological life is the principle of (Ardiansyah, Gilang, et al., 2024). The presence*

of sophisticated technology in human life gives rise to growing crimes (D. P. Rizki et al., 2024). Indonesia is particularly relevant given the dynamic developments in recent years (Era & Askana, 2023). Indonesia exists and can still maintain itself as a symbol of democracy that other countries should emulate (Zulaika & Askana, 2023). Indonesia expresses the ideals or goals of the state through law as its means (Dwi & Askana, 2023). Indonesia is a democratic state of law (Ahmad et al., 2024). Indonesia is a miniature world (Suryah & Askana, 2023). Where development in Indonesia requires support from legal provisions (Ardiansyah, Stiveen, et al., 2024).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun, yang memiliki potensi genetik dan siap untuk di kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Sehingga pembentukan perkembangan selanjutnya dari seorang anak sangat ditentukan pada masa awal perkembangan (Fenny & Padli, 2024). Anak usia dini memiliki kebutuhan alami untuk bergerak dan berkembang. Anak sejak lahir diciptakan untuk menggerakkan motoriknya. Sebagai contoh, ketika lahir secara alami anak menggerakkan tangan dan kaki secara tidak teratur untuk mengenal lingkungannya. Allah telah memberikan gerak tersebut kepada setiap manusia agar kita bisa membangun pengetahuan mengenai perkembangan motorik sejak dini (Hilda, 2023b).

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini 0 sampai 6 tahun merupakan masa keemasan (golden age) dimana seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan anak. dalam mengembangkan berbagai macam jenis yang harus dikembangkan oleh anak. Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu. Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik, maupun psikis (Nurillah, 2023b).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan suatu penelusuran dan penelitian dengan metode membaca dan menelaah berbagai jurnal dan buku yang berkaitan dengan topik penelitian dalam menghasilkan sebuah tulisan. Pada penelitian ini tidak terdapat lokasi penelitian, karena seluruh data diambil dari jurnal dan buku, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia dini, dengan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, dan teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak usia dini, dapat peneliti sajikan berdasarkan analisis literature penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian Alisah Nur Azizah, Heri Yusuf Muslihin, Taopik Rahman

Dalam penelitiannya yang berjudul efektifitas peningkatan motorik halus pada anak usia dini melalui media kolase, mengemukakan hasil penelitian bahwa alat permainan kolase merupakan alat permainan edukatif dengan biaya murah dengan menggunakan bahan-bahan bekas dan alam sekitar sehingga tidak membahayakan bagi kesehatan anak karena bahan tersebut didapatkan di lingkungan sekitarnya. Kolase ini memerlukan koordinasi antara mata dan tangan serta keterampilan anak dalam menempelkan bahan yang akan menstimulus kemampuan motorik halus anak usia dini. Kegiatan kolase ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus pada anak (Alisah et al., 2022).

Keterkaitan antara perkembangan motorik halus anak dengan media kolase yaitu dapat mengoptimalkan lebih karena dapat menunjang perkembangan lainnya pada diri anak. Untuk lebih mengoptimalkan perkembangan tersebut, maka sangat dibutuhkan aktivitas yang bisa merangsang kemampuan tersebut yaitu dengan kegiatan kolase. Dengan demikian, hal tersebut mengakibatkan Ketika anak melakukan kegiatan tersebut masih enggan untuk memegang lem, dan ada juga yang membersihkan lem di jari jemarinya menggunakan kain lap. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase ini tidak hanya membimbing anak dan memotivasi agar anak mau mengerjakan kegiatan tersebut, tetapi peran guru disini juga harus sabar mendampingi sehingga anak bisa menyelesaikan hal tersebut (Alisah et al., 2022).

Kolase merupakan kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak, sehingga dengan kegiatan kolase ini anak-anak dapat melatih kesabaran, ketelitian dan juga melatih koordinasi gerak tangan, karena koordinasi tangan pada anak sangat perlu dilatih agar gerakan tangan anak terbiasa dengan hal-hal baik. Pada umumnya anak usia dini lebih menyukai sesuatu yang unik dan menarik. Dengan begitu agar anak menyukai dan tidak mengalami kesulitan dalam pembuatan kolase ini pendidik harus menyediakan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kolase yaitu dengan menyediakan bahan yang disukai dan yang dapat memudahkan anak (Alisah et al., 2022).

Dalam upaya menumbuh kembangkan perkembangan motorik halus pada anak maka kegiatan kolase ini sangat bagus untuk dimanfaatkan, secara tidak langsung anak ikut serta untuk mengerjakan, mengisi pola serta kemudian bisa membangun sosial emosional anak dalam meningkatkan kesabarannya. Anak sangat membutuhkan keterampilan mengingat, melihat serta kemudian mengalami untuk bisa meningkatkan motorik halusnya (Alisah et al., 2022).

Hasil penelitiannya memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan motorik halus, misalnya anak bisa menggambar dengan bermacam media secara bebas,

membuat bermacam-macam bentuk menggunakan kapas, kain, kertas, daun kemudian memberi warna gambar sederhana dan kemudian berbagai mainan menggunakan Teknik kolase dengan membuat dan menempelkan di media gambar. Hal ini dibuktikan bahwa kemampuan motorik anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Skor yang diperoleh dalam subjek penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus setelah melalui 2 siklus dan dilakukan observasi secara teliti, terbukti dengan adanya persentase anak yang paling rendah kemampuan motorik halusnya yaitu 4,54% pada pra-perlakuan kemudian meningkat menjadi 29,55% sehingga persentase kemampuan motorik halus seluruh subjek pada penelitiannya mencapai 80,68% pada akhir siklus (Alisah et al., 2022).

Kemudian kegiatan kolase ini juga bisa membangkitkan kreativitas seni anak. Kemampuan utama yang harus ditekankan dalam upaya meningkatkan motorik halus ialah anak mampu mengendalikan emosinya, menumbuhkan kreativitas, meningkatkan daya cipta anak serta kecepatan mata dan tangan anak bisa terkoordinasikan. Dengan demikian kegiatan kolase ini dapat diartikan sebagai aktivitas yang membangun motorik halus dan meningkatkan kreativitas pada anak. Selain itu, kolase juga mempunyai manfaat yaitu menggali lebih jauh akan kegunaan dari daun kering tersebut, menggali kreativitas antara tangan dan mata anak bisa terkoordinasi yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik halus kemudian mempelajari mengenai berbagai macam pola, penempatan, serta ukuran dan bentuk dari pola tersebut. dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase selain dapat meningkatkan kreativitas juga dapat meningkatkan pemahaman anak melalui penglihatan dan melakukannya secara langsung (Alisah et al., 2022).

Kesimpulannya adalah bahwa dengan melakukan kegiatan kolase memang efektif dan efisien dalam upaya meningkatkan kapasitas motorik halusnya pada anak. Dengan demikian anak bisa mengasah kemampuan nya dalam berbagai aktivitas seperti menempel, menggunting, bisa membangkitkan kreativitasnya, melatih konsentrasi pada anak, melatih dalam menyelesaikan masalah lewat permainan kolase, dan dapat meningkatkan kemampuan koordinasi tangan dan mata secara baik (Alisah et al., 2022).

2. Penelitian Sulistia Rahayu Khoerunnisa, Idat Muqadas, Risty Justicia

Dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun, mengemukakan bahwa Puzzle adalah alat permainan edukatif atau media pembelajaran yang kegiatannya melibatkan menyusun gambar-gambar yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan. Langkah-langkah bermain puzzle diantaranya yaitu: (1) Melepaskan potongan puzzle; (2) Mengacak potongan puzzle; (3) Menyusun kembali puzzle; (4) Memberikan waktu agar anak dapat menyusun puzzle dengan cepat; dan (5) Dilakukan berulang-ulang untuk merangsang daya pikir anak, termasuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan koordinasi mata dan tangan. Salah satu dari banyak manfaat puzzle adalah dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata,

agar dapat menyusun dengan tepat. Sedangkan tujuan bermain puzzle adalah untuk melatih motorik halus anak, menurut teori Andriana, puzzle juga berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecilnya, terutama tangan dan jarinya (Sulistia et al., 2023).

Keterampilan motorik halus adalah gerakan-gerakan yang dilakukan oleh jari-jari dengan susunan sel-sel saraf otak, perencanaan penggunaan otot-otot kecil seperti tangan dan jari yang sering membutuhkan ketelitian dan koordinasi, serta keterampilan yang meliputi penggunaan alat-alat yang diperlukan untuk bekerja pada suatu objek. Bermain puzzle dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya seperti anak mampu menggambar orang secara utuh, meniru gambar geometris (segitiga, lingkaran, dan persegi), menulis nama depannya, menggunting, dan meronce. Hal ini sesuai dengan teori Elizabeth Hurlock yaitu pada usia taman kanak-kanak atau pra sekolah, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, mewarnai dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle yang diberikan kepada anak usia 5 sampai 6 tahun berpengaruh pada peningkatan perkembangan motorik halus anak (Sulistia et al., 2023).

