

**PENGARUH MEDIA BATIK JUMPUTAN TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5–6 TAHUN**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ADILA DHIYA ULHAQ**

**2253054001**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA BATIK JUMPUTAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5–6 TAHUN

OLEH

ADILA DHIYA ULHAQ

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang berkembang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media batik jumputan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan *one group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan total sampling dengan jumlah sampel sebanyak 22 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa ceklist. Teknik analisis uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media batik jumputan berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji *wilcoxon* diperoleh nilai  $Z = -4,112$  dengan *Asymp. Sig (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima. Kemampuan motorik halus anak dapat dilihat berdasarkan dimensi kekuatan otot, menggenggam, memanipulasi objek, kestabilan tangan, koordinasi penglihatan dan gerakan.

**Kata Kunci :** Anak Usia Dini, Media Batik Jumputan, Kemampuan Motorik Halus.

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF JUMPUTAN BATIK ON THE FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS

BY

ADILA DHIYA ULHAQ

The problem addressed in this study is that the fine motor skills of children aged 5–6 years have not yet developed optimally. This study aims to determine the effect of jumputan batik on the fine motor skills of children aged 5–6 years. This study employs a quasi-experimental design with a quantitative approach. The research design employed was a one-group pretest-posttest design. The sampling technique used in this study was total sampling, with a sample size of 22 children. Data collection utilised an observational technique in the form of a checklist. Hypothesis testing employed the Wilcoxon test. The results indicate that the use of jumputan batik as a medium has an effect on children's fine motor skills. This is evidenced by the results of the Wilcoxon test, which yielded a Z-value of -4.112 with an Asymp. Sig (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , thus accepting the alternative hypothesis ( $H_a$ ). Children's fine motor skills can be assessed based on the dimensions of muscle strength, grasping, object manipulation, hand stability, and eye-hand coordination.

**Keywords:** *Early childhood, Jumputan Batik, Fine Motor Skills.*

**PENGARUH MEDIA BATIK JUMPUTAN TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5–6 TAHUN**

**Oleh**

**Adila Dhiya Ulhaq**

**2253054001**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDAR LAMPUNG**

**2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA BATIK JUMPUTAN  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Adifa Dhiya Uhaq**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2253054001**

Progam Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

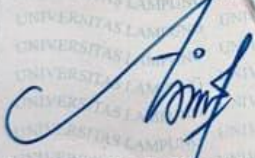
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

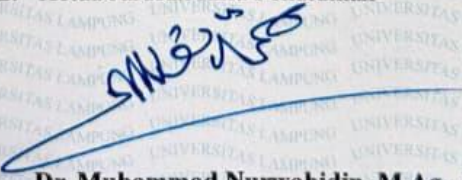
**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

  
**Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**  
NIP 198402142008012007

  
**Devi Nawangsasi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 198309102024212016

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 197412202009121002

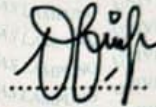
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

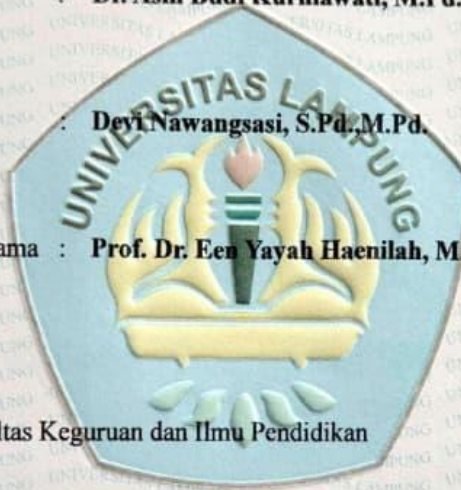
**Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



**Sekretaris : Devi Nawangsasi, S.Pd., M.Pd.**



**Penguji Utama : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Alhot Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 198705042014041001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Mei 2026**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adila Dhiya Ulhaq  
NPM : 2253054001  
Progam Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Batik Jumputan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 18 Mei 2026

Yang membuat pernyataan,



Adila Dhiya Ulhaq  
NPM 2253054001

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Adila Dhiya Ulhaq lahir pada tanggal 11 November 2003 di Purwoadi, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Subeki dan Almarhumah Ibu Tri Rustiani. Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis adalah menyelesaikan pendidikan di TK Negeri Pembina Trimurjo 2008 sampai 2010. Kemudian, melanjutkan pendidikan di SD Negeri 1 Simbarwaringin 2010 sampai 2016. Selanjutnya, melanjutkan di SMP Negeri 3 Metro 2016 sampai 2019. Setelah itu, melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Metro 2019 sampai 2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan sarjana diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Memasuki awal tahun 2025, penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di desa Bujung Dewa, Kecamatan Pagar Dewa, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

## **MOTTO**

"Allah SWT. tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah SWT. berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

**(Q.S Al-Insyirah:5-6)**

""Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan"

**(Boy Chandra)**

"Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, anggan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedilah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia"

**(Baskara Putra - Hindia)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohim...**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas limpahan rahmat, nikmat, dan pertolongan-Nya. Shalawat serta salam juga tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, teladan agung bagi seluruh umat. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada :

#### **Bapak H. Subeki**

First love dan panutanku, terimakasih untuk setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dukungan, motivasi, dan semangat serta mampu mengajarkan kebaikan dalam hidup penulis. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik memberikan motivasi dan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

#### **Almarhumah Ibu Hj. Tri Rustiani**

Ibunda yang selalu penulis rindukan dan cintai, semoga Ibu melihat putri kecil Ibu dari tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada Ibu. Andai waktu mengizinkan, penulis ingin memeluk dan menyampaikan rasa rindu, terima kasih, serta permohonan maaf. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada Ibu.

#### **Adik Tercinta Ramzi Taufikul Hakim**

Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat dan doa yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, Adikku.

#### **Almamater Tercinta Universitas Lampung**

Terima kasih telah menjadi tempatku belajar dan tumbuh, serta membuka jalan menuju ilmu dan kesempatan baru.

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengaruh Media Batik Jumputan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian sebagai tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A., IPM. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M. Pd. Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Lampung dan selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan, ide, kritik, dan saran serta memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan skripsi ini.
6. Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberi masukan, memberikan motivasi dan juga semangat serta mengarahkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

7. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
9. Staff dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama perkuliahan.
10. Ibu Sumarni, S.Pd.,M.M. selaku kepala sekolah TK Negeri Pembina Trimurjo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian
11. Ibu Susi Riyani.G, S.Pd.I dan Ibu Riski Devilia Fitriyani, S.Pd.Gr. selaku wali kelas B3 TK Negeri Pembina Trimurjo yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas B3.
12. Peserta didik penelitian TK Negeri Pembina Trimurjo yang telah berpartisipasi sehingga penelitian lancar.
13. Kepada sahabatku meme, lala, mela, putri, rena, anggung milan, pina, naya dan desta yang selalu memberikan dukungan, kebersamaan, dan semangat kepada penulis. Terima kasih atas persahabatan yang sudah dan selalu menguatkan hingga saat ini.
14. Untuk sahabatku grub “gurl gang” Defi, Paula, Resti, Amel, Adel, Zefa, dan Ranti. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan sejak awal menjadi mahasiswa. Terimakasih atas segala motivasi, dukungan, arahan, dan saran. Segala canda, tawa, suka, sedih dan diskusi larut malam menjadi hari-hari terasa berarti, dan tetap saling menopang meski tanpa banyak kata. Kehadiran kalian bukan hanya sebagai teman, tetapi sebagai tempat bersandar ketika hari terasa berat dan menjadikan perjalanan kuliah menjadi indah dan berwarna. Semoga persahabatan ini tetap terjaga, melampaui jarak, waktu, dan kesibukan yang akan datang.
15. Kepada Alfendra Karel, yang senantiasa memberikan dukungan, serta menjadi tempat berbagi cerita selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas perhatian, kesabaran, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis hingga dapat terselesaikan.

16. Teman-teman KKN dan PLP Desa Bujung Dewa yang telah memberikan banyak pelajaran hidup dan menemani penulis menyelesaikan tahap KKN dan PLP.
17. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Guru PAUD angkatan 2022, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan motivasi yang diberikan selama proses perkuliahan.
18. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terimakasih atas segala dukungan dan motivasi sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
19. Terakhir, tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada diri penulis sendiri, Adila Dhiya Ulhaq. Terimakasih telah bertahan dan menyelesaikan seluruh proses ini dengan kemampuan terbaik yang dimiliki. Untuk setiap malam yang dilewati dengan kerja keras, keteguhan, kesabaran, serta doa untuk setiap rasa lelah yang telah dilewati. Proses ini mengajarkan bahwa bertahan, tetap berjalan, tidak menyerah dalam keadaan apapun merupakan bentuk kekuatan yang patut untuk dihargai.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan berkat dan balasan yang berlimpah kepada semua pihak atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 18 Mei 2026

Adila Dhiya Ulhaq  
NPM 2253054001

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>v</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1 Perkembangan Motorik Anak Usia Dini .....	11
2.1.1 Pengertian Kemampuan Motorik Halus .....	13
2.1.2 Tujuan dan Fungsi Kemampuan Motorik Halus.....	15
2.1.3 Karakteristik Kemampuan Motorik Anak Usia Dini .....	17
2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus.....	20
2.1.5 Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Halus.....	22
2.2 Media Pembelajaran .....	24
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	24
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	26
2.2.3 Tingkatan Pengalaman Belajar Media Pembelajaran .....	27
2.2.4 Pengertian Media Batik Jumputan.....	29
2.2.5 Manfaat Media Batik Jumputan bagi Anak .....	33
2.2.6 Teknik Membuat Media Batik Jumputan.....	34
2.2.7 Langkah-langkah Media Batik Jumputan.....	35
2.3 Kerangka Berpikir .....	37
2.4 Hipotesis penelitian .....	40
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	41
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	42

3.3.1 Populasi .....	42
3.3.2 Sampel .....	42
3.4 Variabel Penelitian .....	43
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	43
3.5.1 Media Batik Jumputan (X) .....	43
3.5.2 Kemampuan Motorik Halus Anak (Y) .....	44
3.6 Teknik Pengumpulan data.....	44
3.7 Instrumen Penelitian.....	45
3.8 Uji Instrumen.....	48
3.8.1 Uji Validitas .....	48
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	50
3.9 Teknik Analisis Data .....	51
3.9.1 Uji Hipotesis .....	51
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Hasil penelitian .....	53
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	54
4.3 Hasil Uji Hipotesis .....	70
4.4 Pembahasan .....	71
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>78</b>
5.1 Simpulan .....	78
5.2 Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	41
2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Variabel Media Batik Jumputan .....	46
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Motorik Halus .....	47
4. Hasil Uji Validitas .....	49
5. Tahap Kegiatan .....	53
6. Persentase Hasil Observasi terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Sebelum Perlakuan (Pretest) .....	56
7. Persentase Hasil Observasi Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Sesudah Perlakuan (Posttest) .....	66
8. Persentase Hasil Rekapitulasi Pretest dan Posttest terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak.....	67
9. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest.....	67
10. Perhitungan Rata-Rata Dimensi pada Kemampuan Motorik Halus Anak .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale.....	27
2. Skema Kerangka Pikir .....	39
3. Hasil Uji <i>Alpha Cronbach</i> .....	50
4. Rumus Interval.....	51
5. Rumus <i>Uji Wilcoxon</i> .....	52
6. Grafik Kolom <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Motorik Halus Anak .....	68
7. Grafik Kolom <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Motorik Halus Anak berdasarkan Dimensi.....	69
8. Uji Statistik ( <i>Uji Wilcoxon</i> ).....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	86
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	87
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	88
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	89
5. Surat Izin Penelitian .....	90
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	91
7. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Media Batik Jumputan (Variabel X) .....	92
8. Rubrik Penilaian Media Batik Jumputan (Variabel X) .....	95
9. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Motorik Halus (Variabel Y).....	98
10. Rubrik Penilaian Motorik Halus (Variabel Y) .....	101
11. Data Penilaian Uji Coba Validitas Motorik Halus di TK Al-Ikhsan 2 Bandar Lampung .....	106
12. Rekapitulasi SPSS Uji Validitas Motorik Halus Anak.....	107
13. Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi Motorik Halus Anak.....	108
14. Nilai Pretest Pertama.....	109
15. Nilai Pretest Kedua .....	110
16. Lembar Ceklist Pretest Kemampuan Motorik Halus Anak.....	111
17. Nilai Posttest Pertama .....	113
18. Nilai Posttest Kedua.....	114
19. Lembar Ceklist Posttest Kemampuan Motorik Halus .....	115
20. Rekapitulasi Nilai Pretest Motorik Halus .....	117
21. Rekapitulasi Nilai Posttest Motorik Halus.....	118

22. Rekapitulasi Penilaian Pretest berdasarkan Dimensi Kemampuan Motorik Halus .....	119
23. Rekapitulasi Penilaian Posttest berdasarkan Dimensi Kemampuan Motorik Halus .....	120
24. Hasil Uji Wilcoxon.....	121
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	122
26. Foto Dokumentasi Penelitian ( <i>Treatment</i> ) .....	134

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada dasarnya merupakan upaya yang terencana untuk memberikan rangsangan, bimbingan, serta berbagai kegiatan yang mendukung perkembangan kemampuan dan keterampilan anak secara menyeluruh. Pada tahap usia dini, anak cenderung belajar melalui pengalaman langsung dalam situasi nyata, sehingga proses pembelajaran perlu didukung dengan penggunaan media yang konkret dan mudah dipahami. Media pembelajaran yang divisualisasikan, diperlihatkan, maupun didengar, akan membantu anak dalam memahami, meniru, serta mengingat informasi yang disampaikan. Masa usia dini, khususnya sejak lahir hingga enam tahun, merupakan periode emas (*golden age*) yang sangat penting sekaligus strategis untuk memberikan berbagai stimulasi. Stimulasi yang tepat dapat mendukung pertumbuhan fisik anak sekaligus perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik motorik dan spiritualnya. Oleh karena itu, PAUD tidak hanya berfungsi sebagai tempat anak bermain dan berinteraksi, melainkan juga sebagai sarana pembinaan yang bertujuan mempersiapkan anak agar memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting di PAUD adalah perkembangan fisik-motorik. Perkembangan motorik terbagi atas motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan mengendalikan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, atau melompat, sedangkan motorik halus berhubungan dengan keterampilan mengontrol otot-otot kecil terutama pada tangan dan jari (Rini & Ilham, 2024). Perkembangan motorik halus pada anak usia dini menjadi sangat penting karena kemampuan ini akan berperan

langsung dalam aktivitas sehari-hari yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan.

