

**PENGARUH MEDIA *MAGIC STRAW* TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**MUTIARA STEFANIA
2013054026**



**FAKULTAS ILMU KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGARUH MEDIA *MAGIC STRAW* TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

Mutiara Stefania

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *MAGIC STRAW* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

MUTIARA STEFANIA

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media *magic straw* dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* dan desain *One Group Pre Treatment-Post treatment*. Sampel dalam penelitian kali ini berjumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Alpa Cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Uji Paired Sampe T-Test*. Hasil dari penelitian kali ini yaitu hasil pengujian menggunakan Uji Paired Sample T-test didapatkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $(0,001 < 0,05)$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pre-treatment* dan *post-treatment*, yang menunjukkan adanya pengaruh media *magic straw* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci : Motorik Halus, Anak Usia Dini, Media *Magic straw*

ABSTRACT

THE EFFECT OF MAGIC STRAW MEDIA ON THE FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS

By

MUTIARA STEFANIA

The purpose of this study is to describe the magic straw media in developing children's fine motor skills of children aged 5–6 years. This research employs a quantitative approach using a pre-experimental design, specifically the One Group Pre treatment-Post treatment Design. The sample consisted of 20 children selected using total sampling. Data collection techniques included observation. Observations were conducted using an observation sheet that had been tested for validity and reliability using the Cronbach's Alpha formula. Data were analyzed using the Paired Sample T-Test. The results of the Paired Sample T-Test showed a significance value (2-tailed) of 0.001 ($0.001 < 0.05$), indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted. This suggests that there is a significant difference between pre-treatment and post-treatment scores, demonstrating that the use of magic straw media has a significant effect on improving the fine motor skills of children aged 5–6 years.

Keywords: Fine Motor Skills, Early Childhood, Magic Straw Media

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

Nama Mahasiswa : Mutiara Stefania

NPM : 2013054026

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

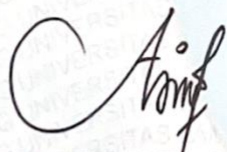
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



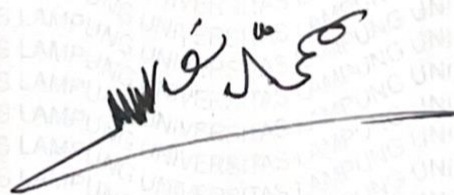
Dr. Asih Budi Kurniawati, M. Pd
NIP. 198402142008012007

Dosen Pembimbing II



Devi Nawangsasi, M. Pd
NIP. 198309102024212016

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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



Sekretaris : Devi Nawangsasi, M. Pd.



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



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Mutiara Stefania
NPM : 2013054026
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pengaruh Media Magic Straw Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*" tersebut merupakan hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 23 Juni 2025



Mutiara Stefania
NPM.2013054026

RIWAYAT HIDUP



Mutiara Stefania lahir di Kota Bandar Lampung pada 12 September 2002, anak ke tiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Zainal Arifin dan Ibu Lis Diarti. Penulis memiliki dua saudara perempuan bernama Rika Seftiliza dan Vera Octari. Penulis menempuh pendidikan formal mulai dari TK Pertiwi pada tahun 2007 sampai tahun 2008 dilanjutkan sekolah dasar di SD Negeri 1 Bukit Kemuning pada tahun 2008 sampai tahun 2014. Kemudian, melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 22 Bandar Lampung pada tahun 2014 sampai tahun 2017, serta ke sekolah menengah atas di SMA Yadika Bandar Lampung pada tahun 2017 sampai tahun 2020. Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan terdaftar sebagai Mahasiswi S1 PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN pada periode 2020/2021. Pada tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Prasekolahan (PLP) selama 40 hari di Desa Panca Negeri, Kecamatan Umpu Semenguk, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“ Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, tetapi keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ Habibie)

“Tidaklah Allah mempercepat, tidaklah Allah memperlambat. Tapi, pasti Allah memberi diwaktu yang tepat. Cepat belum tentu baik lambatpun belum tentu buruk. Karena Allah tau kapan seorang hamba pantas menerima takdir terbaik Nya. Tetaplah lakukan ikhtiar terbaik”

(Ust. Irfan Rizki Haas)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim...