Ananda menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa terapi puzzle berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Sejalan dengan penelitian ini bahwa permainan puzzle dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya. Otot-otot kecil anak terutama yang ada di tangan dan jari-jarinya, dapat digunakan dalam kegiatan bermain puzzle karena bermain puzzle merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara membongkar potongan-potongan dan menyusunnya kembali untuk membuat gambar, sehingga anak-anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jarinya untuk memisahkan dan menyusun kembali potongan puzzle. Tanpa disadari, hal ini dapat membantu anak-anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan dengan demikian keterampilan motorik halus anak meningkat. Menurut Patmonodewo puzzle adalah media sederhana yang mudah dimainkan dengan cara membongkarnya. Bermain puzzle dapat membantu anak mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan puzzle merupakan media menyenangkan untuk dikenalkan pada anak usia dini atau taman kanak-kanak, menjadikannya salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu motorik halus anak (Sulistia et al., 2023). Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Akbar yang menjelaskan bahwa bermain puzzle dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, motorik halus t hitung sebesar 19,933. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat setelah diberikan perlakuan bermain puzzle. Dalam permainan puzzle, potongan-potongan gambar dirangkai menjadi satu gambar utuh, hal ini dapat mendorong anak untuk menyelesaikan puzzle dengan cepat. Permainan puzzle melibatkan koordinasikan mata dan tangan, serta otot kecil dan jari tangan anak, perkembangan motorik halus anak. Berdasarkan teori yang mendukung temuan penelitian bahwa penggunaan alat permainan edukatif puzzle dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 5 sampai 6 tahun,

penerapan permainan puzzle mendorong perkembangan motorik halus anak (Sulistia et al., 2023).

3. Penelitian Anita Damayanti, Huurul Aini

Dalam penelitiannya yang berjudul meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui permainan melipat kertas bekas, memberikan kesimpulan bahwa Kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan melipat kertas bekas. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian pada tahap pra siklus sebesar 42%, siklus I sebesar 66% dan siklus II mencapai 87%. Kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui permainan melipat kertas bekas dengan cara menerapkan beberapa indikator kemampuan motorik halus ke dalam aktivitas bermain melipat kertas bekas, meliputi kemampuan anak dalam melipat dengan rapi dan sesuai dengan bentuknya serta ketepatan waktu anak menyelesaikan tugas melipat kertasnya (Anita & Huurul, 2020).

4. Penelitian Hidayatuna, Bahrun, Dina Amalia

Dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan media bahan bekas untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B di TK Al-Fitrah Aceh Besar, mengemukakan bahwa Kematangan dari pertumbuhan anak sangat mempengaruhi semua aspek perkembangan anak yang salah satunya merupakan kemampuan motorik halus. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan pada hasil akhir bahwa mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui penggunaan media bahan bekas dinyatakan telah berhasil, karena 9 dari 10 anak tersebut telah mendapatkan kriteria berkembang yaitu 3 anak mendapatkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BHS) dengan 3 bintang dan yang mendapatkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan 4 bintang sebanyak 6 anak (Hidayatun et al., 2020).

Kesimpulannya adalah perkembangan kemampuan motorik halus anak kelas B di TK Al-Fitrah Aceh Besar yang distimulasi melalui pembelajaran dengan menggunakan media bahan bekas menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat pada kemampuan anak yang sudah mampu menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, dan menciptakan suatu karya dari bahan bekas. Setelah dilakukan tindakan dalam 2 siklus dengan penggunaan media bahan bekas perkembangan motorik halus anak menunjukkan perkembangan, perkembangan kemampuan motorik halus anak dapat dilihat dari hasil peningkatan disetiap siklus, banyak anak yang mengalami kemajuan dalam setiap pertemuan. Pada siklus I jumlah anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak, artinya anak belum mampu menggunting berdasarkan pola dan menempel gambar dengan tepat untuk menghasilkan suatu karya dari bahan bekas; Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak, artinya anak sudah mulai mampu menggunting dan menempel walaupun tidak sesuai pola dan tempatnya; Berkembang sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak, artinya anak

sudah mampu menggunting berdasarkan bentuk pola dan menempel gambar pada tempatnya dengan bantuan pendidik. Pada siklus II, anak mengalami perkembangan yang signifikan. Anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak, artinya anak sudah mulai mampu menggunting dan menempel walaupun tidak sesuai pola dan tempatnya; Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak, artinya anak sudah mampu menggunting berdasarkan bentuk pola dan menempel gambar pada tempatnya dengan bantuan pendidik; Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang anak, artinya anak sudah mampu menggunting berdasarkan bentuk pola dan menempel gambar pada tempatnya dengan bantuan pendidik (Hidayatun et al., 2020).

5. Penelitian Mirna Lisa, Ani Mustika, Neneng Siti Lathifah

Dalam penelitiannya yang berjudul alat permainan edukasi (APE) meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun, mengemukakan bahwa semakin anak diberi stimulasi APE maka perkembangan motorik halus anak sesuai perkembangan. Pemantauan tubuh kembang di TK dapat menggunakan KPSP untuk mengetahui ada tidaknya gangguan perkembangan. Alat permainan edukasi untuk perkembangan motorik halus dapat dilakukan dengan menulis, meronce, menyusun puzzle, mewarnai, menyusun balok-balok dan menggunting. Dibutuhkan kerjasama orang tua dan guru dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak (Mirna et al., 2020).

6. Penelitian Ani Oktarina, Sa'idy, Wardah Angraini, Beti Susilawati

Dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan media kolase dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun, mengemukakan hasil bahwa Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap guru kelas B1 TK Dharmawanita, di wilayah Ketapang-Lampung Selatan, dapat dikatakan bahwasanya pengembangan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun ada yang belum berkembang. Ini bisa dilihat dalam kegiatan koordinasi antara mata dan tangan. Pada saat penelitian dilakukan, guru terlihat melakukan beberapa perubahan, sehingga perkembangan keterampilan anak dapat menjadi lebih baik lagi. Jadi peneliti dapat disimpulkan bahwasanya, dalam sebuah pembelajaran guru sudah menyiapkan bahan yang akan digunakan. Berikut adalah pembahasan dan analisis data selanjutnya sebagai langkah untuk mengambil kesimpulan. Dari 17 peserta didik di TK Dharmawanita Persatuan, dalam kegiatan pembelajaran terdapat 4 anak yang termasuk aktif, memiliki keterampilan motorik halus yang baik. Sedangkan, yang memiliki keterampilan motorik halus yang cukup terdapat 9 peserta didik. Lalu, terdapat 7 anak yang memiliki perkembangan keterampilan motorik halus belum berkembang dan masih memerlukan perkembangan yang diharapkan oleh para guru (Ani et al., 2020).

Berdasarkan hasil deskripsi observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti TC Darmawanita: (1) guru merencanakan gambar yang dibuat sesuai dengan topik, dimana guru terlebih dahulu menganalisis kurikulum sesuai dengan ketentuan kurikulum 13 dan menentukan topik serta menentukan topik. Program pelatihan disajikan dalam bentuk RPPH, RPPM dan perencanaan

semester. Tema disajikan "tentang diri Anda", dengan beberapa opsi gambar, seperti bingkai, tangan, es krim, dan anggur; (2) Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk merekatkan. Dari hasil observasi dan wawancara yang diberikan di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru TK Dharmawanita Persatuan Bangun Rejo, Kecamatan Ketapang, Lampung Selatan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pengembangan keterampilan motorik pada anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Dharmawanita kelas B1. Persatuan; (3) Guru menjelaskan dan menyajikan alat dan bahan yang digunakan untuk memperkuat keterampilan dan cara menggunakannya. Dari observasi yang dilakukan di TK Dharmawanita Persatuan Desa Bangun Rejo Kecamatan Ketapang, Lampung Selatan, penulis menyimpulkan bahwa guru menjelaskan dan menyajikan alat dan bahan yang akan digunakan sebelum memulai kolase; (4) Guru menjelaskan kapan penerapan yang benar sesuai dengan bentuk gambar, dan memperlihatkan sehingga hasil gambar tidak sesuai berdasarkan observasi dan wawancara di TK Dharmawanita Persatuan Desa Bangun Rejo, Ketapang, Lampung Selatan, penulis Dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan tugas kolase untuk anak-anak dalam proses kegiatan, jelas guru sebelumnya. Hal ini dilakukan agar Anda dapat dengan mudah melakukan pembelajaran tentang perkembangan motorik halus pada anak sambil menempel; (5) Guru membimbing anak melalui proses attachment untuk foto wawancara dan observasi di TK Dharmawanita Persatuan Desa Bangun Rejo, Kecamatan Ketapang, Lampung Selatan. Penulis dapat menyimpulkan bahwa guru selalu memotivasi anak agar dapat bertindak dengan benar dan benar; (6) Guru mengevaluasi pekerjaan kelulusan anak (Ani et al., 2020).

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan, dapat peneliti simpulkan bahwasanya guru di TK Dharmawanita telah mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di kelas B1 menggunakan media kolase dalam kegiatan menempel, menirukan bentuk, dapat memakai alat tulis dengan benar. Membuat kolase dari gambar foto aku, tangan, es krim, dan anggur yang dibuat dengan benar sesuai pendapat para ahli dan Menteri Pendidikan nasional Republik Indonesia (Ani et al., 2020).

