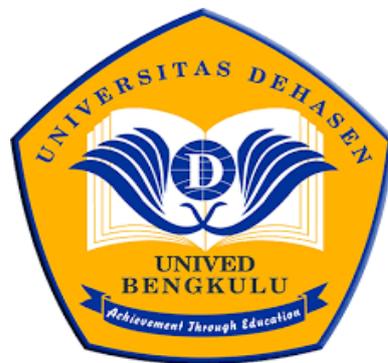


**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI PERMAINAN *SQUISHI POP UP*
(PTK Di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong)**

SKRIPSI



OLEH:

DEWI ANJANI
NPM : 21200067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN SQUISHI POP UP**

(PTK Di TK Raflesia Kabupaten Rejang Lebong)

SKRIPSI

OLEH:

DEWI ANJANI

NPM: 21200067

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing I

Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0221066601

Pembimbing II

Dr. Mimpira Haryono, S.Pd.I, M.Pd
NIDN. 0203098401

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu



Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I, M.Pd.I
NIK.1703412

LEMBAR PENGESAHAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN SQUISHI POP UP**

(PTK Di TK Raflesia Kabupaten Rejang Lebong)

SKRIPSI

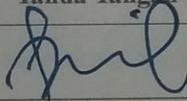
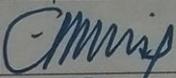
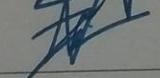
OLEH:

DEWI ANJANI

NPM: 21200067

*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 21 Januari 2025
Dan dinyatakan Lulus*

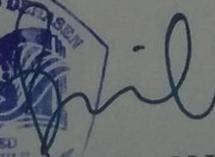
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

NO	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom Ketua		18-06-2025
2	Dr. Mimpira Haryono, S.Pd.I, M.Pd Sekretaris		18-06-2025
3	Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I, M.Pd.I Penguji I		18-06-2025
4	Rika Partika Sari, S.Pd, M.Pd.Si Penguji II		18-06-2025

Bengkulu,

2025

Mengetahui, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen
Bengkulu



Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom
NIK.1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **DEWI ANJANI**
NPM : 21200067
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)
Judul : Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Squishy Pop Up*

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Squishy Pop Up*" dan Penelitian Tindakan Kelas di TK Rafflesia Rejang Lebong ini tidak terdapat karya orang lain, kecuali rujukan atau referensi yang dijadikan sebagai sumber acuan dalam penulisan skripsi ini.

Apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Dehasen Bengkulu.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yang Membuat Pernyataan
Penulis



DEWI ANJANI
NPM. 21200067

MOTTO

**Jika engkau adalah bintang yang kecil, maka menepilah dari kerumunan
bintang yang besar...**

Mungkin ada sisi lain langit malam gelap yang memerlukan cahayamu...

Tidak harus menjadi yang hebat, cukuplah menjadi bermanfaat...

**Agar tidak mudah terluka, hiduplah seolah kamu tidak punya tempat
istimewa di hati manusia manapun...**

**Tidak perlu menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang
menyukaimu tidak butuh itu. Dan yang membencimu tidak akan percaya
itu....**

(Ali Bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Sembah sujud dan syukur atas nikmat dan karunia Allah SWT yang telah memberi kesehatan dan kesempatan untuk sampai di tahap ini.



Untuk Ibu terima kasih tak terhingga atas semua untaian do'a-do'anya



Untuk Almarhum Bapak terima kasih selama hidupmu sudah memberikan semangat dan pembelajaran



Untuk suami yang selalu mendukung materiil dan moril



Untuk adik-adikku terima kasih atas semua dukungannya



Untuk tetanggaku, teman-temanku terima kasih buat semua dukungan dan lain-lainnya



Untuk teman-teman seperjuangan terima kasih sudah saling menguatkan



Untuk PTK TK Rafflesia Rejang Lebong terima kasih banyak telah membantu dalam penelitian

ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN *SQUISHI POP UP* (PTK Di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong)

Oleh Dewi Anjani

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik halus pada anak dengan media *Squishi Pop Up* di TK Rafflesia Rejang Lebong. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom Action Research* dengan prosedur yang digunakan berbentuk siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Rafflesia Rejang Lebong yang berjumlah 15 orang anak. Penelitian dilaksanakan tiga siklus. Analisis data dilakukan secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil peningkatan perkembangan motorik halus pada anak dengan media permainan *Squishi Pop Up* di TK Rafflesia Rejang Lebong pada siklus I dengan persentase 36,66%, siklus ke II dengan persentase 61,66% dan siklus ke III dengan persentase 81,66%. Kesimpulan penelitian ini adalah dengan menggunakan media permainan *Squishi Pop Up* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak di TK Rafflesia Rejang Lebong, terbukti pada siklus ke III terjadi peningkatan dengan hasil persentase pencapaian sebesar 81,66% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: *Motorik Halus, Permainan Squishi Pop Up*

ABSTRACT

IMPROVING FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN THROUGH SQUISHI POP UP PLAY

(Classroom Action Research at TK Rafflesia, Rejang Lebong)

By: Dewi Anjani

The purpose of this research is to determine the improvement of fine motor development in children using Squishi Pop Up media at TK Rafflesia, Rejang Lebong. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with a procedure that is cyclical in nature. The subjects of this research are children from Group A at TK Rafflesia, Rejang Lebong, totaling 15 children. The research was conducted over three cycles. Data analysis was performed using both qualitative and quantitative descriptions. Qualitative description was used to determine the improvement in the process expressed in a predicate, while quantitative analysis was used to determine the improvement in results using percentages. The results of the improvement in fine motor development in children using Squishi Pop Up play media at the kindergarten, Rejang Lebong were: in Cycle I with a percentage of 36.66%, Cycle II with a percentage of 61.66%, and Cycle III with a percentage of 81.66%. The conclusion of this research is that using Squishi Pop Up play media can enhance fine motor development in children at Rafflesia Kindergarten, Rejang Lebong, evidenced by an increase in Cycle III with a percentage achievement of 81.66%, categorized as developing very well (BSB).

Keywords: Fine Motor Skills, Squishi Pop Up Play



ABSTRACT

IMPROVING FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN THROUGH SQUISHI POP UP PLAY (Classroom Action Research at TK Rafflesia, Rejang Lebong)

By: Dewi Anjani

The purpose of this research is to determine the improvement of fine motor development in children using Squishi Pop Up media at TK Rafflesia, Rejang Lebong. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with a procedure that is cyclical in nature. The subjects of this research are children from Group A at TK Rafflesia, Rejang Lebong, totaling 15 children. The research was conducted over three cycles. Data analysis was performed using both qualitative and quantitative descriptions. Qualitative description was used to determine the improvement in the process expressed in a predicate, while quantitative analysis was used to determine the improvement in results using percentages. The results of the improvement in fine motor development in children using Squishi Pop Up play media at the kindergarten, Rejang Lebong were: in Cycle I with a percentage of 36.66%, Cycle II with a percentage of 61.66%, and Cycle III with a percentage of 81.66%. The conclusion of this research is that using Squishi Pop Up play media can enhance fine motor development in children at Rafflesia Kindergarten, Rejang Lebong, evidenced by an increase in Cycle III with a percentage achievement of 81.66%, categorized as developing very well (BSB).