Menurut Wisudayanti (2017), motorik halus mencakup kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari, yang berperan penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, meronce, menggunting, melipat, mengikat, serta melakukan kegiatan kreatif lainnya. Kemampuan ini sangat penting bagi anak usia 5–6 tahun karena pada tahap ini mereka berada dalam masa peka di mana koordinasi gerak halus mulai berkembang dengan pesat. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat dibutuhkan agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal. Sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), Perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun meliputi kemampuan menggambar, meniru bentuk, menggunting sesuai pola, menempel gambar dengan tepat, mengikat tali, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan melakukan gerakan koordinatif lainnya.

Kemampuan ini sangat penting karena menjadi fondasi bagi kesiapan anak memasuki jenjang sekolah dasar. Anak yang terlatih dalam motorik halus cenderung lebih mudah dalam menulis, mewarnai, serta menggunakan alat tulis dengan baik. Sebaliknya, Anak yang motorik halusnya kurang berkembang biasanya mengalami kesulitan dalam kegiatan yang melibatkan otot halus seperti memegang pensil, menulis huruf dengan rapi, dan melakukan pekerjaan yang membutuhkan ketelitian dan konsentrasi. Hal ini berdampak langsung pada kemampuan akademik mereka, khususnya pada keterampilan menulis dan kegiatan belajar lainnya yang menggunakan tangan (Rohayanti et al., 2023). Oleh karena itu, stimulasi motorik halus harus dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Pengembangan motorik halus memiliki urgensi sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena berkaitan langsung dengan kesiapan anak mengikuti kegiatan belajar formal, membangun kemandirian, dan menumbuhkan rasa percaya diri. Kemampuan ini melibatkan koordinasi mata, jari, saraf, dan otot tangan untuk melakukan gerakan yang presisi, sehingga

memengaruhi kemampuan anak dalam aktivitas sehari-hari seperti menggunting, menempel, menulis, menggambar, hingga merawat diri. Hal ini ditegaskan dalam penelitian Rezieke et al. (2021) bahwa perkembangan motorik halus tidak hanya mendukung kemampuan fisik, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional, karena melalui kegiatan yang dikuasai anak akan merasa senang, percaya diri, dan mampu menghibur diri. Sejalan dengan itu, Hurlock dalam Nurwita (2019), menyatakan bahwa “kemampuan motorik halus berperan dalam pengembangan individual anak, di mana kemampuan untuk melakukan berbagai kegiatan secara mandiri menumbuhkan rasa senang, kebanggaan, dan kepercayaan diri. Sebaliknya, anak yang kurang mendapatkan stimulasi motorik halus berisiko mengalami kesulitan dalam kesiapan akademik dasar seperti memegang pensil dengan benar, menulis, dan menggambar serta mengalami penurunan motivasi belajar dan rasa percaya diri ketika berinteraksi dengan teman sebaya yang lebih terampil.”

Oleh karena itu, stimulasi motorik halus perlu diberikan secara terencana dan berkesinambungan dalam lingkungan PAUD agar setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang optimal. Kurangnya stimulasi yang tepat dapat menimbulkan kesenjangan perkembangan antar anak dan berdampak pada kesiapan mereka menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Fenomena rendahnya keterampilan motorik halus pada anak usia dini bukan hanya terjadi di satu lembaga saja, tetapi juga menjadi masalah umum di berbagai satuan PAUD. Penelitian Tyas et al. (2022) menemukan bahwa anak-anak yang kurang mendapatkan stimulasi aktivitas manipulatif cenderung mengalami keterlambatan dalam koordinasi mata-tangan. Selain itu, keterampilan menggunakan alat sederhana seperti gunting dan pensil juga lebih lambat berkembang. Fakta ini memperkuat pentingnya peran guru dalam menyediakan aktivitas yang beragam dan melatih motorik halus anak secara konsisten.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Agustus 2025 di TK Negeri Pembina Trimurjo, Lampung Tengah, diketahui bahwa masih terdapat anak yang memerlukan stimulasi dalam pengembangan keterampilan motorik halus.

Hal ini tampak dari kemampuan mengendalikan gerakan jari, pergelangan tangan, dan koordinasi mata-tangan yang belum berkembang optimal. Misalnya, ketika anak diminta membuat pola garis lurus dan melingkar, hasil yang diperoleh masih tampak tidak rapi dan keluar dari batas pola yang ditentukan. Sebagian besar anak juga tampak kesulitan saat menggunting kertas bergambar, di mana hasil potongannya tidak mengikuti garis dengan tepat atau kertas robek karena tekanan gunting yang tidak stabil. Selain itu, saat kegiatan meronce menggunakan sedotan, masih banyak anak yang belum mampu memasukkan tali ke lubang dengan lancar karena koordinasi mata dan tangan yang belum terlatih. Anak sering kali membutuhkan bantuan guru untuk menyelesaikan satu rangkaian. Dalam kegiatan menempel, anak juga terlihat kurang terampil mengoleskan lem secara merata, sehingga hasil tempelan mudah lepas atau menumpuk tidak rapi. Situasi di kelas juga menunjukkan bahwa sebagian anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan yang memerlukan ketelitian gerak jari. Pada saat kegiatan melipat baju menggunakan kertas origami, terlihat bahwa meskipun anak telah memperoleh penjelasan mengenai langkah-langkah pelaksanaan secara berulang, mereka masih mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi guru. Selain itu, kertas origami yang digunakan kerap mengalami kerusakan atau robek akibat tekanan lipatan yang kurang terkontrol. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih perlu dikembangkan melalui kegiatan yang lebih kreatif, kontekstual, dan menarik agar anak memiliki kesempatan melatih motorik halus secara alami.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, perlu inovasi media pembelajaran yang tidak berbahaya bagi anak untuk mendukung perkembangan motorik halus anak, salah satu kegiatan yang dapat mendukung perkembangan motorik halus adalah media batik jumputan. Menurut Fajrin & Khoyimah, (2020) membuat jumputan adalah suatu proses pencelupan sebagian kain diikat sehingga menghasilkan pola tertentu sebelum dilakukan pencelupan dengan zat warna, dengan demikian bagian-bagian yang diikat tidak terkena pewarna dan pada bagian tersebut terbentuk motif batik jumputan. Sebagai media pembelajaran, batik jumputan termasuk media visual konkret karena menampilkan objek nyata

yang dapat diraba, dilihat, dan dimanipulasi langsung oleh anak. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan gambar atau ilustrasi visual saja, sebab anak berinteraksi secara langsung dengan bahan, alat, serta proses penciptaan motif. Membatik jumputan menjadi aktivitas yang menarik dan edukatif bagi anak usia dini karena dilakukan dengan cara yang sederhana dan aman, yaitu mengikat kain menggunakan tali atau karet, kemudian mencelupkannya ke dalam pewarna. Melalui tahapan ini, batik jumputan berfungsi sebagai media yang menstimulasi beberapa aspek perkembangan. Anak-anak tidak hanya bermain dengan warna, pola, dan bentuk, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas menjumput kain, mengikat tali, menekan, dan meremas; meningkatkan koordinasi mata-tangan saat mengikat serta mencelup; serta menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis melalui eksplorasi motif dan perpaduan warna (Fajrin & Khoyimah, 2020). Selain itu, media batik jumputan mendorong anak untuk memahami konsep sebab-akibat, misalnya bagaimana ikatan pada kain memengaruhi hasil pola. Kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, kepuasan diri, serta nilai estetis ketika anak melihat hasil karyanya sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan berpusat pada pengalaman anak.

Membatik jumputan tidak hanya memberikan manfaat pada aspek kemampuan motorik halus, tetapi juga memiliki nilai budaya. Menurut (Hakim, 2018) Batik telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya dunia tak benda di Abu Dhabi, Uni Emirat Arab ditetapkan sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009. Sehingga memperkenalkan batik kepada anak usia dini berarti menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya bangsa. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan karakter anak sejak dini, terutama nilai-nilai budaya, kreativitas, dan identitas bangsa. Penelitian menurut Dzariyah & Rocmah, (2024) mengemukakan bahwa:

Membatik jumputan merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengasah, melatih, dan menstimulasi kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Kegiatan membatik jumputan ini merupakan kegiatan yang menarik untuk

diterapkan kepada anak-anak karena dengan kegiatan membatik jumputan anak-anak dapat mengenal kesenian sejak dini dan dengan kegiatan membatik jumputan ini anak-anak dapat bermain dengan warna dalam melakukan proses pembuatan batik jumputan.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sunya & Sit (2025), dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kreativitas melalui Membatik dengan Menggunakan Batik Jumputan Tiga Warna pada Anak Usia 5–6 Tahun” Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan membatik dengan teknik batik jumputan tiga warna dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Pada awal pengamatan (pra-tindakan), kemampuan kreativitas anak masih rendah dengan rata-rata hanya 36% dan sebagian besar anak belum mampu mengikat kain serta memilih warna sendiri. Setelah dilakukan kegiatan pada siklus I, terdapat peningkatan menjadi 58%, anak mulai berani mencoba dan lebih aktif mengikuti instruksi guru. Peningkatan paling besar terjadi pada siklus II, yaitu mencapai 89%, ketika anak diberikan kesempatan lebih mandiri dan menampilkan hasil karyanya dalam pameran kecil. Anak menjadi lebih percaya diri, kreatif dalam membuat pola, serta mampu mencampur warna sendiri. Dengan demikian, membatik jumputan tiga warna terbukti efektif membantu anak menjadi lebih kreatif. Selanjutnya, penelitian oleh Hasbin et al., (2021) tentang “Analisis Kegiatan Meronce Menggunakan Tutup Botol Bekas terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun” menemukan bahwa kegiatan meronce sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Aktivitas memasukkan tali ke lubang tutup botol melibatkan kekuatan jari, koordinasi mata–tangan, kecermatan, serta konsentrasi. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan media kreatif seperti tutup botol bekas dapat menjadi alternatif stimulasi motorik halus yang efektif bagi anak usia dini.

Hasil telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan adanya perbedaan, fokus penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Penelitian oleh Sunya & Sit (2025) berfokus pada pengembangan kreativitas anak melalui teknik membatik jumputan tiga warna. Sebaliknya, penelitian Hasbin et al., (2021) menemukan bahwa kegiatan meronce efektif mengembangkan motorik halus anak melalui aktivitas memasukkan tali pada lubang tutup botol. Dalam konteks tersebut,

penelitian ini memiliki kebaharuan karena secara khusus mengkaji pengaruh media batik jumputan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun dengan menjadikan motorik halus sebagai variabel utama yang diukur secara sistematis. penelitian ini mengarahkan perhatian pada stimulasi motorik halus melalui rangkaian aktivitas membatik yang melibatkan gerakan jari secara intensif dan terukur. Proses membatik jumputan tidak hanya mencakup kegiatan dasar seperti mengikat kain dan memutar karet gelang, tetapi diperluas melalui kegiatan tambahan seperti menggulung kain hingga menjadi silinder kecil sebelum diikat, menyusun pola titik ikatan sesuai desain contoh, mencubit kain menggunakan penjepit kecil, dan mengencangkan karet dengan kekuatan jari, mengontrol tekanan tangan saat menuangkan warna menggunakan sendok plastik, hingga memeras kain setelah proses pencelupan. Seluruh rangkaian ini menstimulasi koordinasi mata–tangan, kekuatan genggam, kelenturan jari, ketelitian, serta kemampuan mengontrol gerakan halus, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan motorik halus secara terstruktur melalui aktivitas seni. Selain menghasilkan stimulasi motorik halus yang lebih komprehensif, penggunaan batik jumputan juga menghadirkan nilai budaya lokal yang tidak menjadi fokus pada penelitian terdahulu. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa bukti empiris mengenai efektivitas batik jumputan sebagai media pembelajaran yang spesifik dan potensial untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Dengan mempertimbangkan permasalahan-permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media batik jumputan sebagai alternatif yang kreatif dan menarik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Diharapkan, melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan motorik halus mereka, tetapi juga merasakan kesenangan dan kepuasan dalam proses belajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Trimurjo Lampung Tengah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Pada kegiatan membuat pola, anak belum mampu mengendalikan gerakan jari dan pergelangan tangan sehingga garis yang dibuat tidak rapi dan keluar dari batas pola.
2. Pada kegiatan menggunting, anak menunjukkan koordinasi mata-tangan yang lemah sehingga hasil guntingan tidak mengikuti garis dan kertas mudah robek.
3. Pada kegiatan meronce, anak mengalami kesulitan memasukkan tali ke lubang sedotan karena koordinasi visual motoriknya belum matang.
4. Pada kegiatan menempel, anak belum mampu mengoleskan lem secara merata sehingga hasil tempelan mudah lepas dan tampak kurang rapi.
5. Pada kegiatan melipat origami, anak kesulitan mengikuti langkah pelipatan dan mengontrol tekanan tangan sehingga lipatan tidak sejajar dan kertas mudah rusak.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu "kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang berkembang belum optimal".