Kesimpulannya adalah pengembangan keterampilan motorik halus pada anak usia 5 hingga 6 tahun menggunakan kolase di TK Dharmawanita Persatuan dilakukan sesuai dengan prosedur, yaitu rencanakan gambar, siapkan alat dan bahan untuk perekatan, menjelaskan dan perkenalkan alat dan bahan untuk perekatan dan bagaimana caranya, menjelaskan cara menempel yang benar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemonstrasikannya sehingga hasilnya tidak melampaui garis, membimbing anak-anak dalam proses menempelkan bahan yang disediakan untuk gambar dan mengevaluasi pekerjaan anak. Sementara itu, dalam pelaksanaan kegiatan menempel, penilaian pekerjaan anak tidak dilakukan oleh guru, oleh karena itu dampaknya belum maksimal. Berdasarkan hasil penelitian mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia 5 hingga 6 tahun menggunakan kolase di TK Dharmawanita Persatuan, penulis dapat membuat saran dan diharapkan akan dipertimbangkan oleh beberapa pihak,

termasuk: (1) Untuk kepala TK Dharmawanita Persatuan : Direkomendasikan untuk menerbitkan pengasuh yang lebih disiplin sehingga mereka dapat berangkat lebih awal serta mendisiplinkan pendidik serta wali murid mengenai jam sekolah siswa agar tidak gegabah atau meremehkan jam sekolah, (2) Untuk pendidik; Disarankan agar menyusun lembar penilaian pada semua aspek perkembangan anak untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa dan mengevaluasinya lagi (Ani et al., 2020).

7. Penelitian Ghina Fairuz Fakhirah Syawalia, Taopik Rahman, Rosarina Giyartini

Dalam penelitiannya yang berjudul media pembelajaran yang digunakan untuk perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun (studi literatur), memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan pada saat proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung anak membutuhkan benda konkret yang dapat mendukung aspek perkembangan anak usia dini salah satunya motorik halus anak. Ternyata dalam berbagai macam jurnal yang telah ditelaah, banyak sekali media pembelajaran yang mampu mengembangkan perkembangan motorik halus anak diantaranya busy book, kinetic sand, montase, mozaik, balok bergambar, busy board, kolase, APE maze, plastisin, busy table, playdough, dan finger painting. Berbagai macam media-media pembelajaran ini dapat dikatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena media-media tersebut telah diterapkan terhadap anak dan hasilnya dapat meningkatkan motorik halus anak. Menuliskan semua sumber rujukan yang ada di dalam manuscript di daftar pustaka (Ghina et al., 2022).

8. Penelitian Dewi Hendraningrat, Pujiyanti Fauziah

Dalam penelitiannya yang berjudul media pembelajaran digital untuk stimulasi motorik halus anak, mengemukakan bahwa Era digital mengharuskan para pendidik atau guru untuk mengevaluasi kembali cara belajar anak dan bagaimana mendesain lingkungan belajarnya. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan penggunaan digital teknologi pada anak usia di bawah tiga tahun. Mereka menggunakan televisi, computer, dan internet. Anak menghabiskan waktu dengan menggunakan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di era sekarang telah memasuki era "literasi pada teknologi baru". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video telah memperoleh nilai kelayakan dari para ahli. Ketika diujicobakan peneliti mengamati bahwa anak-anak terlihat antusias dan memiliki motivasi lebih daripada hari biasanya. Hal ini senada dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran video membuat anak merasa lebih tertarik untuk memperhatikan dan lebih merasa senang. Esprei anak yang terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa mereka ingin tahu lebih jauh tentang apa yang sedang mereka lihat (Dewi & Pujiyanti, 2022).

Berdasarkan hasil analisis data dari uji efektivitas menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Senada dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media video

tutorial dapat meningkatkan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus anak ketuntasannya dalam penelitian tindakan kelas tersebut mencapai 81.25%. Lebih lanjut, penggunaan media interaktif berbasis video juga dilaporkan berhubungan secara positif dengan motorik halus anak. Meskipun pembelajaran menggunakan video, namun kegiatan motorik halus anak tetap dilakukan menggunakan benda-benda nyata. Hasil akan berbeda manakala kegiatan motorik halus anak dilakukan menggunakan tablet, telepon genggam, atau computer (Dewi & Pujiyanti, 2022).

Sayangnya, hasil penelitian kami yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan motorik halus pada kedua kelompok kontras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi tidak ada bedanya dengan yang tidak menggunakan. Furma, et al mencoba untuk membuktikan bahwa ada perbedaan kemampuan sains pada anak namun hasilnya tidak ada perbedaan kemampuan baik kelompok control maupun intervensi. Kedua kelompok menunjukkan kemampuan sains yang lebih baik. Meskipun begitu, guru dalam penelitian tersebut menyatakan puas karena yang utama adalah proses dan hasil pembelajarannya bukan media yang digunakan. Lebih jauh, tujuh dari delapan guru dalam penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa teknologi tidak memiliki dampak sama sekali terhadap perkembangan anak. Mereka lebih senang jika anak bermain secara nyata untuk membangun keterampilan psikomotoriknya (Dewi & Pujiyanti, 2022).

Salah satu masukan dari ahli pada media yang kami kembangkan adalah alat dan bahan yang digunakan anak harus aman. Peneliti perlu memberikan semacam warning apabila ada alat dan bahan yang harus dengan pendampingan atau malah dilakukan oleh orang dewasa. Guru perlu menjauhkan peralatan yang berbahaya dan menggantinya dengan alat yang memenuhi standar keamanan untuk mengurangi tingkat kecelakaan atau hal yang tidak diinginkan. Hal ini tentu penting mengingat anak usia 3-4 tahun sedang dalam masa kritis otaknya sehingga ia ingin mengetahui apa yang akan terjadi jika aku melakukan suatu hal tertentu. Video tutorial kami menggunakan beberapa peralatan yang membutuhkan pengawasan seperti gunting. Oleh karena itu, pengawasan tetap perlu dilakukan oleh orang dewasa meskipun sudah menggunakan media digital (Dewi & Pujiyanti, 2022).

Hasil penelitian selanjutnya adalah masukan dari ahli media yang menyatakan bahwa video tutorial tersebut sebaiknya diberikan backsound sesuai dengan umur anak usia dini. Dunia anak usia dini tentu tidak terlepas dari adanya musik. Seirama dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa musik dapat menstimulasi area bahasa, matematika, dan keterampilan motorik. Lebih lanjut, penelitian lain melaporkan bahwa pengenalan musik bermanfaat untuk membantu anak mengembangkan memori, persepsi, kosakata, keterampilan berbicara, dan membaca. Berbagai manfaat dari music dapat diperoleh anak, terlebih jika music tersebut dikolaborasikan dengan gambar bergerak atau video seperti media yang kami kembangkan. Penggunaan music dalam pembelajaran

anak mempermudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Dewi & Pujiyanti, 2022).

Ahli media juga memberikan masukan jika cover video sebaiknya dibuat lebih menarik untuk anak. Ilustrasi yang tepat dan warna yang menarik dapat membangkitkan perhatian anak untuk tetap fokus. Hal ini didukung oleh penelitian yang melaporkan bahwa media bergambar dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak. Anak menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dan cepat setelah diberikan media berupa gambar. Gambar untuk anak tentu harus memenuhi karakteristik khusus yakni berwarna, melukiskan situasi nyata, berukuran besar, dan jelas. Anak usia dini memiliki ketertarikan terhadap warna yang mencolok dan terang. Hal ini karena warna merupakan salah satu elemen penting untuk memstimulasi perkembangan anak. Lebih jauh, gambar dapat membantu anak belajar menghubungkan karakter yang ada dalam ilustrasi dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru (Dewi & Pujiyanti, 2022).

Selanjutnya, menurut ahli media model di dalam video harus anak usia dini. Hal ini agar lebih menarik perhatian anak ketika melihat video tutorial. Namun hasil penelitian ini bertentangan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model orang dewasa lebih menarik perhatian anak daripada teman sebaya. Penelitian tersebut melibatkan anak berusia 9 tahun dimana mereka menganggap bahwa orang dewasa memiliki lebih banyak kompetensi atau pengetahuan. Oleh karena itu, jika video diperankan oleh orang dewasa itu akan lebih meyakinkan untuk dilihat daripada teman seusianya. Lebih lanjut, menurut ahli media peneliti harus menambahkan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam video tersebut. Produk video yang populer biasanya memiliki penjelasan teoritis yang dikombinasikan dengan gambar atau ilustrasi contoh dan komponen pendukung seperti judul, musik, dan suara penjelasan untuk membimbing penonton memahami proses pembelajaran di dalamnya. Prinsip ini terkait erat dengan strategi desain instruksional (Dewi & Pujiyanti, 2022).

Guru memberi sedikit pernyataan kepada peneliti bahwa siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajarannya, karena media digital berupa video pembelajaran ini jarang digunakan. Sebuah studi yang mengungkapkan bahwa sebagian sebagai besar yang merupakan guru PAUD mengatakan kurangnya pengalaman guru menggunakan teknologi berdampak pada pemanfaatan teknologi pada saat proses pembelajaran. Guru PAUD perlu memperoleh semacam program pelatihan guru baik untuk calon guru maupun guru senior di lapangan tentang beragam tujuan pembelajaran yang dapat dicapai melalui penggunaan teknologi. Dengan demikian, guru akan termotivasi untuk melibatkan teknologi dalam setiap proses pembelajaran di kelas. Suasana di kelas juga akan menjadi lebih bervariasi dan hidup sehingga dapat memudahkan proses membangun pengetahuan siswa (konstruktivistik). Studi ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas atau minim pada satu sekolah. Kami belum melibatkan anak dari berbagai daerah dengan karakteristik lingkungan atau latar belakang yang berbeda. Penelitian selanjutnya perlu

melakukan uji coba terbatas dan luas dengan menggunakan subjek dari berbagai area. Jumlah subjek yang lebih banyak mungkin dapat mempengaruhi hasil uji coba produk yang dikembangkan. Lebih lanjut, subjek dengan berbagai latar belakang sosioekonomi juga dapat menjadi kebaruan dalam penelitian lanjutan yang sejenis (Dewi & Pujiyanti, 2022).