Keywords: Fine Motor Skills, Squishi Pop Up Play

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas Karunia dan Rahmat-Nya lah sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNIVED Bengkulu dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Squishy Pop Up Di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong”.

Dalam Penyusunan Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si.,AK,CA,CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi.
2. Ibu Dra. Asnawati, S. Kom., M. Kom sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta selaku Pembimbing ke I untuk motivasi dan solusi- solusi yang telah diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Ibu Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Dehasen Bengkulu.
4. Dr. Mimpira Haryono, S. Pd.I., M. Pd, selaku Pembimbing ke II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini atas ilmu-ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

6. Seluruh Pengurus dan Pegawai serta staff tenaga Pendidik TK Rafflesia yang telah memberikan semua informasi yang dibutuhkan.
7. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini atas bantuan dan masukan serta motivasi.

Demikian proposal penelitian ini, peneliti menyadari bahwa dalam penulisan proposal penelitian ini masih banyak terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Akhirnya, semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi semua pembaca sekalian.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK	
MOTTO	
PERSEMBAHAHAN.....	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR.....	
BAB I. PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah	
B. Rumusan Masalah.....	
C. Tujuan Penelitian	
D. Manfaat Penelitian.....	
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. DESKRIPSI KONSEPTUAL	
1. Definisi Motorik Halus	
2. Tujuan dan Fungsi Motorik Halus	
3. Tahapan Perkembangan Motorik Halus	
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus AUD	
B. PERMAINAN SQUISHY POP UP.....	
1. Pengertian Permainan	
2. Jenis-Jenis Bermain	
3. Karakteristik Bermain	
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain	
5. Prinsip-Prinsip Alat Permainan Anak Usia Dini.....	
6. Kriteria Permainan Anak Usia Dini	
7. Squishy Pop Up.....	
C. PENELITIAN YANG RELEVAN.....	

BAB III. METODE PENELITIAN.....

- A. Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian
- B. Kehadiran Peneliti
- C. Tahapan Penelitian.....
- D. Indikator Penelitian
- E. Instrumen Penelitian
- F. Prosedur Penelitian.....
- G. Data dan Sumber Data
- H. Teknik Pengumpulan Data.....
- I. Teknik Analisis Data.....
- J. Kriteria Keberhasilan Penelitian.....

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. HASIL PENELITIAN.....
- B. PEMBAHASAN

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....

- A. KESIMPULAN
- B. SARAN

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel			
Tabel 3.1	Subjek Penelitian.....		28
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penelitian.....		32
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian.....		42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Riset Aksi Model Jhon Eliot... ..	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan menjadi dasar bagi kehidupannya dimasa mendatang. Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Yuliani, 2019:6).

Sedangkan dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana yang tertuang dalam pasal 28 ayat 1 yang berbunyi Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya dalam pembinaan yang difokuskan terhadap anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan tersebut dilakukan dengan memberikan stimulus untuk memaksimalkan masa pertumbuhan dan perkembangan anak yang sesuai dengan tahapan perkembangan berdasarkan usianya. Pendidikan ini juga ditujukan untuk mempersiapkan bekal anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan anak usia dini juga merupakan upaya masyarakat atau pemerintah untuk mengembangkan potensi anak secara maksimal dalam hal pendidikan, gizi dan kesehatan (Aidil, 2019:195).

Masa usia dini sering disebut dengan istilah masa emas (golden age). Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang. Seara cepat dan hebat. Pada masa ini, anak belum mampu mengembangkan potensi dalam dirinya. Mereka cenderung lebih senang saat bermain sendiri, ingin mengubah aturan main dan senang merasa menang sendiri. Maka dari itu dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik secara psikis maupun nonpsikis (Anita, 2021:02).

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap perkembangan serta pertumbuhan yang sangat pesat, serta dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini mempunyai rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia berikutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, serta berada pada tahap perubahan yang berupa perkembangan, pertumbuhan, pematangan serta penyempurnaan, baik pada aspek jasmani ataupun rohaninya yang bersifat bertahap, serta berkesinambungan (Mulyasa 2019).

Pada masa usia dini, untuk melatih dan mengembangkan berbagai macam potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang dikembangkan mencakup fisik-motorik, sosial-emosional, moral-agama, seni, bahasa dan kognitif. Salah satu aspek perkembangan anak yang membutuhkan perhatian utama adalah aspek perkembangan motorik halus. Perkembangan keterampilan motorik halus pada tahap ini memiliki peran yang

signifikan dalam membentuk kemampuan yang kompleks di masa mendatang. Selain berdampak pada kegiatan sehari-hari, keterampilan motorik halus yang baik juga memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan akademik anak, seperti kemampuan menulis, membaca, dan berhitung (Putri, Maghfiroh, Jumiatmoko., Hafidah, & Nurjanah, 2021). Keterampilan motorik halus yang kurang berkembang dapat menghambat kemampuan anak dalam mengekspresikan ide dan memperoleh pengetahuan secara efektif. Sehingga dalam pengembangan kemampuan motorik halus harus membutuhkan kesabaran dan latihan untuk berkembang (Muarifah & Nurkhasanah, 2019).

Adapun tujuan pengembangan motorik halus anak pada usia 4-6 tahun menurut Sitepu M.J dkk (2016) yaitu: 1) Anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halus yang berkaitan dengan keterampilan gerak kedua tangan. 2) Anak mampu menggerakkan bagian tubuh yang berhubungan dengan gerakan jari seperti menulis, menggambar, dll. 3) Anak mampu mengkoordinasikan aktivitas mata dan tangan. 4) Anak mampu mengontrol emosi dalam aktivitas motorik halus.

Hasil Observasi Dilapangan diperoleh data bahwa di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong mengenai kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang secara maksimal. Hal ini dibuktikan, dari berbagai kegiatan motorik halus anak anak masih belum bisa menggunting pola sederhana, mewarnai dengan cara menggenggam krayon, dan belum mampu menjimpit biji-bijian untuk dimasukan kedalam botol. Anak-anak masih cenderung memasukan biji bijian kedalam botol dengan cara menggenggam. Karena

metode dan media yang digunakan oleh guru masih monoton dan media yang digunakan masih seadanya, sehingga anak merasa bosan.

Pada masa perkembangan anak usia dini, penting untuk memberikan rangsangan yang tepat guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka (Wahyuni & Azizah, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan Squishy pop up. Permainan ini dapat menjadi stimulus yang menarik bagi anak-anak usia dini dan memiliki potensi untuk meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, dan sensorik mereka.