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh media batik jumpitan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Trimurjo Lampung Tengah.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media batik jumpitan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Trimurjo Lampung Tengah.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis dengan rincian sebagai berikut:

### **1. Manfaat Penelitian Secara Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai pengaruh media batik jumputan terhadap kemampuan motorik halus. Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi peneliti lain untuk melakukan studi lebih lanjut dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda, melibatkan partisipan yang lebih beragam, atau mengeksplorasi variabel relevan lainnya untuk memperkaya khasanah keilmuan.

### **2. Manfaat Penelitian Secara Praktis**

Manfaat secara praktis dari penelitian ini, baik bagi guru, sekolah, maupun peneliti lain sebagai berikut:

#### **a. Manfaat Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat memberikan kegiatan pendidikan alternatif yang kreatif, beragam, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak-anak usia dini. Guru dapat menggunakan media batik jumputan sebagai cara kreatif untuk mengajarkan anak-anak tentang seni dan budaya lokal sambil membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik halus. Selain itu, hal ini memberikan guru cara yang lebih menyenangkan untuk menangani masalah keterampilan motorik halus anak-anak yang sering muncul di kelas.

#### **b. Manfaat Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan program pembelajaran yang berbasis budaya sekaligus memperkaya kurikulum dengan kegiatan yang inovatif. Media batik batik jumputan dapat dijadikan salah satu kegiatan unggulan sekolah yang mengintegrasikan seni, budaya, dan pengembangan keterampilan anak, sehingga meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini.

c. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan penilaian awal mengenai sejauh mana latihan batik jumputan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia dini. Agar temuan ini dapat berkontribusi pada pengembangan pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini, peneliti lain dapat melakukan studi lebih lanjut dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda, melibatkan partisipan penelitian yang lebih beragam, atau mengeksplorasi karakteristik lain yang relevan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan fisik dan motorik anak merupakan dua aspek yang berjalan secara sinergis dan saling mempengaruhi dalam membentuk kesiapan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Perkembangan fisik mencakup perubahan pada ukuran tubuh, kekuatan otot, struktur tulang, serta sistem saraf yang berkembang pesat selama masa kanak-kanak. Sementara itu, menurut Amir et al., (2025) perkembangan motorik berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerakan tubuhnya. Kemampuan motorik yang baik hanya dapat dicapai apabila kondisi fisik mendukung, sebab otot, tulang, dan sistem saraf berperan penting dalam menghasilkan koordinasi yang

Kemampuan motorik sendiri terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan gerakan tubuh besar seperti berjalan, berlari, dan melompat, yang membutuhkan keseimbangan serta kekuatan otot. Sebaliknya, motorik halus berhubungan dengan koordinasi otot kecil, misalnya pada jari tangan, yang diperlukan untuk aktivitas seperti menulis, menggambar, atau mengancingkan baju. Kedua jenis kemampuan ini berkembang melalui proses belajar yang berkelanjutan serta dipengaruhi oleh tingkat kematangan sistem saraf.

Perkembangan motorik tidak terjadi secara otomatis seiring bertambahnya usia. Menurut teori Hurlock, kemampuan motorik merupakan proses peningkatan kemampuan dalam mengendalikan gerakan tubuh melalui koordinasi yang semakin matang antara sistem saraf pusat dan otot, terutama di tangan dan jari, untuk melakukan tugas yang presisi. Proses ini bermula dari refleks-refleks

bawaan yang kemudian berkembang menjadi pola gerak yang terarah dan terkoordinasi. Tanpa melalui tahapan perkembangan dasar ini, anak dapat mengalami hambatan dalam melakukan aktivitas fisik yang kompleks di masa depan. Hurlock juga menekankan bahwa perkembangan motorik bersifat progresif dan berlangsung sepanjang rentang kehidupan manusia, mulai dari kemampuan dasar seperti menggenggam hingga keterampilan gerak yang lebih kompleks seperti menulis atau menari. Selaras dengan pandangan tersebut, Santrock (2008) menyatakan bahwa perkembangan motorik anak bukanlah proses pasif yang hanya dipengaruhi oleh faktor genetik semata. Anak merupakan individu aktif yang terus belajar dan beradaptasi melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, interaksi antara faktor alamiah (*nature*) dan pembelajaran dari lingkungan (*nurture*) memainkan peran penting dalam membentuk kemampuan motorik anak. Perkembangan motorik terjadi secara dinamis sebagai hasil interaksi antara kondisi fisik, lingkungan, dan pengalaman belajar anak dalam kehidupan sehari-hari.

Anak-anak belajar mengembangkan kemampuan motorik mereka melalui eksplorasi, pengamatan, dan peniruan. Proses ini biasanya berlangsung dalam suasana bermain, di mana anak memiliki kebebasan untuk mencoba berbagai bentuk gerakan dan aktivitas fisik. Lingkungan yang mendukung juga berperan penting dalam memfasilitasi perkembangan motorik. Anak-anak yang diberi kesempatan untuk menjelajahi lingkungannya, bermain di luar ruangan, dan berinteraksi dengan berbagai objek cenderung memiliki perkembangan motorik yang lebih baik. Menurut Kurnia et al., (2024) menjelaskan bahwa stimulasi lingkungan yang positif, baik melalui permainan fisik maupun aktivitas eksploratif, mempercepat perkembangan koordinasi dan keseimbangan tubuh anak. Selain itu, dukungan aktif dari orang tua baik dalam bentuk bimbingan langsung maupun motivasi dapat memperkuat kemampuan motorik dan meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas fisik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan fisik dan motorik merupakan proses kompleks yang melibatkan interaksi antara faktor biologis, psikologis, dan lingkungan. Koordinasi yang baik antara sistem saraf,

otot, dan otak menjadi dasar bagi kemampuan gerak yang efektif. Selain faktor genetik, pengalaman belajar dan stimulasi lingkungan memainkan peran krusial dalam memperkuat kemampuan motorik anak. Oleh karena itu, pemberian kesempatan eksplorasi, latihan yang konsisten, serta dukungan sosial dari orang tua dan lingkungan sekitar merupakan hal penting dalam mencapai perkembangan motorik yang optimal dan seimbang.

### **2.1.1 Pengertian Kemampuan Motorik Halus**

Kemampuan motorik halus merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan anak usia dini yang berfokus pada kemampuan mengendalikan gerakan kecil dan terkoordinasi, terutama yang melibatkan otot-otot halus pada jari, tangan, dan pergelangan tangan. Keterampilan ini berkaitan erat dengan koordinasi antara mata dan tangan (*hand-eye coordination*), yang memungkinkan anak melakukan aktivitas yang memerlukan ketelitian, kecepatan, dan presisi gerak. Pada masa kanak-kanak awal, terutama usia 4–6 tahun, kemampuan motorik halus berkembang pesat seiring dengan kematangan sistem saraf dan latihan berulang melalui kegiatan sehari-hari. Menurut Andriyani & Indhra, (2022) motorik halus merupakan bagian dari perkembangan fisik yang berhubungan dengan keterampilan koordinasi otot kecil, seperti memegang pensil, menggambar, menggunting, bermain *puzzle*, mengancingkan baju, dan aktivitas lain yang menuntut kontrol jari dan tangan secara halus. Oleh karena itu, perkembangan motorik halus menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kesiapan anak menghadapi kegiatan belajar yang lebih kompleks di tahap pendidikan berikutnya.

Menurut Hurlock dalam (Maharani et al., 2024) “kemampuan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan koordinasi gerakan secara lebih terampil melalui penggunaan otot-otot kecil, yang tampak dalam aktivitas seperti menggenggam, melempar, menggambar, menangkap bola, menggunting, dan berbagai kegiatan sejenis lainnya.” Pada tahap usia dini, perkembangan motorik halus ditandai dengan kemampuan anak dalam mengkoordinasikan gerakan

mata dan tangan secara terpadu untuk melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan keterampilan tangan, yang selaras dengan indikator capaian perkembangan yang diharapkan dapat dicapai oleh anak. Menurut (Aulina, 2017) Keterampilan motorik halus tidak hanya terbatas pada koordinasi antara mata dan tangan, tetapi juga meliputi berbagai keterampilan lain yang saling berkaitan, antara lain:

1. kekuatan otot, kemampuan otot-otot kecil pada jari, tangan, dan pergelangan tangan untuk menghasilkan tenaga yang cukup dalam melakukan suatu aktivitas tanpa cepat lelah.
2. kemampuan menggenggam, pada kemampuan anak dalam memegang objek menggunakan jari dan tangan secara tepat sesuai dengan bentuk dan fungsi benda tersebut.
3. Memanipulasi objek, keterampilan menggerakkan, memindahkan, memutar, menyusun, atau mengubah posisi benda kecil secara terkontrol menggunakan jari dan tangan.
4. kestabilan tangan, kemampuan anak untuk mempertahankan posisi tangan agar tetap stabil saat melakukan suatu aktivitas motorik halus.
5. koordinasi penglihatan dan gerakan. kemampuan anak dalam mengintegrasikan informasi visual dengan gerakan tangan secara terpadu.

Kemampuan motorik halus memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari anak. Di lingkungan Taman Kanak-kanak, kemampuan ini juga menjadi bagian dari pembelajaran, di mana pendidik memberikan berbagai stimulasi untuk mendukung perkembangan motorik halus secara optimal. Anak yang mendapatkan stimulasi secara terarah dan konsisten cenderung lebih cepat belajar dan berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapat rangsangan. Aspek utama dari motorik halus adalah kemampuan memegang dengan benar, yang menjadi dasar penting dalam keterampilan menulis (Pura & Asnawati, 2019). Kemampuan memegang yang baik tidak hanya mendukung kesiapan akademik anak, tetapi juga membantu mereka lebih percaya diri dan mandiri dalam menyelesaikan

berbagai aktivitas sehari-hari yang memerlukan ketelitian, koordinasi, dan kontrol gerak halus.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus merupakan aspek fundamental dalam perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan mengendalikan dan mengoordinasikan gerakan otot-otot kecil secara terarah dan presisi, khususnya pada jari, tangan, dan pergelangan tangan. Perkembangan motorik halus tidak hanya ditandai oleh koordinasi mata dan tangan, tetapi juga mencakup kekuatan otot, kemampuan menggenggam, keterampilan memanipulasi objek, kestabilan tangan, serta koordinasi antara penglihatan dan gerakan. Kemampuan ini berkembang pesat pada usia 4–6 tahun seiring dengan kematangan sistem saraf dan stimulasi yang diberikan secara konsisten melalui aktivitas pembelajaran dan kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, motorik halus memiliki peran penting dalam menunjang kesiapan belajar, kemandirian, dan kepercayaan diri anak, serta menjadi indikator utama dalam menilai kesiapan anak menghadapi tuntutan pembelajaran yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya.

### **2.1.2 Tujuan dan Fungsi Kemampuan Motorik Halus**

Pada anak usia dini, perkembangan kemampuan motorik halus merupakan komponen penting yang memerlukan stimulasi dini. Kemampuan untuk menggunakan otot-otot kecil, terutama di tangan dan jari, dikenal sebagai kemampuan motorik halus, dan hal ini penting baik untuk tugas sehari-hari maupun kesiapan akademik. Secara umum, tujuan dari pengembangan motorik halus adalah agar anak mampu menguasai keterampilan dasar yang mendukung kemandirian, kesiapan belajar, kreativitas, serta perkembangan kognitif dan sosial-emosional. Adapun tujuan perkembangan motorik halus menurut Sumantri dalam Ana Sari & 'Aziz, (2018) adalah :

1. Mampu mengembangkan koordinasi gerak kedua tangan yang merupakan dasar dari keterampilan motorik halus.

2. Mampu menggerakkan anggota tubuh, khususnya jari-jemari, untuk melakukan aktivitas.
3. Mampu mengkoordinasikan mata dan tangan saat beraktivitas (koordinasi visual-motorik).
4. Mampu mengelola dan mengendalikan emosi saat melakukan aktivitas motorik halus.

Sedangkan menurut (Ingkir et al., 2020) pengembangan motorik halus pada anak bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak yang melibatkan otot-otot kecil pada tangan dan jari, sehingga anak dapat lebih siap untuk menulis, menggambar, serta mengkoordinasikan gerakan tangan dengan penglihatan. Selain itu, latihan motorik halus juga membantu anak dalam mengontrol emosi selama melakukan berbagai aktivitas. Kualitas motorik halus seseorang dapat tercermin dari kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan koordinasi otot kecil secara tepat. Semakin baik koordinasi dan kontrol yang dimiliki anak, maka semakin optimal pula perkembangan motorik halusnyanya. Selanjutnya, Mugianti et al., (2018) menambahkan bahwa pengembangan motorik halus berfungsi untuk melatih gerak kedua tangan secara seimbang, meningkatkan sinkronisasi antara kecepatan tangan dan ketepatan penglihatan, serta membantu anak mengendalikan emosi ketika melakukan aktivitas motorik.