Kesimpulannya adalah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak jika guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi ini ke kelas. Penggunaan media berbasis digital dapat menjadi salah satu inovasi baru di kelas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Karena salah satu karakteristik anak adalah mudah bosan, maka diperlukan berbagai variasi metode pembelajaran dan media. Implikasi dari penelitian ini adalah agar pemanfaatan teknologi dapat dimaksimalkan maka diperlukan pelatihan pendidikan teknologi pembelajaran yang mencakup materi pengoperasian, penyusunan, dan pengembangan media digital untuk calon guru agar memiliki persiapan diri yang lebih baik ketika mengajar menggunakan teknologi (Dewi & Pujiyanti, 2022).

9. Penelitian Yenda Sari, Een Yayah Haenilah, Lilik Sabdaningtyas

Dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini, mengemukakan bahwa hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan perkembangan motorik halus anak baik, akan tetapi yang paling tepat untuk mengembangkan motorik halus anak adalah dengan menggunakan media playdough. Hasil pembelajaran motorik halus pada anak usia 4-5 tahun dikelas A, dibuktikan dari hasil media playdough mendapatkan nilai 76% dengan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) sedangkan menggambar mendapat nilai 67% dengan kriteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan meronce mendapat nilai 50% dengan kriteria penilaian Masih Berkembang (MB). Dibuktikan bahwa dengan media playdough anak dapat mengembangkan motorik halus anak karena dengan kegiatan ini anak terlibat langsung dalam pembuatan playdough seperti mencampurkan bahan-bahan, mengaduk, dan menambahkan warna. Seperti yang dikemukakan Swart mengatakan bahwa: adonan playdough memungkinkan anak-anak melatih kemampuan motorik halus. Anak-anak menggunakan tangan untuk menumbuk, menekan, membentuk dan meratakan. Lewat pengalaman tersebut anak-anak mengembangkan koordinasi mata tangan dan kontrol ketangkasan dan kekuatan kemampuan ini yang mereka akan butuhkan kelak (Yenda et al., 2015).

Oleh karena itu adonan playdough dapat mengembangkan motorik halus anak dimana anak bermain langsung dan dilibatkan langsung dalam pembuatan playdough. Menurut Koster mengemukakan bahwa adonan yang lembut mewakili kebutuhan dasar perkembangan motorik halus anak. Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya dengan bermain karena dengan bermain anak dan guru hendaknya menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan anak agar aspek perkembangan anak dapat berkembang (Yenda et al., 2015).

Menurut Harlock, mengatakan bahwa bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk menjadi lebih kreatif. Dari teori yang dikemukakan Harlock Melalui proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan anak akan mengeksplor kemampuan mereka dan perkembangan anak akan lebih optimal. Sedangkan menggambar mendapat nilai lebih rendah dari media playdough dikarenakan anak mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan. Hal ini dibuktikan menurut Cherry mengatakan bahwa menggambar ini anak bisa berlatih menggerakkan pergelangan memaju mundurkan krayon tetapi lebih terkontrol yang diperlukan (Yenda et al., 2015).

Dikarenakan kemampuan dalam menggambar ini dibutuhkan pergerakan jari-jemari yang lebih terkontrol terlihat dari masing-masing kegiatan mencap dan mencoret-coret. Kemampuan ini hendaknya dilakukan berulang-ulang menjadi lebih optimal. Ketiga media yang digunakan dalam penelitian ini yang mendapatkan nilai terendah adalah meronce mendapat nilai 50% dikarenakan anak mengalami kesulitan dalam memasukan benang menjadi sebuah roncean. Menurut Wasik, mengemukakan bahwa anak-anak bermain lebih baik dengan benda-benda lebih besar dari pada benda-benda kecil, jari mereka tidak tangkas memanipulasi benda-benda kecil (Yenda et al., 2015).

Anak-anak pada usia ini anak belum mampu melakukan benda-benda kecil seperti kegiatan dengan menggunakan manik-manik dan kegiatan lainnya dikarenakan anak belum mampu mengkoordinasikan jari jemarinya dengan baik. Menurut Sumanto menyatakan bahwa meronce membutuhkan ketangkasan yang penuh dalam menyusun bagian-bagian yang berlubang memakai bantuan benang dan tali. Dari penjelasan diatas meronce merupakan kegiatan yang membutuhkan konsentrasi penuh, anak belum mampu membedakan roncean berdasarkan warna, ukuran. Oleh karena itu kegiatan meronce ini dilakukan berulang-ulang agar lebih optimal perkembangannya (Yenda et al., 2015).

Disimpulkan bahwa media yang paling tepat adalah menggunakan media playdough. Pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik akan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak terutama perkembangan motorik halus anak. Selain itu seperti yang dikemukakan Harlock bahwa usia 4-5 tahun perkembangan motorik anak secara normal anak akan siap menyesuaikan diri ketingkat lebih lanjut. Perkembangan motorik halus anak akan berkembang secara baik itu ditentukan oleh peran guru dan orang tua dengan kegiatan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak itu sendiri, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Seperti yang dikemukakan Hamalik yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Terbukti dengan pembelajaran yang menarik bagi anak, anak akan secara aktif mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh gurunya (Yenda et al., 2015).

Kesimpulannya adalah Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan dengan menggunakan media playdough dapat mengembangkan

motorik halus anak. Hal ini terbukti media playdough dengan hasil persentase mendapatkan nilai 76% dengan rentang nilai 76-100% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) (Yenda et al., 2015).

10. Penelitian Kusnul Siyami, Fadlilah, Jamilah

Dalam penelitiannya yang berjudul implementasi *play dough* dalam pengembangan motorik halus anak usia dini, memberikan kesimpulan bahwa *pertama*, perkembangan motorik halus anak dari penggunaa *play dough* mengalami perkembangan yang cukup baik, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam membuat garis lurus serta garis lengkungan dari bahan *play dough* yang guru sediakan, seperti anak membentuk lengkungan yang mengikuti gambar dan membentuk lurus, selain itu terlihat anak telah mampu menjiplak bentuk-bentuk benda dari bahan *play dough* yang merupakan indikator dari pencapaian pada perkembangan motorik halus anak, berikutnya dapat dilihat dari anak telah mampu mengkoordinasikan kerja mata dengan tangan pada saat membentuk badan hewan sebagaimana gambar yang tersedia dan bentuk-bentuk lainnya yang merupakan indikator pencapaian dalam perkembangan motorik halus anak usia dini, *kedua*, implementasi *play dough* di Taman Kanak-kanak Primadika School Sungai Bahar Muaro Jambi yakni guru membagi menjadi beberapa kelompok kecil, membagikan *play dough* secukupnya, memberikan contoh bentuk yang bisa dibuat dari *play dough*, membagikan bahan secara objektif pada setiap anak, anak diperkenankan membentuk benda yang diinginkan, meminta anak menceritakan hasil karyanya, memberikan penghargaan dari hasil karya anak, *ketiga*, Faktor penghambat dalam pelaksanaan *play dough* yakni pembiayaan dalam penyediaan berbagai bahan serta keperluan pada pembelajaran *play dough*, selain itu keterbatasan waktu, dimana perencanaan waktu yang belum terencana dengan baik, sehingga berakibat pada ketepatan waktu dalam proses belajar *play dough*. Faktor pendukung dalam pada pembelajaran *play dough* yakni kekompakan guru dalam melaksanakan pembelajaran *play dough*, kemudian bahan *play dough* yang mudah ditemukan, serta motivasi yang kuat dari kepala sekolah yang menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran *play dough* (Kusnul et al., 2023).

Selanjutnya media pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini dapat peneliti paparkan sebagai berikut:

1. Penelitian Cahniyo Wijaya Kuswanto, Eti Hadiati, Reni Marningsih

Dalam penelitiannya yang berjudul challenge board; sebuah permainan untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini, mengemukakan bahwa *Challenge board* adalah alat yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat ini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan tubuh. Ada perbedaan yang signifikan dalam kemajuan motorik kasar antara kelompok yang menggunakan "challenge board" secara teratur dibandingkan dengan kelompok yang tidak. Hal ini menunjukkan bahwa alat ini diusulkan menjadi sumber daya yang berguna yang dapat membantu sekolah dan lembaga pendidikan mempertimbangkan permainan tambahan yang

dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar. Penelitian lebih lanjut harus melihat faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil, seperti usia anak dan tingkat aktivitas fisik sebelumnya. kesimpulan penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat tentang manfaat "challenge board" dalam pengembangan motorik kasar anak-anak dan menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini (Cahniyo et al., 2023).

2. Penelitian Karin Ariska, Naimah

Dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan alat musik tradisional sebagai media pengembangan motorik kasar dan kognitif anak, mengemukakan bahwa alat musik tradisional seperti gamelan dan angklung juga dapat menjadi media yang baik guna meningkatkan aspek perkembangan peserta didik usia dini dilihat dari kesimpulan penelitian yang dibuat oleh masing-masing peneliti. Dengan metode dan proses yang tepat, penelitian Dini Nuralina Firsty dan Myrnawati C.H, Hapidin dengan judul "Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain Angklung" Berdasarkan pada pengamatan tindakan yang telah dilakukan pada data yang diberikan pada tingkat kejadian 40,09%, dan pada siklus pertama menjadi 59,41% dan kemudian meningkat pada siklus kedua sebesar 85,61%. Itu Hasil dari penelitian ini adalah (1) kegiatan bermain angklung dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam Bahasa Indonesia PAUD peserta didik kelompok B Alfani tahun 2017, (2) skor pemahaman konsep pada kelompok peserta didik B PAUD Alfani tahun 2017 meningkat dari siklus awal ke siklus pertama dan siklus pertama ke siklus kedua (Karin & Naimah, 2020).