Permainan Squishy pop up melibatkan benda-benda yang dapat ditekan dan melompat keluar saat ditekan. Biasanya, benda-benda tersebut memiliki bentuk dan warna yang menarik, seperti hewan, buah-buahan, atau objek lain yang familiar bagi anak-anak. Konsep dasar dari permainan ini adalah mengajak anak-anak untuk mempelajari hubungan sebab akibat dan meningkatkan koordinasi mata-tangan mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul *“Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Squshi Pop Up Di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan

motorik halus anak melalui permainan squishy pop up di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan motorik halus anak melalui permainan squishy pop up di TK rafflesia Kabupaten Rejang Lebong.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memperkaya ilmu pengetahuan mengenai cara meningkatkan motorik halus anak menggunakan permainan yang bermacam-macam, dan dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditujukan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.

a. Bagi Guru

Menambah wawasan bagi guru untuk mencari referensi cara meningkatkan perkembangan motorik halus anak yang baik itu seperti apa.

b. Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan semangat anak untuk belajar menggunakan permainan yang terbaru untuk mengembangkan motorik halus anak baik di sekolah dan dilingkungan sekitarnya.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi referensi dalam memilih fasilitas untuk menyediakan media permainan yang sesuai untuk meningkatkan motorik halus anak .

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada dan memperoleh pengalaman cara meningkatkan motorik halus anak dengan berbagai macam permainan pada anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Definisi Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan memanipulasi halus (fine manipulative skills) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. Kemampuan motorik halus fokus pada kemampuan koordinasi tangan dan mata. Pada umumnya, anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus sederhana 4-6 tahun. Kemampuan motorik halus semakin meningkat pada usia 5-12 tahun yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan motorik halus secara signifikan di bagian pergelangan tangannya (Sit, 2019).

Perkembangan motorik halus adalah gerakan terbatas dari bagian bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan dibagian jari-jari tangan. Contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu. Pada masa ini, kemampuan anak bergerak sudah semakin tinggi karena perkembangan fisik motoriknya serta koordinasi saraf-sarafnya sudah semakin baik sehingga anak semakin kompeten untuk berjalan, berlari dan memanjat sesuatu (Sigit, 2019).

2. Tujuan Dan Fungsi Perkembangan Motorik Halus

a. Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik anak yang cenderung banyak meningkat adalah perkembangan yang dipelajari di sekolah, kelompok bermain yang dibimbing maupun kegiatan-kegiatan yang lainnya diluar sekolah seperti, menulis, menggambar, mewarnai, bermain puzzle, mengancingkan baju, mengocok telur, dan lain-lain. Jadi, melalui bimbingan disekolah, anak memiliki keterampilan yang lebih besar dan lebih baik daripada yang di pelajari dari teman sebayanya atau keterampilan yang dipelajari di rumah. Sedangkan orangtua terkadang kurang memiliki waktu untuk membimbingnya (Rudiyanto, 2016).

Tujuan perkembangan motorik halus anak 4-6 tahun adalah:

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

(Rudiyanto, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan motorik halus yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak yang dapat dikembangkan terutama pada jari tangan melalui kegiatan untuk menunjang ke arah yang lebih

baik, sehingga berkembang sesuai pada aspek perkembangan pada masing-masing anak.

b. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Fungsi perkembangan motorik halus sebagai alat untuk meningkatkan mobilitas kedua tangan untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan serta gerakan mata sebagai alat untuk melatih pengendalian emosi. Berikut alasan tentang keterampilan motorik halus untuk melatih konsentrasi perkembangan individu adalah sebagai berikut (Rudiyanto, 2016):

- 1) Dengan melakukan keterampilan motorik ini, setiap anak akan memiliki perasaan senang terhadap beberapa kegiatan seperti halnya anak akan merasa senang pada saat bermain boneka, merobek kertas, meremas kertas dan menggunting kertas.
- 2) Dengan melakukan keterampilan motorik anak beralih dari kondisi helplessness (tidak membahayakan), pada awal usia pertama hingga menuju keadaan indepenence (mandiri) anak dapat berpindah dari satu tempat dan tempat untuk melakukan sesuatu secara mandiri , kondisi tersebut dapat mendukung perkembangan self confidence (rasa percaya diri). Keterampilan motorik memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekolah (school adjustment), pada usia

prasekolah (taman kanak-kanak) atau sekolah awal seperti sekolah dasar, karena dapat dilatih untuk persiapan menulis.

Fungsi keterampilan motorik adalah keterampilan untuk membantu anak memperoleh kemandirian (self help), keterampilan untuk diterima secara sosial (sosial help), keterampilan untuk bermain dan keterampilan untuk sekolah. Keterampilan motorik menggunakan otot halus pada kaki dan tangan dapat mengembangkan keterampilan melalui kegiatan-kegiatan secara berulang-ulang sampai dengan hasil yang baik.

3. Tahapan Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus pada usia 4-6 tahun menekankan pada gerakan otot halus, hal ini mengacu pada kegiatan memegang dengan jari sehingga koordinasi motorik halus anak berkembang dengan pesat serta dapat menerima banyak rangsangan dari gerakan halus pada anak. Anak usia 4-6 tahun dapat mengkoordinasikan gerakan motorik seperti berjalan, mengkoordinasikan mata dan tangan seperti menulis. Adapun tahap perkembangan motorik halus sesuai dengan usianya antara lain (Khadijah & Amelia, 2020):

- a. Usia 0-1 Tahun : meremas kertas, menyobek, dan menggenggam dengan erat.
- b. Usia 1-2 Tahun : mencoret-coret, melipat kertas, menggunting sederhana, dan sering memasukkan benda ke dalam tubuhnya.

- c. Usia 2-3 Tahun : memindahkan benda, meletakkan barang, melipat kain, mengenakan sepatu dan pakaian.
- d. Usia 3-4 Tahun : melepas dan mengancingkan baju, makan sendiri, dan menggambar wajah.
- e. Usia 4-5 Tahun : mampu menggunakan garpu dengan baik, menggunting mengikuti arah, dan menirukan gambar.
- f. Usia 5-6 Tahun : mampu mengikat tali sepatu, menirukan sejumlah angka dan kata-kata sederhana.

4. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Faktor terpenting yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada tahap ini jika anak fisik, kesehatan umum, dan kapasitas mental, disamping kondisi psikologis, serta faktor-faktor lingkungan hidup dalam kemiskinan dan kekayaan, dan faktor-faktor sosialisasi.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia dini antara lain:

1. Perkembangan sistem saraf. Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik halus, karena sistem saraf lah yang mengontrol gerak motorik pada tubuh manusia.
2. Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak. Karena perkembangan motorik halus sangat erat kaitannya dengan fisik maka

kemampuan fisik seseorang akan sangat berpengaruh pada perkembangan motorik seseorang. Anak yang normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan fisik.