Sedangkan fungsi motorik halus menurut Hurlock dalam Kristi & Putri (2024) yaitu :

1. Kemampuan motorik membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah.
2. Melalui perkembangan motorik, anak dapat berkembang dari kondisi tidak berdaya pada masa awal kehidupannya menuju keadaan yang mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.
3. Kemampuan motorik juga memungkinkan anak menghibur dirinya sendiri, sehingga menumbuhkan rasa senang dan kepuasan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan dan fungsi perkembangan motorik halus pada anak usia dini merupakan aspek penting yang perlu distimulasi sejak dini karena berperan dalam membentuk kemandirian, pengendalian emosi, dan kesiapan belajar. Kemampuan ini melibatkan koordinasi otot-otot kecil tangan dan jari dengan penglihatan untuk mendukung aktivitas seperti menulis dan menggambar. Selain meningkatkan keterampilan gerak, motorik halus juga membantu anak menyesuaikan diri di lingkungan sekolah serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kepuasan diri melalui aktivitas yang menyenangkan.

### **2.1.3 Karakteristik Kemampuan Motorik Anak Usia Dini**

Perkembangan motorik halus merupakan aspek penting dari pertumbuhan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecil, khususnya jari tangan dan pergelangan tangan, untuk melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi, ketepatan, dan kontrol yang baik. Menurut Hurlock dalam Nurhasanah et al. (2024), perkembangan motorik halus melibatkan penguasaan gerakan-gerakan kecil yang memerlukan koordinasi antara mata dan tangan serta kemampuan mengontrol gerakan secara sadar. Kemampuan ini meliputi aktivitas seperti menggenggam, memegang alat tulis, meronce, menggantung, menempel, dan melakukan berbagai aktivitas yang menuntut kecekatan jari tangan.

Pada masa usia dini, perkembangan motorik halus terjadi secara bertahap seiring dengan kematangan sistem saraf dan pertumbuhan otot anak. Safitri (2022) menyebutkan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat berkembang optimal apabila anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi menggunakan berbagai alat dan bahan, seperti menggambar, mewarnai, menempel, atau membentuk benda dari plastisin. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya memperkuat otot kecil tangan, tetapi juga mengembangkan koordinasi mata dan tangan yang penting bagi kesiapan menulis. Secara umum, karakteristik motorik halus anak usia dini dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengontrol gerakan

tangan dan jari, mengoordinasikan kedua tangan, serta mengarahkan gerakan dengan lebih terencana dan tepat sasaran. Menurut Hayati (2019), anak pada usia 4-5 tahun biasanya baru mampu melakukan kegiatan yang sederhana seperti menempel, mengerjakan puzzle (menyusun potongan-potongan gambar), mencoblos kertas dengan pensil atau spidol, makin terampil menggunakan jari tangan (mewarna dengan rapi), mengancingkan kancing baju, menggambar dengan gerakan naik turun bersambung (seperti gunung atau bukit), menarik garis lurus, lengkung, dan miring, sedangkan pada usia yang lebih tua kemampuan ini berkembang menjadi lebih kompleks.

Pada rentang usia 5–6 tahun, anak sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik halusnya. Anak mulai mampu melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi dan ketelitian tinggi, seperti memegang pensil dengan benar menggunakan tiga jari (*tripod grasp*), menggambar bentuk-bentuk geometris sederhana, menulis huruf dan angka, serta menggunting mengikuti pola tertentu (Safitri, 2022). Pada tahap ini, anak juga sudah dapat melakukan kegiatan yang memerlukan koordinasi bilateral, seperti menahan kertas dengan satu tangan sambil menulis dengan tangan lainnya. Selain itu, anak usia 5–6 tahun mulai menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan tekanan tangan ketika menulis atau mewarnai sehingga hasilnya lebih rapi dan proporsional.

Pada Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dijabarkan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Standar tentang tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun, yaitu: menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. Tahapan-tahapan tersebut menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun telah mampu melakukan aktivitas motorik halus yang melibatkan kontrol otot kecil, koordinasi visual-motorik, serta

kemampuan untuk mengekspresikan ide melalui media konkret. Kegiatan seperti menggambar, menggunting, menempel, dan menggunakan alat makan bukan hanya melatih keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan konsentrasi, ketekunan, serta rasa percaya diri anak.

Kemampuan kemandirian anak juga mulai berkembang pada usia ini. Anak usia 5–6 tahun biasanya sudah mampu melakukan aktivitas sehari-hari yang membutuhkan keterampilan tangan, seperti mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, membuka dan menutup botol, serta melipat kertas (Akollo et al., 2023). Kegiatan-kegiatan tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya menguasai gerakan motorik halus secara mekanis, tetapi juga telah memiliki koordinasi visual-motorik yang baik serta kontrol terhadap kekuatan dan arah gerakan tangan.

Sejalan dengan itu, dalam buku Santrock (2011) menyebutkan karakteristik anak sesuai dengan tahapan usianya yaitu sebagai berikut:

1. Pada usia 3 tahun, keterampilan anak dalam menggunakan tangan masih merupakan perkembangan lanjutan dari kemampuan bayi dalam memegang dan memanipulasi benda. Meskipun mereka sudah dapat memegang benda-benda kecil dengan menggunakan ibu jari dan jari telunjuk, gerakannya masih terlihat kaku. Anak usia 3 tahun dapat menyusun balok menjadi menara cukup tinggi, namun susunannya sering kali belum lurus atau simetris. Saat bermain dengan papan pasak atau teka-teki gambar, mereka cenderung meletakkan potongan secara kurang hati-hati. Walaupun mereka mengetahui lubang atau bentuk yang sesuai, mereka masih kesulitan menempatkan potongan dengan tepat dan sering kali memaksakannya secara kasar.
2. Memasuki usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak semakin baik dan gerakannya menjadi lebih terarah. Namun, pada tahap ini, anak sering menunjukkan kecenderungan untuk ingin menyusun balok secara lebih sempurna, sehingga kadang justru membuat mereka kesulitan membangun menara yang tinggi karena terlalu berhati-hati atau kurang puas dengan hasil susunan yang dibuat.

3. Pada usia 5 tahun, kemampuan koordinasi motorik halus berkembang semakin matang. Gerakan tangan, lengan, dan tubuh dapat bekerja selaras dengan arahan penglihatan. Pada tahap ini, anak tidak lagi tertarik hanya menyusun menara sederhana, melainkan mulai ingin membangun bentuk yang lebih kompleks seperti rumah atau bangunan lain. Meski bentuknya mungkin masih memerlukan penjelasan lebih lanjut agar dapat dipahami orang dewasa, hal ini menunjukkan peningkatan kreativitas dan koordinasi yang lebih baik.

Perkembangan motorik halus berlangsung secara bertahap dan memerlukan kesempatan latihan yang konsisten. Anak perlu diberikan aktivitas yang melibatkan koordinasi mata dan tangan secara langsung, seperti meronce, melipat, menyusun, atau menggunting. Lingkungan belajar yang mendukung, bimbingan yang sabar, serta variasi kegiatan yang menarik akan membantu anak meningkatkan ketepatan gerak dan kemandiriannya dalam menyelesaikan tugas. Dengan stimulasi yang tepat, keterampilan motorik halus dapat berkembang lebih baik sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus merupakan kemampuan penting yang mendukung kesiapan belajar anak usia dini, terutama dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata secara tepat. Kemampuan ini berkembang secara bertahap melalui latihan, eksplorasi, dan stimulasi yang sesuai. Anak membutuhkan kesempatan untuk melakukan berbagai aktivitas seperti menggambar, menggunting, menempel, dan meronce agar koordinasi, ketelitian, dan kemandiriannya dapat meningkat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi yang bervariasi dan menyenangkan agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usianya.

#### **2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus**

Kemampuan motorik halus pada masa anak usia dini merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor bawaan (*internal*) dan faktor lingkungan

(*eksternal*). Kemampuan seorang anak untuk menggunakan otot-otot kecilnya ditentukan oleh dua aspek yang saling terkait ini. Selain faktor biologis, lingkungan sekitar anak, dukungan sosial, budaya, dan dukungan emosional juga berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus. Berikut ini menurut Nurlaili (2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus, antara lain :

1. Kondisi lingkungan : Lingkungan yang kurang mendukung, seperti ruang bermain yang sempit, dapat menghambat gerak dan perkembangan motorik halus anak.
2. Faktor kesehatan & gizi : Kondisi gizi memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus. Gizi yang seimbang, terutama protein, vitamin B, zat besi, dan kalsium, mendukung perkembangan otot dan sistem saraf pusat yang mengatur koordinasi motorik (Zulfatma et al., 2023). Anak yang kekurangan gizi sering mengalami kelemahan otot, cepat lelah, dan sulit melakukan aktivitas yang memerlukan kontrol jari seperti membatik jumpitan.
3. *Intelligence Quotient* (IQ) : Kecerdasan intelektual berhubungan dengan fungsi otak dalam mengendalikan gerakan. Otak, saraf, dan otot yang berkembang baik mendukung keterampilan motorik halus.
4. Stimulasi yang tepat : Latihan dan stimulasi yang cukup membantu anak mengontrol gerakan otot halusnya, sehingga motorik berkembang lebih lentur dan terampil.

Selain faktor-faktor tersebut, perkembangan motorik halus juga dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk bereksplorasi melalui berbagai aktivitas yang melibatkan penggunaan tangan secara terarah. Anak yang sering dilibatkan dalam kegiatan seperti menggambar, meronce, menggantung, menempel, atau menyusun balok akan memiliki peluang lebih besar untuk mengembangkan koordinasi dan kekuatan otot jari. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam memberikan bimbingan yang sesuai, menyediakan alat dan bahan yang aman serta menarik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan lingkungan

yang mendukung dan stimulasi yang konsisten, kemampuan motorik halus anak dapat berkembang secara lebih optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.

### **2.1.5 Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Halus**

Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil terutama pada tangan dan jari-jemari untuk melakukan gerakan yang memerlukan ketepatan, kelenturan, dan koordinasi antara mata dan tangan. Keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran motorik tidak dapat dipisahkan dari pemenuhan unsur-unsur utama dalam pembelajaran motorik itu sendiri. Unsur-unsur yang ada dalam motorik menurut Prasetyo & Suhartini (2014) yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, fleksibilitas. Adapun penjelasan sebagai berikut:

#### **1. Kekuatan/Penguatan**

Kekuatan merupakan aspek penting dalam setiap gerakan, baik motorik kasar maupun motorik halus, karena kemampuan motorik lebih banyak melibatkan koordinasi fisik daripada dominasi kerja otak. Kekuatan mencakup kemampuan seluruh organ gerak, sedangkan penguatan berfokus pada bagian gerak tertentu. Jika anak tidak memiliki kekuatan otot yang memadai, maka ia akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas fisik, termasuk kemampuan memegang dan menggunakan pensil dengan tepat sesuai fungsinya.

#### **2. Koordinasi**

Koordinasi merupakan kemampuan untuk menyatukan berbagai gerakan dalam satu aktivitas yang kompleks, dengan pengaturan waktu yang tepat antara kerja otot dan sistem saraf. Misalnya, saat anak menulis, diperlukan koordinasi yang baik antara gerakan tangan dan indera penglihatan agar tulisan yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

### 3. Kecepatan

Kecepatan merupakan kemampuan melakukan rangkaian gerakan yang sama secara berulang dalam waktu singkat. Dalam konteks motorik halus, hal ini terlihat ketika anak mampu menyelesaikan kegiatan seperti menggunting, menempel, atau melipat kertas dengan tempo yang relatif cepat.

### 4. Fleksibilitas

Unsur ini merupakan salah satu faktor dasar dalam kemampuan perubahan gerak pada pembelajaran motorik. Fleksibilitas mengacu pada kemampuan tubuh untuk melakukan gerakan pada suatu sendi tertentu, yang berkaitan dengan sejauh mana bagian tubuh dapat ditebuk atau diputar melalui aktivitas peregangan otot. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan gerak anak dipengaruhi oleh kerja sistem saraf pusat.

Sedangkan menurut Mindy K. Buckner dalam Karyadi et al., (2024), terdapat dua unsur utama dalam kemampuan motorik halus. Pertama, *eye-hand coordination* atau koordinasi mata dan tangan, yaitu kemampuan mengendalikan gerakan tangan yang bekerja seiring dengan penglihatan. Kemampuan ini berperan dalam berbagai aktivitas seperti menangkap atau memukul bola, menggambar, mewarnai, membuat coretan dasar, menyelesaikan gambar titik, membuat karya seni, mengikat tali sepatu, memasukkan benang ke jarum, menggunakan gunting, menyusun puzzle, hingga bermain balok. Kedua, *in-hand manipulation* atau kemampuan manipulasi dalam tangan, yaitu kemampuan memindahkan atau mengatur posisi suatu benda di dalam satu tangan tanpa bantuan tangan lainnya, misalnya saat anak memutar pensil menggunakan jari-jari tangan.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak sangat dipengaruhi oleh kemampuan koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan jari yang bekerja selaras dengan sistem saraf pusat. Keberhasilan pembelajaran motorik bergantung pada pemenuhan unsur-unsurnya, yaitu kekuatan, koordinasi, kecepatan, dan fleksibilitas, yang berperan dalam

mendukung kelancaran gerak anak. Selain itu, unsur koordinasi mata-tangan dan kemampuan manipulasi dalam tangan juga menjadi komponen penting yang memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas keterampilan dengan tepat dan efisien. Dengan demikian, stimulasi yang tepat, terarah, dan berkesinambungan sangat diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia dini.