Sementara itu pada penelitian Ariska juga memberikan kesimpulan yang mendukung penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan pada kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 peserta didik, guru berhasil mengembangkan motorik kasar peserta didiknya dengan menggunakan dua indikator, yakni kordinasi mata dan tangan, serta kordinasi tangan kanan dan kiri. Oleh sebab itu, penggunaan alat musik gamelan dapat menjadi salah satu media alternatif yang baik guna meningkatkan aspek motorik peserta didik usia dini. Hasil dari telaah literatur menunjukkan manfaat musik sebagai kegiatan yang efektif bagi pengembangan aspek motorik dan kognitif anak, serta mendukung pemanfaatan alat musik tradisional Indonesia sebagai media untuk mencapai tujuan tersebut. Untuk itu alat-alat musik tradisional Indonesia dapat menjadi ide bagi guru sebagai sarana pengembangan kecerdasan peserta didik dalam pendidikan anak usia dini (Karin & Naimah, 2020).

3. Penelitian Fitta Nurisma Riswandi

Dalam penelitiannya yang berjudul peningkatan kemampuan motorik kasar melalui pengembangan model permainan sirkuit anak usia 5-6 tahun, mengemukakan bahwa Beberapa hal yang dibutuhkan dalam mengembangkan model permainan sirkuit usia 5-6 tahun yaitu (1) kegiatan permainan yang meliputi lima unsur aspek kemampuan motorik kasar, (2) model permainan disesuaikan pada tingkat pencapaian perkembangan anak khususnya pada lingkup perkembangan motorik kasar, dan (3) permainan sirkuit tidak hanya

mencakup kemampuan motorik kasar tetapi aspek perkembangan lainnya (Fitta, 2021). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui pengembangan model permainan sirkuit anak usia 5-6 tahun yang layak menurut para ahli materi yaitu model permainan yang dikembangkan sesuai dengan tingkat usia anak 5-6 tahun. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata keseluruhan 3,78. Sehingga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar dapat meningkat melalui model permainan sirkuit yang dikemas dalam buku panduan layak digunakan untuk guru sebagai pedoman pelaksanaan permainan sirkuit untuk anak usia 5-6 tahun (Fitta, 2021).

Penggunaan model permainan sirkuit efektif digunakan dilihat dari uji coba operasional pada 64 anak di 10 TK yang mendapatkan hasil data mengalami peningkatan dan stasioner. Demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan sirkuit efektif dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Fitta, 2021).

4. Penelitian Nuridayu, Aminoh Kiya, Ida Windi Wahyuni

Dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan gerakan binatang, mengemukakan bahwa Pelaksanaan aktivitas pembelajaran pengenalan gerakan binatang pada penelitian ini telah berhasil dilakukan dengan hasil yang memuaskan. Persiapan media oleh tim yang bekerjasama dengan guru kelas berupa gambar binatang dan lagu tentang gerakan binatang menjadikan anak lebih senang dan ceria mengikuti seluruh kegiatan. Kegembiraan dan kehebohan selama kegiatan berlangsung menjadikan tim merasa kekurangan waktu dan tidak ingin berhenti menyelesaikan kegiatan, semangat anak-anak yang luar biasa seakan-akan tidak ingin aktivitas ini dihentikan. Sebagaimana diungkapkan oleh Hurlock menjelaskan mengenai permainan dalam aktivitas yang memperoleh keceriaan dengan tidak memperhatikan hasilnya (Nuridayu et al., 2020).

Siswa kelompok A yang berusia 4-5 tahun yang masih memerlukan banyak bimbingan serta arahan dari orang tua atau orang dewasa di sekitarnya, terutama dalam aspek perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran ini dibimbing penuh oleh guru di sekolah sehingga anak dengan cepat dapat mengikuti kegiatan dengan hasil yang luar biasa. Aktivitas fisik inilah menjadi salah satu indikator kepercayaan untuk menstimulasi sistem kepekaan dan sensori pada anak usia dini (Nuridayu et al., 2020).

Selanjutnya, Dewi mengungkapkan bahwa jika sebagian besar anggota tubuh anak akan bergerak dengan baik maka perkembangan fisik motorik anak menjadi sehat dan kuat disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Proses pembelajaran dengan menstimulasi permainan gerakan binatang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik anak dengan kegiatan bebas, kreatif, dan riang gembira dengan meniru gerakan binatang yang telah dikenal anak, seperti kelinci, monyet, dan penguin (Nuridayu et al., 2020).

Hasil penelitian telah menunjukkan data yang sangat akurat adanya peningkatan dari nilai pretest (31,25%) dan posttest (77,08%) dimana anak yang mengikuti kegiatan tanpa bantuan tim atau pun guru kelas terlihat meningkat

dengan baik. Anak terlihat mandiri dan sangat menguasai kegiatan, maka penulis menyimpulkan bahwa permainan gerakan binatang memberikan pengaruh yang besar dalam perkembangan fisik motorik anak. Siswa kelompok A PAUD IT Bunayya Pekanbaru berhasil menyelesaikan kegiatan bermain gerakan binatang dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak (Nuridayu et al., 2020).

Kesimpulannya adalah pengembangan motorik kasar anak melalui pengenalan gerakan binatang di PAUD IT Bunayya menunjukkan keberhasilan yang sangat besar dan optimal dimana anak sudah tidak membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan kegiatannya. Aktivitas belajar mengajar yang telah dilaksanakan oleh guru kelas dinyatakan berhasil sesuai harapan dan mencapai perkembangan yang maksimal terutama pada aspek kekuatan dan keseimbangan. Data penelitian disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak dalam permainan gerakan binatang dinyatakan berhasil dan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam memodifikasikan metode serta media pembelajaran sehingga perkembangan dan kreativitas anak semakin meningkat. Penelitian selanjutnya, dapat mengkorelasikan dengan jenis permainan atau variabel yang lain dengan metode yang baru (Nuridayu et al., 2020).

5. Penelitian Dwiana Asih Wiranti, Diah Ayu Mawarti

Dalam penelitiannya yang berjudul keefektifan permainan engklek dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, mengemukakan bahwa hasil belajar anak pada kemampuan motorik kasar setelah dilakukan treatment melalui permainan engklek meningkat. Dimana pada saat pretest persentase kemampuan anak paling banyak terletak pada kriteria mulai berkembang. Setelah dilakukan treatment, pada saat postes meningkat menjadi kriteria berkembang sangat baik yang paling tinggi (Dwiana & Diah, 2018). Permainan engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, terbukti dengan mayoritas anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) saat pretes dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah dilakukan postes. Permainan tradisional khususnya engklek mendapat respon yang positif dari anak usia dini untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran (Dwiana & Diah, 2018).

6. Penelitian Dini Anggraeni, Na'imah

Dalam penelitiannya yang berjudul strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui maze karpet covid-19, mengemukakan bahwa Perkembangan motorik merupakan dasar bagi setiap manusia untuk memahami jangkauan gerak. Perkembangan motorik anak adalah wujud dari perubahan-perubahan dalam aspek keterampilan atau kemampuan bergerak dari masa kanak-kanak menuju dewasa, dari ketimpangan menjadi keseimbangan. Motorik kasar akan sangat berpengaruh terhadap anak terutama terhadap gerak dan kondisi tubuh anak. Dikatakan oleh Fikriyati, motorik kasar suatu sistem kompleks dalam mengkoordinasikan motorik anak yang berupa kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan pada otot besar. Keterampilan motorik kasar mengacu pada kemampuan anak untuk mengontrol bagian tubuh yang lebih besar, termasuk keseimbangan, koordinasi, kontrol tujuan, penggerak, dan stabilitas. Fungsi motorik kasar memiliki peranan yang sangat penting dalam

menjaga kesehatan anak dimana dengannya anak mampu melakukan aktivitas sehari-hari tanpa gangguan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Penguasaan keterampilan motorik mengarah pada peningkatan kemahiran dalam keterampilan kompleks, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi anak dalam aktivitas fisik. Upaya dalam mengoptimalkan perkembangan anak dalam aspek perkembangan motorik kasar anak yaitu melalui permainan karpet Maze Covid-19. Penyesuaian dalam permainan ini berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar anak serta menyesuaikan pada capaian perkembangan anak (Dini & Na'imah, 2022).

Analisis faktor yang mendorong perkembangan motorik kasar anak melalui karpet maze Covid-19. Secara umum faktor yang mendorong perkembangan motorik kasar dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama faktor internalnya adalah sebagai berikut: 1) Antusiasme: perkembangan motorik kasar yang distimulasi oleh pendidik melalui kegiatan bermain alat permainan edukatif Maze karpet Covid-19 memberikan energi positif serta semangat anak. Aktivitas bermain membuat anak senang dan mengembangkan perkembangan emosi, moral dan sosialnya. Antusias anak-anak menjadi lebih tinggi karena anak mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan ketika anak bermain. Dengan antusias yang tinggi pada peserta didik maka kegiatan pembelajaran akan lebih optimal. 2) Kemampuan motorik anak yang tidak sama. Setiap anak memiliki kemampuan berbeda-beda hal ini lah yang akan menjadi faktor yang membuat hasil pada pembelajaran juga akan berbeda-beda (Dini & Na'imah, 2022).