3. Keinginan anak yang memotifasinya untuk bergerak. Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik halus, maka akan termotifasi untuk bergerak kepada motorik yang lebih luas lagi. Karena semakin dilatih kemampuan motorik anak akan semakin meningkat.
4. Lingkungan yang mendukung. Perkembangan motorik halus anak akan lebih teroptimalkan jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan diluar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otak.
5. Aspek psikologis anak. Kemampuan motorik halus yang baik berhubungan erat dengan self/ esteem.
6. Umur. Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja.
7. Jenis kelamin. Setelah melewati pubertas, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat.
8. Genetik. Genetik adalah bawaan anak yaitu potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya. Kelainan genetik akan mempengaruhi proses tumbuh kembang anak.

9. Kelainan kromosom. Pada umumnya kelainan kromosom akan disertai dengan kegagalan pertumbuhan (Endah, 2016).

5. Cara Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini

Berikut ini adalah cara-cara untuk menstimulasi motorik halus anak usia dini:

a. Menulis

Menulis dengan menghubungkan titik-titik. Harus disesuaikan dengan kemampuan anak, awalnya adalah titik-titik membentuk garis-garis saja, misal: garis lurus, garis zigzag, garis bergelombang, lingkaran besar, dan seterusnya sampai akhirnya membentuk huruf dan angka atau membentuk gambar yang rumit.

b. Konstruksi

Menyusun balok, mengencangkan dan melepas baut, memukul palu

c. Menggunting

Cara mengajari anak untuk menggunting sebenarnya yang penting adalah ajarkan anak memegang gunting dengan benar (ibu jari mengarah ke atas), selebihnya nanti mereka akan mengerti sendiri.

d. Puzzle

Permainan puzzle juga memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi, pilih yang sesuai dengan kemampuan anak, terlalu sulit akan membuat anak frustrasi.

e. Melipat

Melipat bisa menggunakan kertas atau lain. Menggunakan kain bisa dipancing ketika bermain rumah-rumahan, misalnya pada aktivitas menyetrika pakaian.

f. Memilah

Memilah benda kecil, kegiatan ini membutuhkan keterampilan tangan untuk menjemput, dan mengorganisasi. Untuk aktivitas ini, bisa saja memilah bentuk atau warna.

g. Merobek Kertas

Beri saja anak-anak kertas yang tidak terpakai untuk disobek-sobek anak-anak pasti senang sekali, lalu arahkan untuk bisa merobek kertas dan menghasilkan garis lurus (arah potongannya lurus). Jadi antara menarik kertas sampai sobek dengan menyobek kertas berbeda.

h. Finger painting

Permainan ini juga disukai anak. Jadi adonan finger painting kita buat sendiri bersama anak-anak. Proses membuat adonan ini juga sarat ilmu, langkah-langkah pembuatan adonan ini adalah: pertama stungkan tepung kanji kedalam air lalu dimasak, hingga menjadi seperti lem, setelah adonan jadi kita dapat mengajak anak untuk memberi warna kedalam adonan tersebut dan mengaduknya hingga merata sesuai dengan keinginan mereka. Aktivitasnya juga bervariasi, dari mengayak tepung kanji, menuangkan air, mengaduk-aduk, dan ketika sudah menjadi

adonanfinger painting, anak-anak bisa eksplorasi lebih banyak lagi misalnya mengecap berbagai bentuk membuat pohon, bunga dan lain-lain.³

B. Permainan Squishy Pop Up

1. Pengertian Permainan

Secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis. Permainan bersifat sukarela. Permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan bersifat serius dari pada bermain. Sebagian besar permainan mempunyai aturan dan memberi peran yang jelas terhadap pemain, mempunyai harapan dan Batasan terhadap perilaku bermain dan menggambarkan bagaimana permainan berlangsung (Iswinarti, 2017).

Pengertian Bermain Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang atau gembira, atas inisiatif sendiri menggunakan daya khayal atau imajinatif, menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya (Latif dkk, 2016:77).

Menurut Fadilah (2017:7) Bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai

dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah, berkaitan dengan hal itu Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua yaitu : “Bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv”.

Menurut Mutiah (2015:91), Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan didukung orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Pada saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikan dan mengonsolidasikan keterampilan yang baru diperoleh. Walau bermain bukan penentu utama untuk perkembangan kognisi, bermain memberi sumbangan penting. Beliau menyadari bahwa peranan praktik dan konsolidasi melalui bermain sangat penting karena keterampilan yang baru diperoleh akan segera hilang kalau tidak dipraktikan dan dikonsolidasikan (Mutiah,2015:103).

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bermain merupakan aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan dan menyenangkan bagi anak.

2. Jenis-Jenis Bermain

Bermain dalam setting sekolah dapat digambarkan dalam suatu kontinum yang berawal dari bermain bebas, bermain dengan pedoman atau terkendali menuju bermain terarah, jenis bermain dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu (Liana dkk, 2021:148) :

- a. Free Play (Bermain Bebas), dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain di mana yang tersedia dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material/alat bermain tersebut.
- b. Guided Play (Bermain Terpimpin), dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain di mana guru memiliki peranan dalam memilih material atau alat bermain yang sesuai dengan berbagai konsep.
- c. Directed Play (Bermain Terarah), bermain terarah adalah aktivitas bermain di mana guru meminta/memerintahkan anak-anak dalam rangka bagaimana menyelesaikan tugas-tugas khusus.

3. Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi lima, yaitu(Fadilah,2017:43) :

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri.

- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan diminati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri.
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya
- d. Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa,
- e. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain

Menurut Hurlock dalam Fadilah (2017:44) Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak sebagai berikut:

- a. Kesehatan, semakin sehat anak maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif
- b. Perkembangan motorik, permainan anak melibatkan koordinasi motorik, pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif
- c. Intelegensi, pada setiap anak yang pandai lebih aktif dibandingkan dengan anak yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan

- d. Jenis kelamin, anak laki-laki cenderungnya bermain lebih kasar dibandingkan dengan anak perempuan, dan lebih menyukai permainan yang melibatkan fisik motorik mereka
- e. Lingkungan, anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang bermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota
- f. Status sosial ekonomi, anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal dan sebaliknya mereka yang berasal dari kalangan bawah memilih kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang
- g. Jumlah waktu bebas, jumlah waktu bermain bergantung pada status ekonomi keluarga
- h. Peralatan bermain, peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.

5. Prinsip-Prinsip Alat Permainan Anak Usia Dini

Dalam pemilihan alat permainan untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Alat permainan yang dapat merangsang perkembangan sangat baik dan tepat digunakan. Menurut Adang Ismail ada beberapa prinsip alat permainan bagi anak usia dini yang patut diperhatikan oleh setiap pendidik maupun orang tua (Fadillah, 2017):

Fadillah, M. (2017). *Bermain Permainan*. Jakarta: Kencana Perdana Group.