## **2.2 Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara, pengantar, atau penghubung dalam proses penyampaian informasi. Dalam konteks pendidikan, media memiliki fungsi sebagai sarana yang menjembatani penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara lebih efektif. (Kristanto, 2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan “suatu sarana non-personal (bukan manusia) yang disediakan oleh pendidik untuk mendukung tercapainya isi pembelajaran”. Hal ini menegaskan bahwa media bukanlah objek pasif semata, melainkan bagian integral dari proses pembelajaran yang membantu menghubungkan guru dan siswa, memfasilitasi penyampaian materi secara jelas, serta memicu perhatian dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam merencanakan kegiatan pembelajaran agar proses belajar-mengajar berlangsung secara efektif, efisien, dan menarik.

Menurut Fadilah et al., (2023), media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk memperjelas materi, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami konsep melalui pengalaman belajar yang lebih nyata. Misalnya, konsep yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi pengalaman konkret dengan bantuan media visual, audio, maupun audiovisual. Selain itu, media juga dapat mengakomodasi keberagaman gaya belajar peserta didik, seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Peserta didik

yang memiliki kecenderungan belajar dengan melihat, mendengarkan, atau melakukan, dapat terfasilitasi melalui penggunaan media yang relevan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik peserta didik agar dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Lebih lanjut, (Abute et al., 2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses *transfer of knowledge*. Melalui media, guru dapat menyederhanakan materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami karena informasi disajikan secara visual, terstruktur, dan sistematis. Pandangan ini sejalan dengan teori Edgar Dale melalui konsep Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) menekankan bahwa media pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar yang konkret. Kerucut Pengalaman menggambarkan tingkatan pengalaman dari yang paling abstrak hingga yang paling konkret, mulai dari kegiatan hanya mendengarkan penjelasan verbal, melihat gambar, membaca teks, hingga melakukan kegiatan praktik nyata (Sari, 2019). Dale berpendapat bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh, semakin besar pula kemungkinan peserta didik memahami isi pembelajaran secara mendalam dan mengingatnya dalam jangka panjang. Hal tersebut terjadi karena keterlibatan multisensori (penglihatan, pendengaran, perabaan) dalam pengalaman konkret mampu membentuk hubungan asosiasi yang lebih kuat dalam struktur kognitif anak.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media tidak hanya bertindak sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menghubungkan peserta didik dengan pengalaman belajar yang lebih konkret, variatif, dan bermakna. Dengan pemilihan dan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, efisien, interaktif, menarik, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.

### 2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang menghubungkan pengetahuan abstrak dengan pengalaman nyata yang dapat dipahami peserta didik. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar membantu peserta didik memperoleh pemahaman konsep secara lebih konkret. Selain itu, media juga berfungsi sebagai stimulus yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Menurut Nasution dalam (Masdar et al., 2024), terdapat empat manfaat utama media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) media membuat makna materi menjadi lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik, (3) media memberikan variasi metode mengajar sehingga guru tidak hanya menggunakan penjelasan verbal, dan (4) media memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan lebih banyak aktivitas belajar, seperti mengamati, mencipta, dan mendemonstrasikan. Pandangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media tidak hanya memperindah tampilan pembelajaran, tetapi menjadi komponen strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, konstruktif, dan berpusat pada siswa. Dengan kata lain, media mendukung keterlibatan langsung peserta didik dalam membangun pengetahuannya, bukan sekadar menerima informasi dari guru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam mengkonkretkan konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Penggunaan

media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

### 2.2.3 Tingkatan Pengalaman Belajar Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi dan pengalaman belajar kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting karena anak lebih mudah memahami suatu konsep melalui pengalaman nyata dan kegiatan yang melibatkan aktivitas secara langsung. Dalam konsep *Cone of Experience* yang dikembangkan oleh Edgar Dale, pengalaman belajar disusun dari tingkat yang paling konkret hingga paling abstrak. Pengalaman belajar yang konkret dianggap lebih bermakna karena anak memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan langsung terhadap objek dan kegiatan pembelajaran.



Gambar 1 Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale

Landasan teori penggunaan media yang dikemukakan oleh Edgar Dale yakni *Dale's Cone of Experience*, dimana ia membuat klasifikasi 11 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak (Pagarra et al., 2022) :

1. Pengalaman langsung (*direct purposeful experiences*) bertujuan memberikan pengalaman nyata melalui kegiatan yang dialami dan

dilakukan sendiri oleh peserta didik sehingga mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pengalaman tiruan diperoleh melalui penggunaan benda pengganti atau situasi yang disimulasikan menyerupai keadaan sebenarnya agar peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas serta mengurangi pembelajaran yang hanya bersifat verbal.
3. Dramatisasi merupakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk drama atau bermain peran yang melibatkan gerakan, permainan, dekorasi, dan kostum.
4. Demonstrasi merupakan kegiatan memperlihatkan atau memperagakan suatu proses, prosedur, maupun langkah-langkah tertentu agar peserta didik dapat memahami cara kerja suatu kegiatan secara lebih jelas.
5. Karyawisata adalah kegiatan pembelajaran di luar kelas yang dilakukan untuk memperluas pengalaman peserta didik melalui pengamatan langsung yang kemudian didokumentasikan.
6. Pameran bertujuan menampilkan hasil karya, perkembangan, atau kreativitas yang telah dihasilkan sehingga dapat diamati dan diapresiasi oleh orang lain.
7. Televisi memberikan pengalaman belajar secara efektif melalui penyajian gambar, baik berupa foto, film, maupun animasi yang disertai suara.
8. Gambar hidup atau film menyajikan informasi dalam bentuk visual bergerak yang dapat diputar kembali, diperlambat, ataupun dipercepat sesuai kebutuhan pembelajaran.
9. Radio menyampaikan informasi secara lisan yang dapat menambah wawasan, pengalaman, serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
10. Lambang visual atau simbol visual merupakan simbol yang dapat dilihat secara langsung, seperti sketsa, bagan, grafik, poster, komik, kartun, diagram, dan peta.

11. Lambang kata atau simbol verbal digunakan untuk menyatakan suatu konsep atau istilah dalam bentuk simbol tertentu, seperti simbol matematika atau lambang khusus lainnya.

Melalui kerucut pengalaman tersebut dapat dipahami bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung, mulai dari pengalaman yang bersifat konkret hingga abstrak. Hal ini memberikan pengaruh terhadap pemilihan metode serta bahan ajar yang digunakan, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Kerucut pengalaman menunjukkan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami dan memperoleh pengetahuan secara nyata melalui 11 tingkatan pengalaman belajar tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi secara lebih nyata, jelas, dan mudah dipahami, serta memberikan pengalaman belajar yang tidak selalu dapat diperoleh peserta didik secara langsung.

#### **2.2.4 Pengertian Media Batik Jumputan**

Media berfungsi sebagai sarana perantara dalam pembelajaran yang berperan penting untuk menunjang keberhasilan proses belajar, karena media digunakan sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media batik jumputan merupakan salah satu bentuk batik tradisional yang berkembang di Indonesia dan dikenal luas sebagai bagian dari warisan budaya Nusantara. Istilah jumputan berasal dari kata “jumput” yang berarti mengambil atau mencubit kain dengan jari tangan, kemudian diikat dengan benang sebelum diberi warna (Tyas et al., 2022). Proses ikat dan celup tersebut menghasilkan motif yang terbentuk dari bagian kain yang tertutup ikatan dan tidak terkena warna, sehingga menciptakan pola khas yang menarik secara visual. Sebagai bagian dari warisan budaya Nusantara, batik jumputan mencerminkan nilai estetika, kreativitas, dan kearifan lokal

tetapi juga menghasilkan pola yang selalu unik pada setiap lembar kain yang terus dilestarikan dari generasi ke generasi.

Batik jumputan (sering disebut juga ikat celup atau *tie-dye* dalam istilah internasional) adalah metode yang menciptakan motif dengan mengikat bagian-bagian kain bersama-sama, kemudian merendamnya dalam pewarna sehingga bagian yang diikat tidak menyerap warna dan membentuk pola setelah ikatan dilepas. Media batik jumputan dikembangkan dengan tujuan tidak hanya untuk memperkenalkan seni tekstil tradisional kepada anak, tetapi juga untuk menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran yang bersifat motorik, estetika, dan sensori. Melalui aktivitas mengikat, menekan, mencubit, melipat dan mencelup kain, anak-anak dapat melatih koordinasi tangan dan jari, meningkatkan kekuatan genggaman, serta mengasah ketepatan gerak. Dengan demikian, media batik jumputan berfungsi sebagai sarana stimulasi motorik halus yang menyenangkan dan kontekstual bagi anak usia 5–6 tahun. Berbeda dengan batik tulis atau batik cap, yang menggunakan malam (lilin) sebagai penghalang warna, jumputan menggunakan ikatan fisik (seperti benang, karet, atau bahan pengikat lainnya) sebagai penghalang warna (Wuryani & Putri, 2022). Dengan proses pewarnaan berlapis, prosedur ini dapat diulang, menghasilkan gradasi warna unik dan variasi pola.

Sebagai media pembelajaran, batik jumputan memiliki karakteristik yang ditinjau dari kesatuan aspek motif, warna, proses pembuatan, kesesuaian bahan, dan kemudahan penggunaan. Motif jumputan bersifat bebas dan variatif karena terbentuk secara alami dari proses ikat dan celup, sehingga menekankan eksplorasi dan kreativitas. Penggunaan warna-warna cerah dan kontras memberikan daya tarik visual serta memungkinkan anak mengamati perubahan dan gradasi warna secara langsung. Proses pembuatannya relatif sederhana dan sistematis, meliputi kegiatan mengikat, mencelup, dan membuka ikatan kain, sehingga mudah dipahami dan aman untuk diterapkan dalam pembelajaran. Bahan yang digunakan, seperti kain dan alat pengikat sederhana, bersifat aman, mudah diperoleh,

dan sesuai untuk anak usia dini. Selain itu, teknik jumputan tidak memerlukan peralatan khusus maupun biaya tinggi, sehingga praktis dan fleksibel digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Jika ditinjau dari perspektif teori Edgar Dale melalui konsep Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*), media batik jumputan termasuk ke dalam kategori pengalaman langsung (*direct purposeful experiences*), yaitu tingkat pengalaman belajar yang paling konkret. Edgar Dale menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dan langsung dalam proses belajar melalui pengalaman nyata, bukan sekadar menerima informasi secara verbal atau simbolik (Sari, 2019). Pada media batik jumputan, anak tidak hanya melihat atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara langsung melakukan proses membatik, merasakan tekstur kain, mengontrol gerakan tangan, serta mengamati perubahan warna dan motif yang dihasilkan.

Keterlibatan langsung tersebut menjadikan media batik jumputan selaras dengan prinsip *learning by doing*, yang sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Pengalaman belajar yang bersifat konkret ini memungkinkan anak membangun pemahaman melalui aktivitas fisik dan sensorik, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkesan. Selain itu, pengalaman langsung juga memperkuat daya ingat dan pemahaman anak karena anak terlibat secara aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Karakteristik khas jumputan adalah penggunaan warna-warna cerah dan kontras, yang menjadikannya sangat menarik secara visual. Hal ini pula yang membuat batik jumputan sering digunakan sebagai media pembelajaran seni dan kerajinan di sekolah maupun perguruan tinggi, karena relatif lebih mudah dipelajari dibandingkan teknik batik tulis. Hingga saat ini, batik jumputan tetap relevan dalam kehidupan modern, baik sebagai bagian dari fashion maupun sebagai komoditas industri kreatif. Produk jumputan banyak dijadikan bahan busana kontemporer seperti kemeja, gaun, hijab, hingga perlengkapan rumah tangga, karena

motifnya yang unik dan fleksibel. Keunggulannya adalah Media batik jumputan sangat ideal untuk anak usia dini karena mudah dan praktis. Proses pembuatannya yang menyenangkan mampu melatih koordinasi fisik, merangsang imajinasi, mengenalkan nilai budaya, serta menjadi sarana berekspresi yang aman dan menarik bagi tumbuh kembang anak (Sunya & Sit, 2025). Dengan demikian, media batik jumputan tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan seni dan budaya, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini, khususnya kemampuan motorik halus.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media batik jumputan dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Keberadaannya tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menghadirkan pengalaman belajar secara langsung, *konkret*, dan bermakna. Teknik ikat dan celup yang sederhana memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas fisik dan sensorik, sehingga pembelajaran tidak bersifat pasif, melainkan berorientasi pada pengalaman nyata. Karakteristik batik jumputan yang meliputi motif bebas, warna cerah, proses pembuatan yang sederhana, bahan yang aman, serta kemudahan penggunaan menjadikannya media yang praktis dan fleksibel diterapkan di sekolah. Setiap tahapan kegiatan memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi sesuai prinsip *learning by doing* yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain sebagai media pembelajaran, batik jumputan juga memiliki nilai budaya dan estetik sebagai warisan budaya Nusantara. Penggunaannya dalam pembelajaran berkontribusi pada pelestarian budaya lokal sekaligus mendukung pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan berkelanjutan bagi anak usia dini.

### 2.2.5 Manfaat Media Batik Jumputan bagi Anak

Batik adalah produk budaya bangsa kita. Oleh karena itu, pewarisan keterampilan membatik secara sosial, dari satu generasi ke generasi berikutnya secara formal maupun informal melalui proses pembelajaran. Hal ini membawa kita pada gagasan bahwa mengajarkan anak-anak cara membuat batik merupakan suatu kewajiban.

#### 1. Melestarikan budaya membatik

Baik teori maupun praktik terlibat di dalamnya. Pendidikan tentang melestarikan budaya batik bagi generasi muda harus menjadi upaya yang disengaja untuk mempertahankan batik sebagai bagian dari budaya negara. Pendekatan terbaik untuk mempertahankan tradisi batik mungkin melalui pendidikan formal atau sekolah.