Kedua, terdapat faktor eksternal yang mendukung stimulasi perkembangan motorik kasar anak terdiri sebagai berikut: 1) Keluarga: keluarga adalah lingkungan terdekat pada anak. perkembangan anak yang terbiasa berinteraksi dengan keluarga dan bermain aktivitas motorik dirumah akan berpengaruh pada pembelajaran disekolah yaitu anak akan lebih gesit dan aktif karena sudah terbiasa melakukan aktivitas motorik. Adapun bentuk dukungan keluarga yang diberikan adalah dukungan emosional dan dukungan instrumental. Teman Sebaya: lingkungan pertemanan anak juga dapat mempengaruhi motorik anak. motorik anak yang sering bermain dengan teman-temannya dengan kegiatan bermain yang melibatkan permainan yang memerlukan gerakan motorik kasar membuat anak terbiasa dengan kegiatan dalam melatih motorik kasarnya (Dini & Na'imah, 2022).

Selanjutnya yaitu analisis faktor-faktor yang dapat menghambat Stimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan Maze Karpet Covid-19. Faktor-faktor yang dapat menghambat perkembangan motorik anak yaitu faktor dari dalam atau internal dan faktor dari luar (eksternal). Pertama, terdapat faktor internal yang dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak terdiri dari: 1) Kurang percaya diri: tingkat percaya diri peserta didik dalam melaksanakan permainan mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Di RA Az-Zuhdi Kota masih ada anak yang memang memiliki sifat kurang percaya diri dan merasa takut dalam melaksanakan permainan sehingga peneliti harus memberikan

banyak metode agar anak mau dalam berpartisipasi. 2) Latar belakang tenaga pendidik: Pendidik di RA Az-Zuhdi memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Bahkan ada yang tidak berasal dari pendidikan guru anak usia dini. Sehingga diperlukan sedikit bantuan ketika melaksanakan permainan agar anak lebih kondusif (Dini & Na'imah, 2022).

Kedua, terdapat faktor eksternal yang dapat menghambat perkembangan motorik kasar anak terdiri dari: 1) Pengetahuan orang tua: orang tua yang memiliki banyak wawasan dan menerapkan wawasan parenting yang baik pada anak akan berdampak positif pada anak. Akan tetapi tidak semua orang tua melaksanakan parenting dengan baik sehingga munculah beberapa keterlambatan ataupun penyimpangan dalam perkembangan anak. Dari wawancara terdapat beberapa orang tua yang tidak terlalu mengawasi atau memperhatikan apa saja yang diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. sehingga beberapa anak tidak berkembang secara optimal. 2) Waktu bermain, pada pembelajaran PTM (pembelajaran tatap muka) terbatas ini waktu dan jam sekolah sangat terbatas sehingga waktu bermain pun lebih singkat sehingga anak kurang puas dalam kegiatan bermain (Dini & Na'imah, 2022).

Senada dengan pendapat Kurniati & Sopiah, bahwa kepercayaan diri anak yang rendah, latar belakang pendidikan guru, pengetahuan orang tua dan lingkungan dapat menghambat stimulasi perkembangan motorik kasar anak. lebih lanjut menurut Reswari, pentingnya keterlibatan orang tua, lingkungan dan guru dalam mengoptimalkan stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Sama halnya dengan pendapat Ulfah & Putra bahwa guru atau orang tua harus memahami stimulasi yang tepat untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak-anak. Berdasarkan hal tersebut penting adanya keterlibatan orang tua, lingkungan dan guru dalam mengoptimalkan stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini (Dini & Na'imah, 2022).

Kesimpulannya adalah pelaksanaan pengembangan motorik kasar melalui permainan Maze Covid-19 pada kelompok B2 di RA Az-Zuhdi Kota Lubuklinggau terdapat perkembangan yang baik dimana pada hasil akhir pertemuan anak sudah bisa menyeimbangkan tubuh serta sudah dapat mengkoordinasikan anggota tubuhnya dengan optimal. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Maze karpet covid-19 dapat menstimulasi perkembangan motorik anak usia dini. Dengan adanya permainan ini anak akan lebih aktif, semangat dan tidak bosan, serta dapat melatih perkembangan motorik kasar anak. Kebaharuan dalam penelitian ini yaitu peneliti menerapkan Maze karpet Covid-19 untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak (Dini & Na'imah, 2022).

7. Penelitian Novi Nurlela, Widya Astuti, Zahrina Amelia

Dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan video pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4-6 Tahun, mengemukakan bahwa gambaran video pembelajaran terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Bojong Menteng yaitu masih belum maksimal dikarenakan dalam beberapa jenis motorik kasar, komponennya belum terpenuhi semua. Jenis lokomotor yang belum tercapai yaitu gerakan memanjat, jenis non-lokomotor

yang belum tercapai yaitu gerakan melompat ditempat, menekuk, menegang, mendorong, memutar, menggeng, mengangguk, membungkuk, dan mengayunkan tangan, jenis manipulatif yang belum tercapai yaitu gerakan memukul, memantulkan, memutar tali, dan menangkap objek (Novi et al., 2022).

Saran bagi para pendidik perlu memperhatikan pada saat pembuatan video pembelajaran khususnya pada aspek motorik kasar anak yang meliputi (lokomotor anak, non-lokomotor anak, dan gerak manipulatif). Hal tersebut sebaiknya juga perlu memperhatikan tahapan perkembangan yang perlu dipenuhi anak pada setiap jenjang usianya (Novi et al., 2022).

8. Penelitian Fenny Faniati, Amirul Mukminin, Yennizar

Dalam penelitiannya yang berjudul implementasi bermain *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini, mengemukakan bahwa implementasi bermain *outdoor* sebagai berikut: (a) **Kucing Mengejar Tikus**, Kucing mengejar tikus merupakan salah satu bermain *outdoor* yang dapat menstimulasi pada perkembangan motorik kasar anak usia dini, di mana dengan gerakan-gerakan yang dilakukan maka dengan sendirinya otot-otot kasar anak mengalami pergerakan yang akan menjadi sebuah pembiasaan dan menjadikan otot-otot kasar anak terlatih dan semakin kuat. Peneliti melakukan observasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1, dalam temuan peneliti bahwa guru dalam mengimplementasikan bermain *outdoor* menerapkan permainan kucing mengejar tikus, di mana guru bersama anak bermain bersama di luar kelas dengan membentuk sebuah lingkaran yang tangan anak saling berpegangan, dalam permainan kucing mengejar tikus ditunjuklah salah satu anak yang menjadi kucing dan yang menjadi tikus, dengan ketentuan anak yang menjadi kucing adalah anak yang salah dalam menirukan suara kucing dan beberapa hewan lainnya, anak terlihat sangat bahagia dan bergembira dengan permainan yang guru terapkan. (b) **Melempar bola**, Melempar bola adalah salah satu permainan yang dapat menstimulasi pada perkembangan motorik kasar anak usia dini, di mana dengan gerakan melempar bola maka otot tangan anak akan bekerja dan mata anak juga bekerja untuk membidik sasaran yang akan dilempar, sehingga permainan ini sangat mendukung pada motorik kasar anak. Peneliti melakukan observasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 pada permainan kedua yang peneliti temukan adalah melempar bola, dalam permainan ini guru telah menyiapkan bola berukuran kecil yang dapat anak genggam, kemudian guru mengajak anak berdoa bersama terlebih dahulu, membaca asmaul husna dan selanjutnya guru meminta anak membentuk angka U yang kemudian satu persatu dari anak diminta untuk melemparkan bola kecil pada papa yang telah guru sediakan (Fenny et al., 2023).

Faktor pendukung implementasi bermain *outdoor*: (a) **Dukungan Kepala Sekolah**, Dukungan kepala sekolah merupakan satu faktor utama dalam berjalannya implementasi bermain *outdoor* dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kecamatan Bengkalis, peneliti melihat bahwa kepala sekolah sangat mendukung penuh pada bermain *outdoor* yang guru terapkan, di mana kepala sekolah sesekali ikut memperhatikan guru bersama anak bermain *outdoor* dengan macam-

macam permainan, kepala sekolah juga terlihat memberi apresiasi pada guru-guru dengan memberikan motivasi dan apresiasi pada guru yang menerapkan bermain outdoor. (b) **Keterampilan Guru**, Keterampilan seorang guru merupakan salah satu faktor yang menjadi pendukung dalam berjalannya implementasi bermain outdoor dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kecamatan Bengkalis terlihat bahwa guru sangat terampil dalam melakukan bermain outdoor di mana guru dengan sangat cekatan dan tidak canggung dalam melakukan permainan-permainan bersama anak. (c) **Halaman Sekolah Yang memadai**, Halaman sekolah merupakan salah satu faktor yang turut mendukung berjalannya implementasi bermain outdoor dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini, di mana dengan halaman yang luas dan tidak mudah basah dapat memberikan anak bermain dengan leluasa. Observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kecamatan Bengkalis Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau, peneliti melihat bahwa halaman sekolah sangat memadai untuk anak-anak bermain di luar kelas, selain itu halaman sekolah juga telah beton yang jauh dari kata becek dan lebih aman bagi anak dalam bermain *outdoor learning* (Fenny et al., 2023).