- a) Prinsip produktivitas, alat permainan harus dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik menyangkut pengetahuan maupun kreativitas anak. Karena sesungguhnya alat permainan merupakan media penyaluran rasa ingin tahu anak yang sangat kuat.
- b) Prinsip aktivitas, prinsip ini mengandung makna bahwa alat permainan diharapkan dapat menjadikan anak terlibat secara aktif dalam permainan.
- c) Prinsip kreativitas, kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak, oleh sebab itu kemampuan kreativitas anak harus dikembangkan.
- d) Prinsip efektivitas (berhasil guna/dapat membawa hasil) dan efisien (bertempat guna/tidak membuang-buang waktu tenaga dan biaya)
- e) Prinsip mendidik dan menyenangkan, alat permainan dimaksudkan untuk sarana mendidik supaya dapat berlangsung dengan menyenangkan.

6. Kriteria Alat Permainan Anak Usia Dini

Adapun kriteria-kriteria alat permainan yang baik dan mempunyai nilai edukatif adalah (Fadillah, 2017):

- a) Sesuai dengan usia anak. Sebab apabila tidak sesuai akan membahayakan bagi anak.

- b) Membantu merangsang tumbuh kembang anak, karena salah satu tujuan dibuatnya alat permainan puzzle ialah untuk memudahkan mencapai perkembangan anak, serta dapat dijadikan sarana pembelajaran anak.
- c) Menarik dan bervariasi, bentuk menarik dan bervariasi merupakan kunci alat permainan disukai oleh anak-anak. Jika alat permainan menarik dan bervariasi anak akan merasa senang dan antusias dalam memainkannya.
- d) Memiliki banyak kegunaan, alat permainan yang baik dan berbentuk edukatif ialah yang bias digunakan atau dimainkan dengan berbagai cara dan mampu merangsang berbagai perkembangan anak.
- e) Aman digunakan, kemana saat bermain merupakan prioritas utama yang patut menjadi perhatian orang tua maupun pendidik.
- f) Bentuk sederhana, alat permainan dikatakan edukatif tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi lebih bersifat sederhana, baik bentuk maupun cara memainkannya.
- g) Melibatkan aktivitas anak, kriteria terakhir dari permainan edukatif anak yaitu dapat melibatkan aktivitas anak, maksudnya alat permainan edukatif harus lebih ditekankan pada bermain aktif bukan pasif.

7. Squishy Pop Up

Permainan Squishy pop up adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk meningkatkan aspek motorik halus pada anak usia dini. Permainan ini melibatkan manipulasi dan penggunaan jari-jari untuk mengoperasikan

objek yang dapat memunculkan efek Squishy (kenyal) ketika ditekan. Permainan Squishy pop up dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok. Anak-anak akan diberikan objek Squishy untuk dimainkan. Mereka kemudian dapat memilih objek Squishy yang ingin dimainkan. Setelah itu, anak-anak menggunakan jari-jari mereka untuk menekan pemicu atau penggerak yang ada pada permainan. Ketika pemicu ditekan, objek Squishy akan mengembang dan memberikan sensasi Squishy yang menyenangkan. Anak-anak dapat mengulangi proses ini untuk mengeksplorasi berbagai objek Squishy dan merasakan perbedaan tekanan dan reaksi yang dihasilkan (Aulia, 2017).

Berdasarkan hal tersebut permainan Squishy pop up merupakan permainan yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan aspek motorik halus, kreativitas, keterampilan kognitif, dan interaksi sosial pada anak usia dini.

Pada masa perkembangan anak usia dini, penting untuk memberikan rangsangan yang tepat guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka (Wahyuni & Azizah, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan Squishy pop up. Permainan ini dapat menjadi stimulus yang menarik bagi anak-anak usia dini dan memiliki potensi untuk meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, dan sensorik mereka.

Mainan Squishy pop up mulai dipasarkan secara massal dan mendapatkan perhatian melalui platform media sosial, seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Video dan foto yang menampilkan orang-orang bermain dengan Squishy pop up menjadi viral dan menarik minat banyak orang (Aulia, 2017).

Permainan Squishy pop up melibatkan benda-benda yang dapat ditekan dan melompat keluar saat ditekan. Biasanya, benda-benda tersebut memiliki bentuk dan warna yang menarik, seperti hewan, buah-buahan, atau objek lain yang familiar bagi anak-anak. Konsep dasar dari permainan ini adalah mengajak anak-anak untuk mempelajari hubungan sebab akibat dan meningkatkan koordinasi mata-tangan mereka.

Salah satu manfaat utama dari permainan Squishy pop up adalah meningkatkan kemampuan motorik anak. Saat mereka menekan benda-benda tersebut, mereka akan menggunakan otot-otot tangan dan jari-jari mereka, yang pada gilirannya dapat mengembangkan kekuatan otot dan koordinasi motorik halus (Ridwan, Nurul, & Faniati, 2022).

Selain itu, permainan ini juga dapat membantu melatih keterampilan visual-motorik anak-anak, di mana mereka perlu mengoordinasikan gerakan tangan mereka dengan melihat dan mengikuti benda yang melompat keluar.

C. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul

1. Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Aini (2020), yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas”, menggunakan metode PTK model Kemmis dan Mc.Taggart. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan melipat kertas bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia 4-5 tahun.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Maghfiroh, Jumiatmoko, Hafidah, & Eka Nurjanah (2021) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur”, menemukan bahwa kegiatan kolase bahan bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningrum & Watini (2022) yang berjudul “Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini”, menyatakan bahwa menemukan bahwa inovasi model ATIK dengan permainan plastisin dapat meningkatkan motorik halus pada anak-anak usia dini.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Harahap et al., (2023) yang berjudul “Pengaruh Permainan Kelereng Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”, menunjukkan bahwa permainan kelereng

berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak-anak di TK IT Geranio.

5. penelitian yang dilakukan oleh Rusdianah (2023) menyatakan bahwa penggunaan media Paper cup dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan keterampilan berpikir anak-anak dalam melaksanakan kegiatan dengan menggunakan permainan paper cup.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan motorik halus pada anak-anak usia dini. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh permainan Squishy Pop Up sebagai media stimulasi motorik halus pada anak usia dini.