#### 2. Stimulasi Sensori dan Eksplorasi Warna

Pada tahap usia dini, anak sedang aktif mengeksplorasi lingkungannya melalui pancaindra. Stimulasi multisensori diberikan dengan cara merendam kain ke dalam larutan pewarna, menghirup aroma bahan-bahan tersebut, dan mengamati perubahan warna kain. Menurut Rahayu et al., (2024) pengalaman langsung semacam ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu anak serta memperkuat kemampuan eksploratif mereka.

#### 3. Menyeimbangkan otak kiri dan kanan

Otak manusia merupakan pusat pengendali seluruh sistem tubuh dan berperan penting sebagai pusat kecerdasan. Pada masa usia dini, khususnya sekitar lima tahun, anak berada dalam periode emas (*golden age*) di mana perkembangan sel-sel otak berlangsung sangat pesat. Media batik dapat menjadi stimulasi yang tepat untuk menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan. Saat anak menciptakan motif batik, mereka mengembangkan imajinasi dan kreativitas (fungsi otak kanan), sementara pada saat yang sama, konsentrasi, ketelitian, serta keterampilan motorik halus mereka juga terlatih melalui aktivitas detail seperti menuangkan malam dengan canting (fungsi otak kiri). Proses ini menumbuhkan sikap tekun, konsisten, dan sabar, karena

membatik membutuhkan pengulangan dan ketelitian yang tinggi. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya menghasilkan karya seni, tetapi juga belajar menghargai proses pembelajaran sebagai sesuatu yang lebih bermakna dibandingkan hasil instan.

Maka dapat disimpulkan, pembelajaran membatik pada anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya, tetapi juga memberikan manfaat penting bagi perkembangan anak. Melalui kegiatan membatik, anak memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan teori dan praktik secara langsung, sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa. Selain itu, proses eksplorasi warna dan tekstur memberikan stimulasi sensori yang memperkuat rasa ingin tahu dan kemampuan eksploratif anak. Kegiatan membatik juga berperan dalam menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan, karena anak dilatih untuk menggunakan kreativitas, konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran. Dengan demikian, membatik bukan hanya kegiatan seni, tetapi juga sarana edukatif yang mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, emosional, serta sikap apresiatif terhadap budaya.

#### **2.2.6 Teknik Membuat Media Batik Jumputan**

Menurut Rosyidah et al., (2017) ada dua jenis teknik membuat batik jumputan, antara lain :

##### **1. Teknik ikat**

Teknik ikat merupakan salah satu metode perintang warna (*resist dyeing*) yang bertujuan untuk menciptakan corak pada kain melalui proses pengikatan. Prinsip kerja teknik ini adalah melindungi area tertentu pada kain dari penyerapan zat pewarna dengan cara mengikatnya seerat mungkin. Kekencangan ikatan menjadi kunci utama, karena akan mencegah pewarna menembus serat kain saat pencelupan. Setelah proses pewarnaan selesai dan ikatan dibuka, akan tampak motif yang terbentuk dari kontras antara area yang diwarnai dan area yang terlindungi. Implementasinya melibatkan berbagai metode ikatan seperti ikatan tunggal, ganda, miring, dan datar serta

dapat dikombinasikan dengan teknik lain seperti melipat dan menggulung kain untuk menghasilkan ragam hias yang lebih kompleks.

## 2. Teknik jahitan

Teknik jahitan adalah metode perintang warna yang memanfaatkan jahitan untuk membentuk motif pada kain. Prosedur ini diawali dengan pembuatan sketsa pola langsung di atas permukaan kain. Garis-garis pola tersebut kemudian dijelujur menggunakan benang. Langkah krusial berikutnya adalah menarik benang jahitan sekuat mungkin hingga kain mengerut secara padat dan terkumpul rapat. Kepadatan kerutan kain inilah yang berfungsi sebagai penghalang (*resist*) yang mencegah penetrasi zat pewarna selama proses pencelupan. Mengingat perlunya kekuatan tarikan yang tinggi, pemilihan benang menjadi faktor penting. Dianjurkan untuk menggunakan benang yang memiliki daya tahan dan ketebalan tinggi, contohnya benang sepatu, benang jins, atau jenis benang sintetis lainnya.

Kedua teknik tersebut memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri dalam menghasilkan motif batik jumputan. Pemilihan teknik yang digunakan biasanya disesuaikan dengan tujuan, tingkat keterampilan, serta kreativitas pembuatnya. Pada kegiatan pembelajaran anak usia dini, teknik ikat umumnya lebih mudah diterapkan karena langkah-langkahnya sederhana dan tidak memerlukan ketelitian jahitan. Namun, kedua teknik ini tetap memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi dengan warna, pola, dan tekstur, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas, kesabaran, serta kemampuan motorik halus secara bertahap. Dengan demikian, proses pembuatan batik jumputan tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan apresiasi anak terhadap nilai seni dan budaya.

### **2.2.7 Langkah-langkah Media Batik Jumputan**

Proses pembuatan batik jumputan dengan teknik ikat adalah metode perintang warna di mana motif diciptakan dari bagian-bagian kain yang terlindungi oleh ikatan. Berikut adalah tahapan kerjanya secara sistematis:

1. Persiapan alat dan bahan

Langkah pertama adalah menyiapkan kain yang akan digunakan serta material pengikat yang kuat dan tidak mudah luntur. Alat yang direkomendasikan antara lain karet, pewarna, wadah, sendok, dan kelereng.

2. Pembentukan dan Pengikatan Jemputan

Jemput permukaan kain pada titik-titik yang akan dijadikan pusat motif. Kemudian, lilitkan dan ikat bagian tersebut dengan sangat erat. Kualitas ikatan sangat fundamental karena berfungsi sebagai perintang yang mencegah penyerapan zat pewarna.

3. Penggunaan Objek untuk Presisi Motif

Untuk menghasilkan motif lingkaran yang konsisten, sebuah objek (misalnya kelereng, kerikil, atau uang koin) dapat dimasukkan ke dalam puncak jemputan sebelum diikat. Metode ini bertujuan untuk menjaga agar ukuran dan bentuk setiap motif relatif seragam.

4. Tahap Pewarnaan Awal

Kain yang telah diikat sepenuhnya kemudian dicelupkan ke dalam larutan pewarna pertama. Pastikan seluruh bagian kain yang tidak terikat terendam sempurna.

5. Pelepasan Ikatan dan Penampilan Motif

Setelah proses pewarnaan selesai, lepaskan seluruh tali pengikat. Pada tahap ini, corak jemputan akan terlihat jelas sebagai hasil dari area yang terlindungi dari pewarna.

6. Teknik Pewarnaan Ganda untuk Kombinasi Warna

Untuk komposisi multiwarna, proses dapat dilanjutkan. Setelah pewarnaan pertama dan tanpa melepas ikatan, aplikasikan malam (lilin batik) cair pada ujung jemputan yang sudah berwarna. Lapisan malam ini berfungsi sebagai perintang warna tambahan, sehingga saat kain dicelupkan ke dalam larutan pewarna kedua, area tersebut akan terlindungi dan mempertahankan warna pertamanya.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek yang esensial dalam tumbuh kembang anak usia dini. Keterampilan ini berkaitan erat dengan kemampuan anak mengendalikan gerakan otot-otot kecil pada jari dan tangan, yang sangat penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari maupun kesiapan akademik, seperti menulis, menggambar, menggunting, atau meronce. Usia 5–6 tahun dikenal sebagai masa emas (*golden age*) bagi perkembangan motorik halus, karena pada fase inilah anak sedang berada dalam tahap kematangan koordinasi gerakan yang pesat. Pengembangan motorik halus anak dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga anak terdorong untuk berpartisipasi dengan antusias. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mampu menstimulasi pemikiran dan memusatkan perhatian anak, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Sehingga, media pembelajaran menjadi salah satu upaya pendekatan yang dapat diterapkan untuk mendukung peningkatan keterampilan motorik halus anak.

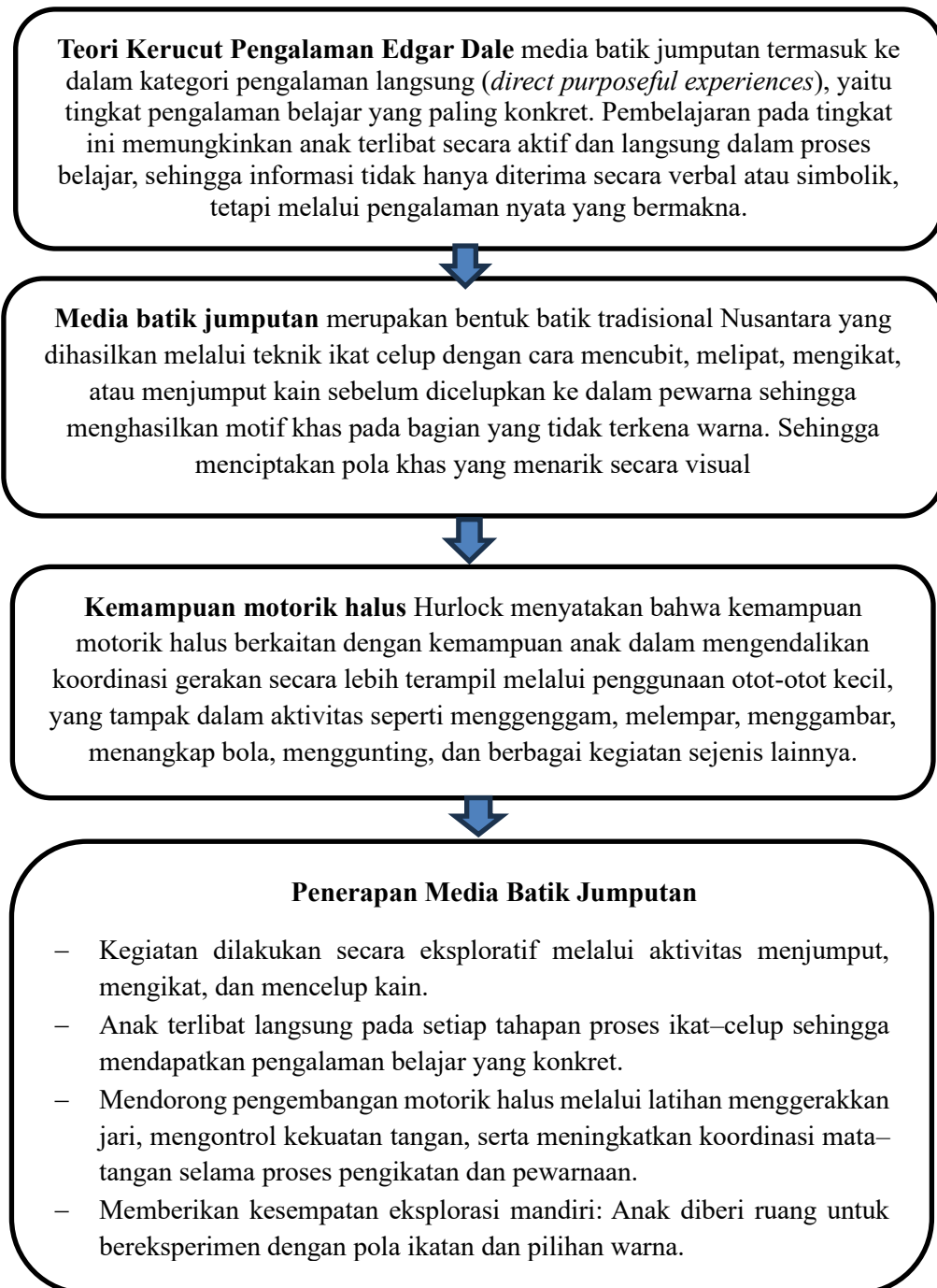
Mengembangkan kemampuan motorik halus anak salah satunya dengan menggunakan media batik jumputan. Media batik jumputan merupakan teknik membatik dengan cara menjumput kain pada titik tertentu, mengikatnya dengan benang atau tali, kemudian mencelupkannya ke dalam pewarna sehingga terbentuk motif tertentu. Aktivitas ini menuntut anak untuk melakukan serangkaian gerakan manipulatif jari dan tangan, mulai dari menjumput, mengikat, hingga membuka ikatan kain setelah pewarnaan selesai. Proses ini secara langsung menstimulasi keterampilan motorik halus, melatih koordinasi mata-tangan, serta mengasah konsentrasi dan kesabaran anak. Selain itu, membatik jumputan menghadirkan pengalaman belajar yang bernuansa budaya sekaligus memberikan kepuasan batin ketika anak berhasil menciptakan karya unik yang indah.

Apabila kemampuan motorik halus tidak mendapatkan perhatian yang cukup, anak berpotensi mengalami hambatan dalam menguasai berbagai keterampilan dasar yang dibutuhkan baik di lingkungan sekolah maupun dalam aktivitas sehari-hari. Anak yang kurang memperoleh stimulasi motorik halus dapat

menghadapi kesulitan dalam menulis, memegang alat, atau menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan ketelitian. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu aktif mendorong anak untuk terlibat dalam berbagai aktivitas yang dapat menunjang perkembangan motorik halus, sehingga anak memiliki kemampuan yang cukup untuk menghadapi tuntutan perkembangan pada tahap berikutnya.