Faktor penghambat adalah sebagai berikut: (a) **Alat Permainan Outdoor**, Alat permainan *outdoor* merupakan salah satu alat yang dapat membantu berjalannya implementasi bermain outdoor dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1, peneliti melihat bahwa alat permainan *outdoor* guru belum mencukupi, seperti belum adanya gawang yang layak bagi anak untuk menendang bola, serta belum adanya papan lebar sebagai landasarn bola yang anak lempar. Temuan penelitian dan pembahasan penelitian pada TK Muhibatul Khairiah peneliti dapatkan melalui observasi wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan selama penelitian berlangsung yakni 3 bulan. Hasil dari penelitian ini akan peneliti uraikan dalam menjawab beberapa pertanyaan peneliti pada latar belakang masalah penelitian (Fenny et al., 2023).

Kesimpulannya adalah *pertama*, Implementasi bermain outdoor dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 menerapkan jenis bermain outdoor kucing mengejar tikus dan melempar bola. Sedangkan pada TK Muhibatul Kairiah menerapkan bermain outdoor dengan jenis permainan menendang bola, melompat kelinci, dan gerakan asmaul husna. *Kedua*, Perkembangan motorik kasar anak usia dini dengan bermain outdoor pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 anak dapat melompat, berlari secara terkoordinasi, dan melempar bola secara terarah. Sedangkan pada TK Muhinatul Khairiah perkembangan motorik kasar dapat menendang bola secara terarah, melompat, dan gerakan antisipasi. *Ketiga*, Faktor pendukung pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 yakni dukungan kepala sekolah yang kuat, keterampilan guru, dan halaman sekolah yang sangat memadai dan layak untuk bermain *outdoor*, adapun faktor penghambat adalah alat bermain outdoor yang masih perlu dilengkapi dan ditambah untuk meningkatkan bermain outdoor. pada TK Muhibatul Khairiah faktor pendukung yakni keterampilan guru, halaman sekolah yang memadai, dan

dukungan kepala sekola, dengan faktor penghambat alat bermain outdoor yang masih perlu ditambah dan dilengkapi untuk meningkatkan bermain outdoor dalam mengembangkn motorik kasar anak usia dini (Fenny et al., 2023).

9. Penelitian Veny Iswantinngiyas, Intan Prastihastari Wijaya

Dalam penelitiannya yang berjudul meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional gobak sodor, mengemukakan bahwa berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus I analisis kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui permainan Gobak sodor dapat di kategorikan belum mencapai ketuntasan belajar. Hal tersebut di tunjukkan melalui prosentase ketuntasan belajar masih 35%. Hal ini di karenakan guru kurang aktif mengadakan tanya jawab dengan anak dan guru kurang aktif memotivasi anak, serta guru kurang aktif membimbing anak dalam permainan Gobak sodor (Vevy & Intan, 2015).

Hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui permainan Gobak sodor pada siklus II menunjukkan prosentase 65%. Dari data tersebut maka kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui permainan Gobak sodor belum mencapai ketuntasan belajar, tetapi mengalami peningkatan dari siklus I. Pada pertemuan berikutnya peneliti melanjutkan kegiatan dengan membuat rencana perbaikan pembelajaran (Vevy & Intan, 2015).

Adapun hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui permainan Gobak sodor pada siklus III menunjukkan prosentase 85%. Maka kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui permainan Gobak sodor pada siklus III anak telah mencapai ketuntasan belajar (Vevy & Intan, 2015). Kesimpulannya adalah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelompok B Taman Kanak-kanak. Dharma wanita Pranggang II Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri dapat disimpulkan bahwa dengan Permainan Gobak Sodor dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak. Dharma wanita Pranggang II Kecamatan Plosoklaten Kabupaten Kediri. Guru diharapkan menggunakan media yang menarik dan beragam dalam proses pembelajaran utnuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, misalnya menggunakan permainan gobak sodor. Bagi Orangtua diharapkan untuk dapat menyediakan alat permainan, sehingga perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal (Vevy & Intan, 2015).

10. Penelitian Rizki Yuliandra, Aditya Gumantan, Cahyo Pratomo

Dalam penelitiannya yang berjudul meningkatkan motorik kasar anak usia dini ditinjau dengan model permainan ladder, mengemukakan bahwa Dari hasil penilaian oleh seluruh ahli, baik ahli fisik, ahli pertumbuhan dan perkembangan, Hasilnya adalah sebagai berikut : Penilaian akhir ini didapatkan dengan rata-rata hasil keseluruhan penilaian dari ahli fisik, ahli pertumbuhan dan perkembangan, serta hasil uji coba produk skala kecil oleh guru, menunjukkan produk akhir Model Permainan Ladder mendapatkan nilai "A" dengan kategori "Sangat Baik", dengan demikian dapat dinyatakan permainan Model Permainan Ladder sangat layak sebagai model permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar

anak usia dini. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari, Nilai yang didapatkan melalui penyebaran angket dinyatakan valid dan layak untuk digunakan (Y. Rizki et al., 2023).

Kesimpulan yang didapat dari penelitian dan pengembangan ini adalah model permainan ladder yang telah dikembangkan bisa menjadi salah satu model permainan bagi anak usia dini untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Model yang dihasilkan memiliki beberapa variasi dengan menggunakan beberapa jenis gerakan. Model permainan ini dikemas semenarik mungkin agar anak-anak dapat tertarik dan senang pada saat melakukannya. Hal tersebut agar dapat memberikan stimulan pada aspek perkembangan anak yaitu kemampuan motorik melalui aktivitas yang terkoordinasi. Menambah pengalaman gerak anak melalui Model Permainan Ladder (Y. Rizki et al., 2023).

Penelitian pengembangan ini mendapat inspirasi dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memodifikasi permainan untuk siswa sekolah dasar. Hasil pada penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif pada motorik anak-anak dengan data kuantitatif lebih dari 70%. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh melibatkan ahli di bidang tumbuh kembang anak, ahli kondisi fisik, dan guru PAUD mendapatkan hasil permainan yang dikembangkan dari olahraga tradisional dapat digunakan untuk pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan motorik. Penelitian lainnya dilakukan oleh yang menggunakan olahraga tradisional sebagai model yang digunakan untuk dapat meningkatkan kemampuan dan perkembangan motorik pada anak. Penelitian oleh mendapatkan hasil yang positif Ketika menggunakan permainan bakiak untuk meningkatkan motorik pada anak-anak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan angka peningkatan dari hasil tes awal (Y. Rizki et al., 2023).

Penelitian oleh menyebutkan bahwa kemampuan motorik kasar juga dapat ditingkatkan dengan model permainan outbond. Aktivitas permainan lainnya juga yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah permainan estafet untuk anak usia dini. Begitu banyak model permainan yang dapat digunakan pada saat pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik. Model permainan juga bisa dikembangkan dalam bentuk sirkuit yang di dalamnya dimasukkan unsur aspek perkembangan motorik kasar. Pengembangan model permainan untuk anak usia dini sudah banyak dilakukan dan dapat menjadi referensi bagi pendidik. Model permainan lainnya yang dapat menguatkan hasil penelitian ini adalah mengembangkan permainan bola basket modifikasi yang berhasil untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Penelitian serupa juga dilakukan di Kediri dengan menggunakan permainan bola keranjang yang terbukti efektif untuk anak usia dini (Y. Rizki et al., 2023).

Peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini merupakan hal yang penting dilakukan karena hal tersebut merupakan fundamental yang akan mempengaruhi kemampuan motorik anak. Hasil penelitian ini memberikan

dampak positif pada kemampuan motorik kasar anak. Modifikasi permainan lainnya yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah permainan menirukan gerakan binatang. Model permainan tradisional juga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu lompat tali. Permainan lompat tali jika secara berkala dilakukan pada anak usia dini akan memberikan dampak yang positif pada perkembangan motori. Permainan tradisional lainnya yang juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu permainan tradisional bakiak, dari hasil penelitian tersebut dikatakan terdapat factor pendukung keberhasilan permainan yang diberikan, yaitu perencanaan oleh guru, motivasi bermain anak, dan fasilitas yang mendukung. Pemberian modifikasi gerak dasar dalam bentuk permainan memang berpengaruh dalam perkembangan motorik anak apabila disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pada anak (Y. Rizki et al., 2023). Kesimpulannya adalah Model permainan ladder yang telah dikembangkan peneliti dapat digunakan oleh anak-anak dan dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak. Hal tersebut telah melalui proses uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, model permainan ladder ini juga telah mendapatkan penilaian dari para ahli atau expert judgement dan dinyatakan layak untuk digunakan pada anak usia dini adapun komponen fisik yang tercapai ialah seperti keseimbangan dan koordinasi (Y. Rizki et al., 2023).