D. Kerangka Berpikir

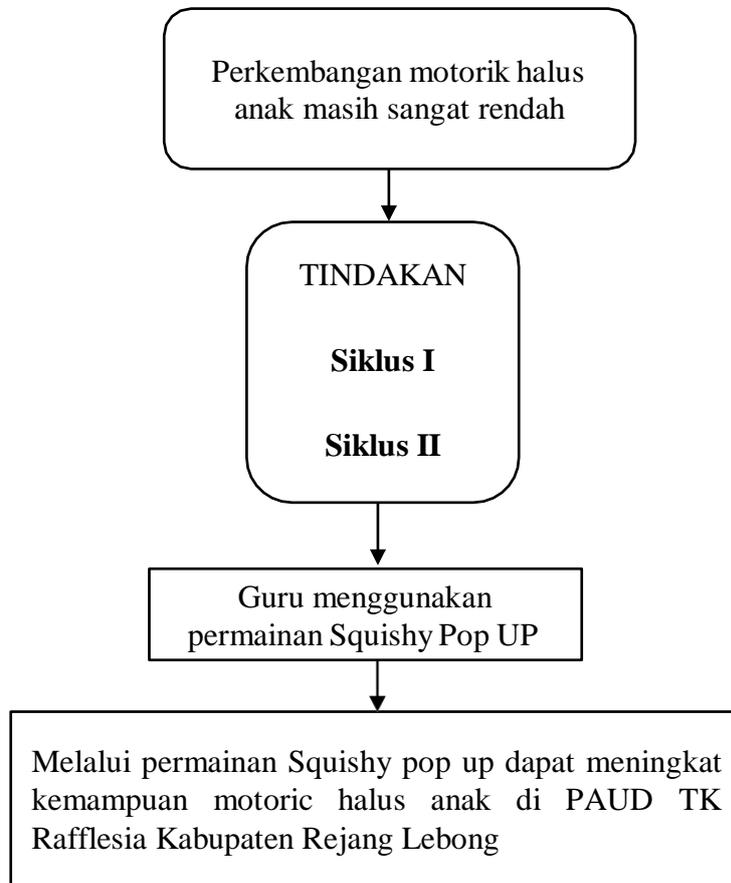
Hasil Observasi Dilapangan diperoleh data bahwa di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong mengenai kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang secara maksimal. Hal ini dibuktikan, dari berbagai kegiatan motorik halus anak anak masih belum bisa menggunting pola sederhana, mewarnai dengan cara menggenggam krayon, dan belum mampu menjimpit biji-bijian untuk dimasukan kedalam botol. Anak-anak masih cenderung mememasukan biji bijian kedalam botol dengan cara menggenggam. Karena metode dan media yang digunakan oleh guru masih monoton dan media yang digunakan masih seadanya, sehingga anak merasa bosan.

Perkembangan motorik halus adalah gerakan terbatas dari bagian bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan dibagian jari-jari tangan. Contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu. Pada masa ini, kemampuan anak bergerak sudah semakin tinggi karena perkembangan fisik motoriknya serta koordinasi saraf-sarafnya sudah semakin baik sehingga anak semakin kompeten untuk berjalan, berlari dan memanjat sesuatu.

Pada masa perkembangan anak usia dini, penting untuk memberikan rangsangan yang tepat guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka (Wahyuni & Azizah, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan Squishy pop up. Permainan ini dapat menjadi stimulus yang menarik bagi anak-anak usia dini dan memiliki potensi untuk meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, dan sensorik mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diduga bahwa permainan Squishy Pop Up dapat meningkatkan kemampuan motoric halus anak di TK Rafflesia Kabupaten rejang Lebong. Kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Adapun kerangka berpikir penelitian PTK dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini diperlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang diamati. Menurut Arikunto (2011:109) subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sentral karena pada subjek penelitian data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti. Subjek penelitian ini adalah Peserta Didik pada Kelompok A di TK Rafflesia kabupaten rejang lebong berjumlah 10 orang Peserta Didik. Lebih rinci lihat tabel berikut:

Tabel. 3.1 Subjek Penelitian

Kelompok Usia	Keterangan		Total
	Lk	Pr	
4-5 Tahun	8	7	15

Sumber: Dokumentasi TK rafflesia Kabupaten Rejang Lebong tahun 2024.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di TK Rafflesia Desa Kampung Melayu Kecamatan Bermani Ulu Kabupaten Rejang Lebong.

3. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dari bulan November sampai dengan Desember 2024.

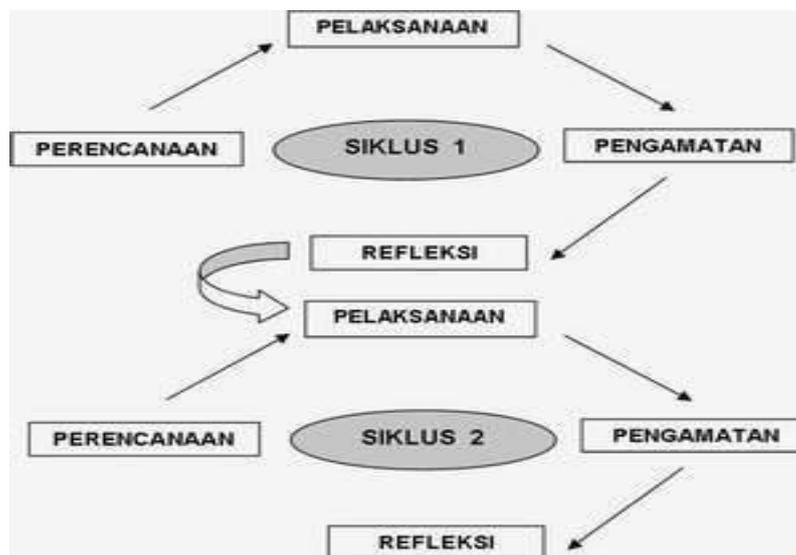
B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti sangat diperlukan dalam setiap kegiatan di tempat penelitian karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, reflektor, mengumpulkan data dan sebagai pelapor hasil penelitian. Sebagai subyek pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru model yang bertugas yang membuat RPPH sekaligus menyampaikan bahan ajar selama proses pembelajaran.

C. Tahap Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh seorang guru yang juga berperan sebagai peneliti di kelasnya atau bisa juga berkolaborasi dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan yang dilakukan (Kunandar, 2010:44-45).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013:13). Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Suharsimi Arikunto

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan menganalisis masalah, dalam rangka refleksi mengenal hal-hal, tampak menimbulkan masalah yang perlu dipecahkan dalam upaya peningkatan perkembangan anak. Pada aspek ini dijadikan fokus penelitian tindakan adalah apakah jenis, bentuk dan evaluasi relevan dengan kompetensi yang diharapkan sebagai perubahan pengetahuan dan perkembangan peserta didik. Setelah mengidentifikasi permasalahan maka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan secara umum “Jika diterapkan permainan squishy pop up maka dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok A di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong.

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut: a) Membuat RPPH, b) Menyiapkan media pembelajaran, c) Menyusun tahapan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau dipersiapkan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahapan ini dilakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti, observasi ini dilakukan peneliti dan teman sejawat.

4. Analisis Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan tes serta diskusi antara peneliti dan teman sejawat sehingga dapat diketahui apa yang telah dicapai atau yang belum dicapai pada siklus ini, dan selanjutnya dapat direkomendasikan pada penelitian berikutnya.

D. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadi peningkatan kemampuan motoric halus pada anak dengan menggunakan permainan squishy pop up pada anak kelompok A di TK Rafflesia Kabupaten Rejang Lebong.