Alhamdulillah Wasyukurillah puji dan syukur tiada hentinya kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, dan suri tauladan Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam yang menjadi contoh dan panutan untuk kita semua. Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah Swt., telah terselesaikan Skripsi yang berjudul:

“Pengaruh Media *Magic Straw* terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun”

Penulis persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk:

Ayah dan Ibu tercinta (Zainal Arifin dan Lisdiarti)

Ungkapan kata tiada sebanding dengan perjuangan dan pengorbanan yang telah diberikan untukku. Hanya doa dan ucapan terimakasih yang dapat kuberikan kepada kedua orang tuaku untuk mengungkapkan rasa syukur. Semoga suatu hari nanti, cita-citaku tercapai agar ayah dan ibu merasa lebih bangga terhadapku dan aku bisa membahagiakan ayah dan ibu.

Kedua kakak perempuanku tercinta (Rika Seftiliza dan Vera Octari)

Terimakasih atas dukungan yang diberikan, baik dukungan mental maupun material

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Magic Straw* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD dan selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan, ide, kritik, dan saran serta memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan skripsi ini
5. 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
6. 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.
7. Seluruh Staf pengajar PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.

8. Keluargaku tercinta yaitu mama, papa dan kakak-kakak ku yang selalu mendoakan, memberi dukungan, nasehat motivasi, canda tawa, serta penyemangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman kecil yaitu Mutia, Citra, dan Tri yang selalu memberikan dukungan sehingga penulis selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuanganku di masa kuliah, yaitu Ria, Icha, Latifatul, Rafika, Putri, Esti dan Sindi yang selalu memberikan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD 2020 yang telah saling membantu dan memotivasi.
12. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Arigoh Afla. Terima kasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu, maupun materi. Terima kasih telah mendukung peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Almamater tercinta Universitas Lampung yang saya banggakan.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa serta bantuan dan dukungannya.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 23 Juni 2025

Penulis,



Mutiara Stefania
NPM. 2013054026

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	9
2.1.1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus	9
2.1.2. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Halus	12
2.1.3. Fungsi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	14
2.1.4. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	15
2.1.5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	16
2.2. Media Pembelajaran	19
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran	21
2.2.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	22
2.2.4. Pengertian Media <i>Magic straw</i>	23
2.2.5. Manfaat media <i>magic straw</i>	25
2.2.6. Langkah-langkah Permainan <i>Magic straw</i>	26
2.2.7. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Magic straw</i>	26
2.3. Kerangka Berpikir	27
2.4. Hipotesis Penelitian	30