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini terdapat beberapa media yang dijadikan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini, diantaranya yakni; media kolase, bermain puzzle, permainan melipat kertas bekas, media bahan bekas, alat permainan edukasi (APE), media pembelajaran, media pembelajaran digital, *play dough*. Selanjutnya beberapa media yang dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini yakni *Challenge board* adalah alat yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, alat musik tradisional seperti gamelan dan angklung juga dapat menjadi media yang baik guna meningkatkan aspek perkembangan peserta didik usia dini, permainan sirkuit efektif dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, pengembangan motorik kasar anak melalui pengenalan gerakan binatang menunjukkan keberhasilan yang sangat besar dan optimal dimana anak sudah tidak membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan kegiatannya, hasil belajar anak pada kemampuan motorik kasar setelah dilakukan treatment melalui permainan engklek meningkat, Maze karpet covid-19 dapat menstimulasi perkembangan motorik anak usia dini, Perkembangan motorik kasar anak usia dini dengan bermain anak dapat melompat berlari secara terkoordinasi dan melempar bola secara terarah. dapat menendang bola secara terarah melompat dan gerakan antisipasi, Permainan Gobak Sodor dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, Model permainan ladder yang telah dikembangkan peneliti dapat digunakan oleh anak-anak dan dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade, N., Ruslan, A. G., Ramlah, & Arsyad. (2024). Penyelesaian Tindak Pidana Pencurian Karet Menurut Hukum Positif dan Hukum Pidana Islam. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 1-15.
- Ahmad, S. R., Ruslan, A. G., & Maryani. (2024). Faktor Penyebab Tindak Pidana Gratifikasi Yang Dilakukan Kepala Daerah Menurut Hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 80-100.
- Alisah, N. A., Heri, Y. M., & Taopik, R. (2022). Efektifitas Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kolase. *PRATAMA WIDYA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 69-77.
- Ani, O., Sa'idy, Wardah, A., & Beti, S. (2020). Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 187-200.
- Anita. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Visual. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9-15.
- Anita, D., & Huurul, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 65.
- Ardiansyah, A., Gilang, R. R., Muhammad, F., Stiven, D., Yosaphat, D., & Farahdinny, S. (2024). Penerapan dan Pengaturan Asas Praduga Tak Bersalah Dalam Hukum Acara Perdata. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 101-109.
- Ardiansyah, A., Stiveen, D., & Asmak, U. H. (2024). Tinjauan Hukum Atas Tindak Pidana Penadahan (Fokus Pada Pengaturan, Pertanggungjawaban Pidana, dan Penyelesaian Berprinsip Restorative Justice di Indonesia). *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 27-38.
- Ardiansyah, Maisah, & Lukman, H. (2023). Analisis SWOT dan Pemetaan Strategi Lembaga Pendidikan Islam (Studi di SMAN 1 Bungo Provinsi Jambi). *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 39-58.
- Cahniyo, W. K., Eti, H., & Reni, M. (2023). Challenge Board; Sebuah Permainan Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *PRATAMA WIDYA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 210-217.
- Dewi, H., & Pujiyanti, F. (2022). Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58-72.
- Dian, K., Maisah, & Lukman, H. (2023). Strategi Lembaga Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Standar Operasional Pendidikan (Studi di MTsN 3 Tulungagung, Jambi). *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 83-98.
- Dinda, N. A., Febby, A. Q., Yosua, S., Reza, D. W., & Farahdinny, S. (2024). Perkembangan dan Pembaharuan Terhadap Hukum Perdata di Indonesia Beserta Permasalahan Eksekusi dan Mediasi. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 65-69.
- Dini, A., & Na'imah. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak

- Usia Dini Melalui Maze Karpets Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553–2563.
- Dwi, S., & Askana, F. (2023). Peran Politik Hukum Dalam Pembaharuan Hukum Tata Negara Untuk Melaksanakan Tujuan Negara Indonesia. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 26–34.
- Dwiana, A. W., & Diah, A. M. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 66–74.
- Era, N., & Askana, F. (2023). Perbandingan Kewenangan Desa Dalam Sistem Pemerintahan Pusat dan Daerah di Indonesia. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 56–65.
- Fenny, F., Amirul, M., & Yennizar. (2023). Implementasi Bermain Outdoor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 60–71.
- Fenny, F., & Padli. (2024). Penguatan Sikap Toleransi Dalam Menumbuhkembangkan Nilai Moderasi Beragama Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1–9.
- Fitriana. (2023). Hubungan Pola Asuh Orangtua dan Lingkungan Keluarga Terhadap Penggunaan Gadget Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 82–91.
- Fitta, N. R. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Pengembangan Model Permainan Sirkuit Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 66–78.
- Getar, R. P., Su'aidi, & Minnah, E. W. (2023). Meramalkan Kebijakan Pendidikan Islam Dalam Menguatkan Penanaman Nilai-Nilai Islam Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 59–70.
- Ghina, F. F. S., Taopik, R., & Rosarina, G. (2022). Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Literatur). *PAUDIA*, 11(2), 510–521.
- Gilang, R. R., Yosaphat, D., & Asmak, U. H. (2024). Penanganan Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Yang Dihubungkan Dengan KUHP. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 51–64.
- Hasan, S., Iskandar, & Martinis, Y. (2023). Perspektif Psikologi Pendidikan Dalam Manajemen Pendidikan Islam. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 1–9.
- Hasan, S., & Nurhafizah. (2023). Dampak Metode Pembelajaran Kartu Huruf Hijaiyah Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 47–54.
- Hidayatun, Bahrin, & Dina, A. (2020). Penggunaan Media Bahan Bekas Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B di TK Al-Fikrah Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(1), 36–55.
- Hilda, R. S. E. K. (2023a). Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia
-

- Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 91–98.
- Hilda, R. S. E. K. (2023b). Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini. *DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 91–98.
- Indra, W. F. F., & Syahrizal, H. (2023). Digitalisasi Lembaga Pendidikan dalam Menghadapi Perkembangan dan Kemajuan Teknologi Informasi Dunia Pendidikan. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 26–38.
- Irmayunita, & Askana, F. (2023). Hukum Merubah Jenis Kelamin Atau Transgender Ditinjau dari Perspektif Al-Quran Hadis dan Hukum Positif di Indonesia. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 74–82.
- Karin, A., & Naimah. (2020). Penggunaan Alat Musik Tradisional Sebagai Media Pengembangan Motorik Kasar dan Kognitif Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 276–286.
- Komariah, Tuti, I., & Jamilah. (2023). Permainan Pohon Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–13.
- Kusnul, S., Fadlilah, & Jamilah. (2023). Implementasi play dough Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 67–81.
- M.Iqbal, & Iwan, S. (2024). Manajemen Pengelolaan dan Pendistribusian Dana Zakat. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 39–50.
- Maimunah, P. H. H., Minnah, E. W., & Su'aidi. (2023). Proses Membuat Kebijakan-Kebijakan Pendidikan Islam. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 99–108.
- Marziana, & Harun. (2023). Metode S P J & T Literasi Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 1–8.
- Mawaddah, W., Risnita, & M.Syahrana, J. (2023). Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 72–81.
- Megawati, Zawaqi, A. J., & A.A.Musyafa. (2023). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 36–46.
- Mirna, L., Ani, M., & Neneng, S. L. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125.
- Nidia, S., & Iskandar. (2023). Kontribusi Psikologi Dalam Manajemen Pengelolaan Kelas. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 18–25.
- Novi, N., Widya, A., & Zahrina, A. (2022). Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal AUDHI*, 4(2), 64–71.
- Nurhafizah, & Hasan, S. (2023a). Dampak Peran Orangtua dan Pembelajaran Daring Pada Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 55–66.
- Nurhafizah, & Hasan, S. (2023b). Inovasi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences.
-

- DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 33–46.
- Nurhafizah, & Hasan, S. (2023c). Inovasi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 33–46.
- Nurhaliza, Hendro, L., & Azhari, S. (2023). Analisis Mekanisme Penetapan Harga Jual dan Jasa di Percetakan Tembilahan dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 47–55.
- Nurhasanah, M.Syahrani, J., & Zukhairina. (2023). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 101.
- Nuridayu, Aminoh, K., & Ida, W. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 107–120.
- Nurillah, H. (2023a). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Play Dough. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 27–32.
- Nurillah, H. (2023b). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Play Dough. *DZURRIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 27–32.
- Nurul, A., Amirul, M., & Zukhairina. (2023). Pengaruh Metode Discovery Learning Dan Pembelajaran Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 16–26.
- Nuzul, D., Sukarno, & Zawaqi, A. J. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Parts. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 14–22.
- Qalka, S., & Hairul, F. (2023). Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Taman Kanak-Kanak. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 94–100.
- Rayzah, M., Jamil, Z. A., & Jamilah. (2023). Permainan Tradisional Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 82–93.
- Rizki, D. P., Ester, S. P. S., Tazkia, S. S., Illa, F. S., & Farahdinny, S. (2024). Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang Dalam Perbankan. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 70–80.
- Rizki, Y., Aditya, G., & Cahyo, P. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini ditinjau Dengan Model Permainan Ladder. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4190–4198.
- Saidin, Maisah, & Lukman, H. (2023). Urgensi Kualitas Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Lembaga Pendidikan Islam. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 10–17.
- Sulistia, R. K., Idat, M., & Risty, J. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58.
-

- Suryah, & Askana, F. (2023). Analisis Biaya Wisata Pantai Raja Kecil Bengkalis ditinjau dari Fiqih Siyasah. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 66-73.
- Usman, F., Dwi, G. A. P., M.Fadhil, & M.Yudha. (2023). Strategi Guru Al-Qur'an Hadist Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTS Qiro'atul Qur'an Sungai Binjai. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 9-23.
- Vevey, I., & Intan, P. W. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*, 1(3), 289.
- Wan, F., Tuti, I., & Zukhairina. (2023a). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 47-59.
- Wan, F., Tuti, I., & Zukhairina. (2023b). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *DZUURIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 47-59.
- Winda, A., & Askana, F. (2023). Hukum Hak Asasi Manusia; Perspektif Internasional Tentang Kesenjangan Yang Perlu Disikapi. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 35-46.
- Yenda, S., Een, Y. H., & Lilik, S. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *UNIV BANDARLAMPUNG*, 1(1), 1.
- Yosaphat, D., Gilang, R. R., Stiven, D., Ardiansyah, A., & Farahdinny, S. (2024). Perbandingan Reksa Dana dan Reksadan Syariah. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 2(1), 110-118.
- Zulaika, S., & Askana, F. (2023). Peran Hukum Tata Negara; Studi Literature Pada Pemilu di Indonesia. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(1), 1-8.