Indikator penelitian ini dikatakan berhasil jika: 1) Anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halus yang berkaitan dengan keterampilan gerak kedua tangan. 2) Anak mampu menggerakkan bagian tubuh yang berhubungan dengan gerakan jari seperti menulis, menggambar, dll. 3) Anak mampu mengkoordinasikan aktivitas mata dan tangan. 4) Anak mampu mengontrol emosi dalam aktivitas motorik halus.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto (2018) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai tujuan pengukuran dan teori yang digunakan. Dalam penulisan ini, instrumen penelitian yang dipakai adalah lembar observasi anak yang berisi indikator- indikator yang berkaitan dengan aspek yang diamati.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian

Aspek	Indikator
Perkembangan motorik halus 4-5 Tahun.	1. Anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halus yang berkaitan dengan keterampilan gerak kedua tangan. 2. Anak mampu menggerakkan bagian tubuh yang berhubungan dengan gerakan jari seperti menulis, menggambar, dll. 3. Anak mampu mengkoordinasikan aktivitas mata dan tangan. 4. Anak mampu mengontrol emosi dalam aktivitas motorik halus.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, refleksi. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya. Prosedur siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

- 1). Membuat RPPH.
- 2). Mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan squishy pop up
- 3). Menyusun tahapan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pendidik menerapkan media pembelajaran pada anak, dalam menerapkan media Pendidik mengajak anak untuk melakukan kegiatan. sebelumnya guru menyiapkan media apa saja yang akan dibutuhkan. Guru melakukan perencanaan sebagai berikut :

1). Kegiatan Awal

Berbaris, masuk kelas bersalaman, mengucapkan salam, absensi ,do'a sebelum belajar, bernyanyi, tanya jawab tentang tema pembelajaran yang akan disampaikan.

2). Kegiatan inti

Sebelum memasuki kegiatan inti Pendidik menjelaskan tentang tema dan sub tema mengajak anak untuk mengamati objek yang berkenaan dengan tema, kemudian guru menjelaskan tentang prosedur kegiatan permainan squishy pop up, selesai kegiatan anak diminta menceritakan bagaimana perasaan setelah menyelesaikan permainan.

3). Kegiatan istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang diberikan guru, anak-anak diperbolehkan untuk mencuci tangan, doa, makan bersama-sama, doa sesudah makan, bermain bersama.

4). Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dipelajari dan memberikan informasi tentang pembelajaran hari esok, berdoa sebelum pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Pada saat kegiatan proses belajar berlangsung, Pendidik mengadakan observasi yaitu mengamati secara langsung kegiatan anak

dan Pendidik kemudian mengadakan evaluasi. Penggunaan sistem evaluasi yang bersifat komprehensif (menyeluruh) untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan dari seseorang anak. Evaluasi merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi individu dengan dua sasaran yaitu, sasaran pertama memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada anak yang bersangkutan, sasaran kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada disekitarnya.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran diadakan refleksi untuk melihat ketercapaian perencanaan pada siklus satu. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran antar peneliti dan teman sejawat, hasil refleksi pada siklus satu sebagai titik tolak tindakan perbaikan pada siklus kedua.

2. Siklus II

Pada dasarnya tahap demi tahap pembelajaran pada siklus ke II sama seperti pada siklus pertama, hanya saja dalam pelaksanaan siklus ke II ini akan diawali dengan perbaikan dari rekomendasi yang dihasilkan pada kegiatan refleksi pada siklus I. Pada akhir siklus, dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan Pendidik dan mengkaji aktivitas anak selama pembelajaran

berlangsung, sebagai acuan dalam membuat rencana tindakan pembelajaran baru pada siklus berikutnya.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Membuat RPPM dan RPPH.
- 2) Mempersiapkan media yang dapat digunakan anak-anak dalam melakukan permainan
- 3) Menyiapkan lembar observasi yang memuat indikator penilaian aspek yang sedang diamati pada kelompok A.

b. Pelaksanaan

Pendidik melakukan semua perencanaan yang dilakukan di kelas. Dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Berbaris, salam, ikrar, berdoa sebelum belajar, bernyanyi sesuai dengan tema, tanya jawab tentang isi tema yang diberikan.

2) Kegiatan Inti

- a). Pendidik mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan
- b). Pendidik mengucapkan salam
- c). Pendidik menanyakan kabar anak-anak
- d). Pendidik melakukan presensi kepada anak-anak
- e). Pendidik menjelaskan kepada anak tentang prosedur kegiatan

f). Pendidik mengajak anak untuk membentuk dua kelompok dan satu kelompok memegang sendiri-sendiri.

3). Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang ditugaskan Pendidik, anak-anak diperbolehkan untuk makan bersama, sebelum makan mencuci tangan, berdoa, makan bersama, bermain.

4). Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak tanya jawab tentang seputar pembelajaran yang sudah di pelajari dan memberikan evaluasi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan esok, doa pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pengamat melakukan observasi, yaitu mengamati semua kegiatan anak pada saat proses kegiatan main, mengadakan evaluasi dan menilai perkembangan anak.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran di adakan refleksi untuk melihat ketercapaian perkembangan anak. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan cara mendiskusikan kekuatan dan

kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran dengan media permainan squishy pop up. Pada siklus ke II dilakukan refleksi dan pelaksanaan siklus I yang dirasa masih kurang. Dari kekuatan dan kelemahan siklus II ini nanti dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada saat berikutnya jika ditemukan.

G. Data Dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a). Data Kualitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b). Data kuantitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang dianalisis.

2. Sumber Data

a). Data primer

Menurut Sugiyono (2016) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan.

b). Data sekunder

Menurut Sugiyono (2016) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Arikunto (2016) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi aktifitas anak terlampir.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi, Peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data pendidik dan data peserta didik dan data sarana prasarana yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti, dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), analisa data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dijabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah

predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian didiskripsikan (Kurikulum PAUD 2013). Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

(Ngalim Purwanto, 2020: 102)

Rumus tersebut menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari skor hasil observasi, yaitu dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dan kemudian SM diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak persentase hasil tindakan. Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam 4 kriteria yang dikolaborasikan dengan kurikulum PAUD 2013 dengan berpedoman sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Kriteria	Prosentase
1 Belum Berkembang (BB)	0% - 24,99%
2 Mulai Berkembang (MB)	25% - 49,99%
3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50% - 74,99%
4 Berkembang Sangat Baik (BSB)	75% - 100%

Sumber: Acep Yoni (2020: 175-176).

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Berdasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan rentang nilai mencapai 75%-100% (Yoni, 2010: 174-176)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Profil Lembaga

TK Rafflesia tepatnya berada di Desa Kampung Melayu Kecamatan Bermani Ulu Kabupaten Rejang Lebong didirikan pada tahun Pengurus atau perintis utamanya adalah Ibu Status sekolah adalah swasta. Jumlah kelas pada saat ini ada 2 kelas yang terdiri dari kelas A untuk kelompok usia 4-5 tahun dan kelas B untuk kelompok usia 5-6 tahun ke atas. Kelas A berjumlah 15 anak dan kelas B berjumlah 20 anak.