Dengan demikian, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

## Kerangka Pikir Teoritis



Gambar 2 Skema Kerangka Pikir

## **2.4 Hipotesis penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

Ha : Terdapat pengaruh kegiatan membuat jumputan terhadap motorik halus anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Trimurjo Lampung Tengah

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengukuran pengaruh media batik jumputan terhadap kemampuan motorik halus anak yang dinyatakan dalam bentuk angka, kemudian dianalisis secara statistik. Menurut Creswell (2009), penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) adalah rancangan eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan (random), tetapi melibatkan penempatan partisipan ke kelompok.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok peserta didik sebagai subjek penelitian. Pada desain ini, kelompok tersebut akan diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan, kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*) setelah anak mengikuti kegiatan batik jumputan. Melalui desain ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana kegiatan membatik jumputan memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Berikut gambaran desain *One Group Pretest–Posttest Design*:

Tabel 1 *One Group Pretest-Posttest Design*

<b>Tes awal (Pretest)</b>	<b>Perlakuan (Treatment)</b>	<b>Tes Akhir (Posttest)</b>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

**Keterangan :**

$O_1$  = Hasil pengamatan kemampuan motorik halus sebelum perlakuan

X = Perlakuan berupa media batik jumputan

$O_2$  = Hasil pengamatan kemampuan motorik halus setelah perlakuan

**3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Trimurjo yang berlokasi di Desa Simbarwaringin, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada awal semester genap tahun ajaran 2025/2026

**3.3 Populasi dan Sampel Penelitian****3.3.1 Populasi**

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang digunakan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa di B3 yang berjumlah 22 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan akan diberikan pembelajaran kegiatan membatik jumputan. Penentuan jumlah ini didasarkan pada karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu anak-anak berada pada rentang usia 5–6 tahun dan menunjukkan kemampuan motorik halus yang relatif bervariasi sehingga memungkinkan untuk melihat perubahan setelah diberikan perlakuan.

**3.3.2 Sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi sasaran yang dipilih secara khusus untuk diteliti dengan tujuan memperoleh temuan yang dapat mewakili dan digunakan dalam menarik kesimpulan mengenai populasi secara keseluruhan. Dalam buku *Research Design*, Creswell menegaskan bahwa proses pengambilan sampel memiliki peran penting dalam penelitian, karena melalui pemilihan individu atau kelompok tertentu dari populasi yang lebih luas, peneliti dapat mengumpulkan data yang relevan dan kemudian menggeneralisasikannya, terutama dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif (Creswell & Creswell, 2018). Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total*

*sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Oleh karena itu, seluruh siswa kelompok B3 yang berjumlah 22 anak dijadikan sebagai sampel penelitian, mengingat jumlah populasi yang relatif kecil dan seluruh anggota populasi memenuhi kriteria penelitian.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan unsur yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji secara sistematis guna memperoleh data yang diperlukan sebagai dasar dalam menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan penelitian (Hafni Sahir, 2021). Terkait judul “Pengaruh Media batik Jumputan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina Trimurjo Lampung Tengah”, terdapat dua jenis variabel pada judul tersebut yaitu:

#### a. Variabel *independen* (bebas)

Variabel *independen* (bebas) dalam judul penelitian ini adalah “media batik jumputan” yang dilambangkan dengan (X).

#### b. Variabel *dependent* (terikat)

Variabel terikat dalam judul penelitian ini adalah “kemampuan motorik halus anak” yang dilambangkan dengan (Y).

### 3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

#### 3.5.1 Media Batik Jumputan (X)

##### 1) Definisi Konseptual

Media batik jumputan merupakan media pembelajaran berbasis seni dan budaya yang menggunakan teknik ikat dan celup pada kain untuk menghasilkan motif melalui proses mencubit, melipat, mengikat, dan mencelupkan kain ke dalam pewarna. Media ini digunakan sebagai sarana pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung, konkret, manipulatif dan bermakna bagi anak usia dini karena anak terlibat aktif dalam seluruh proses kegiatan.

##### 2) Definisi Operasional

Media batik jumputan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang diterapkan kepada anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan

membatik sederhana menggunakan kain atau tisu, pewarna, dan alat pengikat seperti karet gelang dengan teknik ikat dan celup (*tie-dye*). Adapun yang menjadi indikator dalam media batik jumputan yaitu motif, warna, proses pembuatan, kesesuaian bahan dan kemudahan media.

### **3.5.2 Kemampuan Motorik Halus Anak (Y)**

#### 1) Definisi Konseptual

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan anak usia dini dalam mengendalikan dan mengoordinasikan gerakan otot-otot kecil secara terarah dan presisi, khususnya yang melibatkan jari, tangan, dan pergelangan tangan.

#### 2) Definisi Operasional

Kemampuan motorik halus dalam penelitian mencakup lima aspek, yaitu kekuatan otot, kemampuan menggenggam, kemampuan memanipulasi objek, kestabilan tangan, dan koordinasi penglihatan dan gerakan. Kekuatan otot, yaitu kemampuan anak menggunakan tenaga otot jari dan tangan secara optimal saat melakukan aktivitas; Kemampuan menggenggam, yaitu ketepatan anak dalam memegang alat atau objek sesuai dengan bentuk dan fungsinya; Kemampuan memanipulasi objek, yaitu keterampilan anak dalam menggerakkan, memindahkan, atau menyusun benda kecil secara terkontrol; Kestabilan tangan, yaitu kemampuan anak mempertahankan posisi tangan agar tetap stabil saat melakukan aktivitas motorik halus; dan Koordinasi penglihatan dan gerakan, yaitu kemampuan anak mengintegrasikan informasi visual dengan gerakan tangan secara terpadu. Kelima aspek ini sangat penting untuk mengukur sejauh mana kemampuan motorik halus anak berkembang selama kegiatan.

### **3.6 Teknik Pengumpulan data**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam memperoleh data yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Observasi yaitu teknik pengumpulan data dilakukan dengan

cara peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati fenomena yang menjadi objek penelitian. Setelah itu, peneliti dapat mendeskripsikan permasalahan yang ditemukan serta mengaitkannya dengan metode pengumpulan data lainnya (Hafni Sahir, 2021). Pengamatan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan yang diamati adalah aktivitas dan perkembangan kemampuan motorik halus anak.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi dalam bentuk *checklist*. Lembar observasi digunakan untuk melakukan pencatatan dan penilaian data berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, sesuai dengan karakteristik objek yang diteliti. Lembar observasi digunakan untuk membantu peneliti dalam mendokumentasikan dan menilai data secara sistematis dan objektif.

#### 1. Instrumen Media Batik Jumputan

Instrumen untuk variabel media batik jumputan menggunakan lembar observasi *checklist* dengan skala dikotomis, yaitu skala yang menyediakan dua pilihan seperti sesuai dan tidak sesuai. Instrumen ini digunakan untuk menilai kesesuaian media batik jumputan yang digunakan dalam kegiatan berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Penilaian dengan skala dikotomis dipilih karena objek yang diamati berupa karakteristik media, sehingga pengukuran difokuskan pada ada atau tidaknya kesesuaian media.

#### 2. Instrumen Motorik Halus

Instrumen untuk variabel motorik halus menggunakan lembar observasi dengan skala penilaian bertingkat empat tingkat (*rating scale*). Skala ini terdiri atas empat kategori perkembangan, yaitu skor 1 sampai 4, yang masing-masing merepresentasikan tingkat pencapaian kemampuan motorik halus. Dengan kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Penggunaan skala penilaian bertingkat empat tingkat (*rating scale*) dipilih karena motorik halus merupakan kemampuan yang

tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkembang secara bertahap dan berkelanjutan.

Perbedaan bentuk skala pada kedua instrumen tersebut tidak menjadi kendala metodologis, karena masing-masing disesuaikan dengan objek yang diukur. Skala dikotomis digunakan untuk menilai kualitas media, sedangkan skala bertingkat digunakan untuk mengukur tingkat perkembangan motorik halus secara lebih akurat.

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Variabel Media Batik Jumputan

Variabel	Dimensi	Indikator
Media Batik Jumputan (X)	Kesesuaian motif dan pola jumputan	1. Mencubit kain menggunakan ujung jari dengan kontrol gerakan yang stabil.
		2. Mempertahankan cubitan kain saat proses pengikatan tanpa mudah terlepas.
	Warna	3. Mencilupkan kain ke dalam pewarna dengan koordinasi gerakan tangan yang terkontrol.
		4. Menekan kain agar warna meresap menggunakan kekuatan jari yang sesuai.
		5. Memindahkan kain dari satu warna ke warna lain dengan koordinasi tangan yang baik.
	Proses Pembuatan	6. Melipat kain menggunakan koordinasi kedua tangan secara tepat.
		7. Mengikat kain menggunakan karet dengan kekuatan dan ketepatan gerakan jari.
		8. Mencilup kain tanpa menumpahkan cairan.

		9. Membuka ikatan karet menggunakan gerakan jari yang terkoordinasi.
		10. Memeras kain secara perlahan untuk mengurangi air menggunakan kontrol otot tangan.
	Kreativitas	11. Menempatkan ikatan pada posisi tertentu dengan ketepatan gerakan tangan.
		12. Mengombinasikan warna melalui kontrol gerakan tangan yang terarah.

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Motorik Halus

Variabel	Dimensi	Indikator
Motorik Halus (Y)	Kekuatan Otot ( <i>Muscle Strength</i> )	1. Mampu mempertahankan kekuatan otot tangan saat merobek objek hingga kegiatan selesai.
		2. Mampu menekan benda menggunakan jari tangan.
	Menggenggam ( <i>Grasping</i> )	3. Mampu menggenggam objek dengan kuat dan tepat.
		4. Mampu memegang benda kecil menggunakan dua jari.
		5. Mampu mempertahankan pegangan tanpa terlepas.
	Memanipulasi Objek ( <i>Object Manipulation</i> )	6. Mampu memindahkan objek dari satu tempat ke tempat lain.
		7. Mampu memutar objek ke arah tertentu.

	Kestabilan Tangan ( <i>Hand Stability</i> )	9. Mampu menjaga keseimbangan tangan saat membawa benda di atas alas datar
	Koordinasi Penglihatan dan Gerakan ( <i>Visual-Motor Coordination</i> )	10. Mampu meletakkan benda pada tempat yang dituju.
		11. Mampu mengkoordinasikan mata dan jari tangan secara bersamaan setelah diberikan contoh kegiatan
		12. Mampu menyusun objek menjadi bentuk tertentu dengan mengikuti contoh visual

### 3.8 Uji Instrumen

Instrumen penelitian sebagai alat ukur untuk menghasilkan data empiris atau data yang akurat. Pada penelitian ini instrumen penelitian berupa lembar observasi berupa checklist. Dalam menguji instrumen penelitian, diperlukan dua jenis pengujian, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

#### 3.8.1 Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila alat ukur tersebut dapat digunakan secara tepat dalam proses pengumpulan data sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil uji validitas bersifat tidak universal, karena instrumen yang memiliki nilai validitas tinggi pada waktu dan kondisi tertentu dapat menjadi tidak valid apabila digunakan pada konteks waktu atau tempat yang berbeda (Sumbodo et al., 2024). Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS *Statistics 24 for Windows*, dengan kriteria penentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai R hitung  $>$  R tabel, maka instrumen dinyatakan valid.
- b. Jika nilai R hitung  $<$  R tabel, maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji coba instrumen observasi untuk mengukur motorik halus anak pada 22 peserta didik di TK Al-Ikhsan 2 Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan terdiri dari 24 butir pernyataan. Seluruh perhitungan untuk uji validitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Hasil analisis dari perhitungan uji validitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Validitas

No	r hitung	r tabel	Hasil
1.	0,771	0,422	Valid
2.	0,645	0,422	Valid
3.	0,731	0,422	Valid
4.	0,631	0,422	Valid
5.	0,623	0,422	Valid
6.	0,760	0,422	Valid
7.	0,923	0,422	Valid
8.	0,085	0,422	Tidak Valid
9.	0,669	0,422	Valid
10.	0,939	0,422	Valid
11.	0,822	0,422	Valid
12.	0,812	0,422	Valid
13.	0,614	0,422	Valid
14.	0,872	0,422	Valid
15.	0,478	0,422	Valid
16.	0,854	0,422	Valid
17.	0,645	0,422	Valid
18.	0,734	0,422	Valid
19.	0,782	0,422	Valid
20.	0,354	0,422	Tidak Valid
21.	0,898	0,422	Valid
22.	0,653	0,422	Valid
23.	0,683	0,422	Valid
24.	0,734	0,422	Valid

Selanjutnya untuk menentukan nilai rtabel, jumlah responden yang digunakan sebanyak 22 orang/  $n = 22$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga diperoleh rtabel sebesar 0,422. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan, apabila nilai rhitung lebih besar dari rtabel, maka item instrumen tersebut dianggap valid, sedangkan apabila rhitung lebih kecil dari rtabel, maka item tersebut dianggap tidak valid. Dari hasil perhitungan uji coba instrumen dengan rtabel sebesar 0,422 diketahui bahwa dari 24 butir soal yang diberikan kepada 22 responden di luar sampel penelitian, sebanyak 22 butir soal dinyatakan valid. Dengan demikian, ke-22 butir soal yang valid tersebut layak digunakan untuk mengukur motorik halus anak 5-6 tahun.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 24. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: memilih menu *analyze -> scale -> reliability analysis*, kemudian masukan seluruh item ke dalam kotak *items*. Setelah itu, pilih *alpha*, pada bagian *statistics* beri tanda centang pada opsi *scale if item delete* dan *correlations*, lalu klik *continue* serta klik *ok*. Uji reliabilitas dilakukan pada 22 responden pada kelompok B di TK Al-Ikhsan 2 Bandar Lampung.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,961	22

Gambar 3 Hasil Uji Alpha Cronbach

Berdasarkan hasil analisis *Alpha Cronbach* diperoleh nilai motorik halus anak sebesar 0,961 yang berarti instrumen penelitian masuk dalam kategori reliabel karena signifikansi  $>0,60$  maka instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data pada penelitian.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh selama proses penelitian. Data yang terkumpul berkaitan dengan subjek penelitian, yaitu anak usia 5–6 tahun, yang telah diberikan perlakuan melalui kegiatan membuat jumptan. Analisis data bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam pengujian hipotesis penelitian.