- 1) Nama Lembaga : TK Rafflesia
- 2) Alamat : Desa Kampung Melayu kabupaten
Rejang Lebong
- 4) NPSN :
- 5) Status Sekolah : Swasta
- 6) Akreditasi : C
- 7) No Sertifikat Akreditasi :
- 10) NPWP Lembaga :
- 11) Akta Notaris :
- 12) No Akta Notaris :
- 13) Izin Operasional :
- 14) Bagunan Sekolah : Pinjam Pakai
- 15) KBM : Pagi

2. Visi, Misi dan Tujuan TK Rafflesia Rejang Lebong

DAFTAR PUSTAKA

- Aidil Saputra, (2019), “*Pendidikan Anak Pada Usia Dini,*” AT-TA’DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, 20 Januari, 195
- Anita. (2021). *Persepsi Orang Tua Terhadap Pembelajaran Wafa Di Ra Insa, Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Anak Usia dini.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, (2016), menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 67–68.
- Endah, (2016) Perkembangan Motorik Anak, <http://parentingislami.wordpress.com> (online),
- Fadilah M., (2017), *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana).
- Harahap, S. N. H., Delvia, E., Handayani, W. I., Chairani, V., Ismayani, W., & Khadijah, K. (2023). Pengaruh Permainan Kelereng Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4147–4156.
- Iswinarti, (2017). *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang : UMM Press.
- Khadijah, Nurul Amelia, (2020) *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*,

(Jakarta: Kencana,).

Latif, Mukhtar dkk. (2016), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. (Rawamangun-Jakarta: Prenadamedia Group).

Liana, Nadila April , Bukman Lian & Tutut Dwi Putranti. (2021), "*Pengaruh Penerapan Bermain Lompat Tali Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Rasya Palembang*". Palembang: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI.

Mulyasa. (2019). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Mutiah Diana, (2015), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group) cet. 3.
- Putri, R., Maghfiroh, R., Jumiarmoko., Hafidah, R., & Nurjanah, E. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 314–322. journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3705
- Rudiyanto Ahmad, (2016) *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Lampung: Darussalam Press Lampung,). 62
- Sit, M. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenademia Jakarta.
- Sigit, P. (2019). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384–5396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 161–179.
- Yuliani, Nurani. (2019), *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Revisi. Jakarta: CV Campustaka..

Lampiran 1: lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

INSTRUMEN PENILAIAN ANAK

Nama Lembaga :
 Kelompok Usia :
 Siklus Ke :

No	Nama Siswa	Mampu mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan				Mampu menggerakkan bagian tubuh yang berhubungan dengan gerakan jari-jemari				Mampu mengkoordinasikan aktivitas mata dan tangan.				Mampu mengontrol emosi dalam aktivitas motorik halus.				Jumlah Skor	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
Jumlah																			
Skor Maksimum																			

Lampiran 2: Lembaran Refleksi

Nama Lembaga :
Kelompok Usia :
Siklus Ke :

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
Jumlah				
Skor Maksimum				
NP				

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

Lampiran 3: Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Langka-Langkah Observasi Untuk Guru	Ya	Tidak
1	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kemudian mengabsen anak		
2	Guru menjelaskan tema dan subtema kegiatan pembelajaran secara rinci		
3	Guru mengajak anak untuk dapat tertarik pada kegiatan permainan squishy pop up		
4	Guru mengelompokkan anak kemudian guru mendemonstrasikan pembelajaran melalui kegiatan permainan squishy pop up		
5	Guru mendemonstrasikan pembelajaran menggunakan media yang telah disiapkan		
6	Guru mengajak anak untuk belajar melalui kegiatan kolase dari bahan daun kering		
7	Guru memberikan penilaian perkembangan terhadap anak sesuai dengan materi yang disampaikan menggunakan instrument penilaian		

Rejang Lebong,
Teman Sejawat,

2024

.....



UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Meranti Raya Nomor 32 Kota Bengkulu 38228 Telpn (0736) 22027,2697

Fax. (0736) 341139

Nomor : 536 /UNIVED-F.8/A-6/X/2024
Lamp : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Pimpinan
PAUD TK Rafflesia Desa Kampung Melayu Kab Rejang Lebong,
di
Tempat

Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan skripsi mahasiswa berikut, kami mohon bantuan Bapak/Ibuk untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:

Nama : Dewi Anjani
NPM : 21200067
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
Judul Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan *Squishy Pop Up*.
Tempat Penelitian : PAUD Rafflesia Desa Kampung Melayu Kab Rejang Lebong.
Waktu Penelitian : 30 Oktober 2024 s/d 30 November 2024

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu, Kami ucapkan terima kasih.

Bengkulu, 29 Oktober 2024

Wakil Dekan,



Dr. Feby Elra Perdima, M.Pd., AIFO
NIDN. 0227079001



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK KANAK-KANAK
"TK RAFFLESIA"

Desa kampung Melayu Kecamatan Bermani Ulu Kabupaten Rejang Lebong

SURAT KETERANGAN
NO. 67/SE/TF.PFF/KEM/BER/2024

Kepala TK Rafflesia dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : DEWI ANJANI
NIM : 212 000 67
Semester : VII (Tujuh)
Prodi : PG-PAUD
Judul : Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak
Melalui Permainan Squishy Pop Up

Telah melaksanakan penelitian untuk memenuhi tugas skripsi, terhitung tanggal 30 Oktober 2024– 30 November 2024 di TK Rafflesia Desa Kampung Melayu Kecamatan Bermani Ulu Kabupaten Rejang Lebong.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bermani Ulu, 30 November 2024.
Kepala

TK Rafflesia



Lampiran Dokumentasi



Poto Penyerahan Surat Izin Penelitian



Foto Diskusi Mengenai RPPH Untuk Pelaksanaan Pembelajaran



Foto Siklus I Pengenalan Permainan Squishi Pop Up



Foto Siklus II Permainan Squishi Pop Up



Foto Anak-Anak Menceritakan Kembali Kegiatan Squishi Pop Up



Foto Kegiatan Di luar Kelas

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Dewi Anjani
Tempat & Tgl. Lahir : Purwodadi, 06081989
Agama : Islam
Alamat/ Domisili : Desa Purwodadi Kec. Bermani Ulu
Kabupaten Rejang Lebong
Provinsi Bengkulu

Nama Orang Tua

Bapak : Rusyanto (alm.)

Ibu : Samiati

Alamat : Desa Purwodadi Kec. Bermani Ulu Kecamatan Bermani Ulu
Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu

Riwayat Pendidikan : SD Negeri 73 Rejang Lebong
SMP Negeri 10 Rejang Lebong
SMA Negeri 1 Bermani Ulu
S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
UNIVERSITAS DEHASSEN BENGKULU