Hipotesis sendiri merupakan dugaan sementara mengenai adanya pengaruh perlakuan terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini. Sebelum hipotesis diuji, terlebih dahulu dilakukan perhitungan rentang nilai interval. Rentang interval ini digunakan untuk menentukan kategori atau tingkat kemampuan eksplorasi anak. Adapun rumus rentang interval yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 4 Rumus Interval

Keterangan:

I	= Interval
NT	= Nilai Tinggi
NR	= Nilai Rendah
K	= Kategori

#### 3.9.1 Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan sampel kurang dari 30 responden, maka jenis analisis yang digunakan adalah statistik *non-parametrik*, yang sesuai dengan karakteristik data tersebut. Uji yang diterapkan ialah *Wilcoxon Signed Rank Test*, yaitu metode statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara dua kondisi atau pengukuran yang dilakukan pada kelompok yang sama. Dalam konteks penelitian ini, uji Wilcoxon diterapkan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest, dengan tujuan menilai adanya perubahan setelah perlakuan diberikan.

$$Z = T \frac{1}{4} n(n + 1)$$

Gambar 5 Rumus Uji Wilcoxon

Keterangan:

Z = Uji Wilcoxon

T = Total selisih terkecil antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan

N = Jumlah data sampel

Analisis data pelaksanaan uji Wilcoxon dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistics* versi 24 *for Windows*. Dengan langkah-langkah: buka data *view* -> Masukkan data *pre-test* dan *post-test* -> *Analyze* -> *Nonparametric Test*-> *Legacy Dialogs*-> *2 Related Samples*-> *Two-Related-Samples Test*-> *pre-test* ke kotak “variabel 1” dan variabel *post-test* ke kotak “variabel 2” -> *Test Type* -> *wilcoxon* -> *Klik ok*.

Dasar pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak pada uji Wilcoxon adalah sebagai berikut:

1. Jika probabilitas (*Asymp. Sig*) < 0,05 maka hipotesis penelitian diterima.
2. Jika probabilitas (*Asymp. Sig*) > 0,05, maka hipotesis penelitian ditolak.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa media batik jumputan berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Trimurjo Lampung Tengah. Peningkatan tersebut tampak pada seluruh aspek yang diukur, yaitu kekuatan otot jari, kemampuan menggenggam, manipulasi objek, kestabilan tangan, serta koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan. Anak mengalami perubahan kemampuan yang lebih baik setelah mengikuti rangkaian kegiatan batik jumputan secara bertahap. Peningkatan juga terlihat dari perubahan perilaku anak dalam kegiatan sehari-hari, seperti lebih terampil dalam memegang alat tulis, mewarnai, menggunting, serta menempel dalam berbagai aktivitas. Pengaruh signifikan tersebut terjadi karena setiap tahapan kegiatan batik jumputan terdapat keterlibatan aktif anak melalui koordinasi jari dan tangan secara langsung. Proses mencubit kain, melipat, mengikat karet, menuang warna, hingga memeras kain dilakukan secara bertahap dari gerakan sederhana menuju gerakan yang lebih kompleks. Semakin kompleks kegiatan yang dilakukan, maka semakin banyak pula aspek motorik halus yang distimulasi secara bersamaan. Anak tidak hanya menggunakan gerakan tangan secara sederhana, tetapi juga menggabungkan kemampuan menggenggam, mengontrol tekanan tangan, menjaga kestabilan gerakan, serta mengoordinasikan penglihatan dengan gerakan tangan dalam satu rangkaian aktivitas. Proses melipat, meremas, menjumput, mengikat, dan mewarnai memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna.

Selain itu, kegiatan ini bersifat eksploratif dan menantang sehingga mendorong anak lebih aktif, kreatif, dan fokus dalam pembelajaran. Dengan demikian, media batik jumputan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak secara optimal pada anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Trimurjo Lampung Tengah. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar berbasis budaya yang menarik dan bermakna bagi anak usia dini. Namun demikian, pengembangan kemampuan tersebut tetap memerlukan stimulasi yang berkelanjutan melalui kegiatan yang bervariasi agar perkembangan anak dapat terus meningkat secara maksimal.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

### a. Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media batik jumputan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Dalam pelaksanaannya, guru perlu memberikan arahan yang jelas, menyiapkan alat dan bahan dengan baik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan. Guru juga dapat memodifikasi warna, pola, dan teknik batik jumputan agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

### b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis budaya lokal melalui penyediaan fasilitas dan bahan pembelajaran yang memadai. Selain itu, sekolah dapat menjadikan kegiatan batik jumputan sebagai salah satu kegiatan yang mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini. Selain itu, kepala sekolah juga diharapkan dapat mendorong program pembelajaran yang berorientasi

pada pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

c. Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mendukung perkembangan motorik halus anak dengan memberikan stimulasi yang serupa di rumah melalui kegiatan yang melibatkan gerakan tangan dan jari. Kegiatan sederhana seperti melipat kertas, mewarnai, atau bermain dengan bahan-bahan yang aman dapat membantu melatih keterampilan motorik halus anak. Orang tua juga dapat mengajak anak melakukan kegiatan kreatif seperti batik jumputan dalam skala sederhana dengan menggunakan bahan yang mudah ditemukan di rumah. Dukungan, pendampingan, serta pemberian kesempatan kepada anak untuk mencoba secara mandiri akan membantu meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan anak.

d. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel atau aspek perkembangan anak lainnya, seperti kreativitas, kemampuan kognitif, atau sosial-emosional. Penelitian juga dapat dilakukan dengan menggunakan metode atau desain yang berbeda, jumlah sampel yang lebih besar, serta durasi perlakuan yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengkaji penggunaan media batik jumputan pada jenjang usia atau konteks pendidikan yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan media atau metode pembelajaran lain. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam pengembangan pembelajaran anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abute, E. La, Koba, H., Yahya, M., & Aimang, H. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 1(6), 44.
- Akollo, J. G., Tarumasely, Y., & Surur, M. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Teknik Kolase Berbahan Loleba. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 358–373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3748>
- Amir, M. K., Sinaga, T. S. W., . A., Pakpahan, J. I., Pangaribuan, S. I., & Supriadi, A. (2025). Physical Motor Development of Early Childhood (Standards for the Level of Child Development Achievements) The Urgency of Gross Motor Development in Early Childhood Development. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 6(1), 55–63. <https://doi.org/10.55081/jpj.v6i1.4036>
- Ana Sari, I. O., & 'Aziz, H. (2018). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) dengan Metode Demonstrasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3), 191–204. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.33-05>
- Andriyani, & Indhra, F. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B TK. *JURNAL ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1.
- Aulina, C. N. (2017). *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini* (S. B. Sartika, Ed.). UMSIDA Press.
- Budiarti, A., Lestaringrum, A., & Nugroho, I. H. (2020). Kegiatan Meremas Koran Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 106–113.
- Cahyo Prawoto, E., Dwi Wahyuni, R., Jannah, M., Candra Agustin, I., Diwangkara, S., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & PGRI Adi Buana Surabaya, U. (2019). *Pembuatan Batik Jumput Teknik Ikat Desa Grogol*.
- Creswell, J. W. (2009). *Third Edition Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Fifth Edition Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Darmini, Sabrina, J. B., Sari, A. M., Fadliyah, N., & Royana, I. F. (2026). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun melalui Kegiatan Practical Life Berbasis Metode Montessori. *Potlot Publisher*, 14–27. <https://share.google/vEeVFtuDZXZ7MRRGF>

- Dewanti, L., Budiarti, L., Ramadian, N., & Tjahjaningsih, R. (2025). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Origami Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nurul Hidayah. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 14(2), 795–813. <http://stp-mataram.e-journal.id/JIH>
- Dzariyah, A., & Rocmah, L. I. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membatik Jumputan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 1–23. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.707>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–7.
- Fajrin, L. P., & Khoyimah, A. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Melalui Batik Jumputan. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 72–92.
- Hafni Sahir, S. (2021). *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia. [www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)
- Hakim, L. M. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa dan Nation Brand Indonesia. *Nation State: Journal of International Studies*, 1(1), 60–89.
- Hasbin, H., Taib, B., & Arfa, U. (2021). Analisis Kegiatan Meronce Menggunakan Tutup Botol Bekas terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun. *Cahaya Paud Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3).
- Hayati, H. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Beronce Bentuk Dan Warna Pada Kelompok B TK PKK Denggen. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 1(2), 220–233. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Ingkir, Y., Wondal, R., & Arfa, U. (2020). Kegiatan Membatik Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 92–105. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2043>
- Karyadi, A. C., Widoseyo, A. E., & Widiastuti, B. R. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Meronce. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 204–210. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i13.610>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.
- Kristi, A. A., & Putri, D. R. (2024). Pengembangan Keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai di TK Aisyiyah Baturan. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(3), 106–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1386>
- Kurnia, A. T., Riffiana, T., Tabrani, K. A., Aulia, S., Amanda, D. D., & Wahyuni, D. (2024). Peran Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(4), 1633–1640.
- Maharani, A., Nita Karomatunnisa, & Jamilah, N. A.-S. (2024). Pentingnya Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Bagi Anak Usia Dini. *Feelings: Journal of Counseling and Psychology*, 1(2), 83–99. <https://doi.org/10.61166/feelings.v1i2.7>

- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3>
- Mugianti, S., Mulyadi, A., Anam, A. K., & Najah, Z. L. (2018). Faktor Penyebab Anak Stunting Usia 25-60 Bulan di Kecamatan Sukorejo Kota Blitar. *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 5(3), 268–278. <https://doi.org/10.26699/jnk.v5i3.art.p268-278>
- Nurhasanah, A., Sabila, A., & Cahyaningrum, T. (2024). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Dalam Melatih Koordinasi Mata dan Tangan di RA Asy-Syifa. *Journal of Islamic Early Childhood Education (JOIECE): PIAUD-Ku*, 3(2), 82–91. <https://doi.org/10.54801/piaudku.v3i2.302>
- Nurlaili. (2019). *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 803–810.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM. Buku Media Pembelajaran.pdf <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Prasetyo, A., & Suhartini, B. (2014). Kemampuan Motorik Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 3 Bantul. *Medikora*, 12.
- Pura, D. N., & Asnawati. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Rahayu, S. H., Wahyuni, T., Imroatun, & Niputih, T. (2024). Introduction of Batik Jumpitan for The Growth of Creative Thinking in Rural Preschools in Indonesia. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(2), 63–72.
- Rezieke, D. G., Na'imah, Munar, A., Aulia, A., & Astuti, W. (2021). Analisis Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegaitan Mozaik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–10. <https://doi.org/10.31004/obsesi.vxix.xxx>
- Rini, & Ilham, D. F. (2024). Perkembangan Fisik Motorik Kasar Dan Motorik Halus. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 14, 155–173. [www.ejournal.an-nadwah.ac.id](http://www.ejournal.an-nadwah.ac.id)
- Rohayanti, R., Febru Puji Astuti, & Lilis Madyawati. (2023). Motorik Kasar, Motorik Halus, dan IMT pada Anak Usia 4–5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 322–329. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.516>
- Rosyidah, N. I., Fatmawati, N., Styorini, N. E., Wulan, R., & Aisyah, S. (2017). Pembuatan Batik Jumpit di Desa Gluranploso Kecamatan Benjeng Kota Gresik. *PENAMAS ADI BUANA*, 02(2), 63–67.
- Safitri, L. (2022). Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun melalui Kegiatan Memegang Pensil. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal*

*Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 492–502.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1441>

- Santrock, J. W. (2008). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi II* (11th ed.). Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak Children* (R. Oktafiani, Ed.; V. Pakpahan, Tran.; 11th ed.). Salemba Humanika.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1(1). <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>
- Sumbodo, Y. P., Marzuki, Yudhantara, S. M., & Widiastuti. (2024). *Metode Penelitian Panduan Lengkap Untuk Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan campuran*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Sunya, A. S., & Sit, M. (2025). Peningkatan Kemampuan Kreativitas melalui Membuat dengan Menggunakan Batik Jumputan Tiga Warna pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v9i1.29517>
- Syamium, A. F., Arifin, N. P., Putri, A. T., & Rhesa, M. (2023). Lato-Lato Effect: Efektivitas Permainan Lato-Lato Dengan Kemampuan Gerak Motorik Dan Koordinasi Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 8(2), 24–31.
- Tyas, F., Khotimah, N., & Mas, udah. (2022). Pengaruh Kegiatan Membuat Jumputan Menggunakan Pipe Cleaners Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(4), 2022. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Wisudayanti, K. A. (2017). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Era Evolusi Industri 4.0. *Jurnal Agama Dan Budaya*, 1(2), 8.
- Wuryani, F. S., & Putri, R. O. C. E. (2022). Pengenalan Batik Jumputan Sebagai Media Alternatif Keterampilan Kepada Ibu PKK Perum Solo Elok, Mojosongo, Surakarta. *Abdi Seni Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(1), 1–8.
- Zulfatma, Dewi, I., & Muin, R. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Pada Anak Usia 6-24 Bulan di Puskesmas Paccerakkang Kota Makassar. *JIMPK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 3(5), 54–61. <https://doi.org/10.20956/ijas>