III. METODE PENELITIAN.....	31
3.1. Jenis Penelitian	31
3.2. Tempat dan waktu Penelitian	32
3.3. Prosedur Penelitian	32
3.4. Populasi dan sample	33
1) Populasi	33
2) Sampel.....	33
3.5. Pengumpulan data.....	34
3.6. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	34
3.6.1 Variabel X (Media <i>magic straw</i>)	34
3.6.2 Variabel Y (Kemampuan Motorik Halus Anak).....	35
3.7. Instrumen Penelitian	35
3.8. Uji Instrumen Penelitian	38
a. Uji Validitas	38
b. Uji Reliabilitas	38
3.9. Teknik Analisis Data	39
3.10 Uji Hipotesis	41
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1. Hasil Penelitian	42
4.1.1 Deskripsi Data <i>Pre-treatment</i>	46
4.1.2 Deskripsi Data <i>Post-treatment</i>	48
4.1.3 Perbandingan Data <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	50
4.1.4 Uji Normalitas	51
4.1.5 Uji Homogenitas	52
4.1.6 <i>Uji T</i>	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Variabel <i>Magic Straw</i>	36
2. Kisi-kisi Instrument Penilaian Variabel Motorik Halus Anak.....	37
3. Kriteria Reliabilitas.	39
4. Daftar Nilai <i>Pre-treatment</i> Motorik Halus	42
5. Daftar Nilai <i>Post-treatment</i> Kemampuan Motorik Halus	43
6. Nilai Interval <i>Pre-treatment</i>	44
7. Nilai Interval <i>Post-treatment</i>	45
8. Nilai <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	45
9. Data Statistik Nilai <i>Pre-treatment</i> Kemampuan Motorik Halus pada Sampel Penelitian	46
10. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Pre-treatment</i> Kemampuan Motorik Halus Anak	47
11. Data Statistik Nilai <i>Post-treatment</i> Kemampuan Motorik Halus pada Sampel Penelitian	48
12. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai <i>Post-treatment</i> Kemampuan Motorik Halus Anak	49
13. Perbandingan Nilai <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	50
14. Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> Data <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Pikir.....	30
2. <i>One Group Pre Treatment-Post Treatment</i>	32
3. Rumus Korelasi Product Moment.	38
4. Rumus Alpha Cronbach.....	39
5. Rumus Interval	40
6. Rumus T-test	41
7. Grafik Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-treatment</i> Motorik Halus	47
8. Grafik Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-treatment</i> Motorik Halus	49
9. Hasil Uji Normalitas	51
10. Hasil Uji Homogenitas	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	78
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	79
3. Surat Izin Uji Instrumen	80
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	81
5. Surat Izin Penelitian	82
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	83
7. Surat Kesediaan Dosen Ahli Uji Instrumen	84
8. Surat Keterangan Validasi Ahli Instrumen Penelitian Kemampuan Motorik Halus	85
9. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Motorik Halus	86
10. Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Halus	87
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Instrument Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Microsoft Excel	93
12. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Menggunakan Microsoft Excel.	94
13. Contoh Lembar Observasi <i>Pre-Treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i>	95
14. Rekapitulasi Lembar Observasi Awal (<i>Pre-treatment</i>) Hari ke 1	96
15. Rekapitulasi Lembar Observasi Awal (<i>Pre-treatment</i>) Hari ke 2	97
16. Rekapitulasi Lembar Observasi Akhir (<i>Post-treatment</i>) Hari ke 1	98
17. Rekapitulasi Lembar Observasi Akhir (<i>Post-treatment</i>) Hari ke 2.....	99
18. Hasil Uji Normalitas.	100
19. Hasil Uji Homogenitas.....	101
20. Hasil Uji Paired Sample Test	102
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.	103
22. Media <i>Magic Straw</i>	139
23. Foto Kegiatan <i>Pre-Treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i>	140
24. Foto Kegiatan <i>Treatment</i> (Perlakuan) Menggunakan Media <i>Magic Straw</i>	142

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan motorik pada anak merupakan proses yang kompleks dan terjadi secara bertahap seiring dengan pertumbuhan dan matangnya sistem saraf dan otot. Sejak saat lahir hingga masa remaja, anak mengalami perkembangan motorik yang signifikan, mulai dari kemampuan dasar seperti meraih dan menggenggam hingga kemahiran yang lebih kompleks seperti melempar dan menangkap. Tahapan-tahapan ini melibatkan koordinasi antara otot, sistem saraf, dan persepsi sensorik. Dengan memberikan dukungan yang tepat, anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya secara optimal yang penting untuk kemampuan anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan mencapai pencapaian akademis dan sosial (Khadijah & Amelia, 2020). Dengan lingkungan yang mendukung dan kesempatan untuk eksplorasi, anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya secara optimal.

Motorik halus merupakan kegiatan yang melibatkan otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan. Kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, dapat dilihat ketika anak bisa melakukan kegiatan menggambar sesuai gagasan, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan media, menggenggam pensil dengan luwes, menggunting sesuai pola, menempel gambar dengan tepat dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar walaupun secara sederhana

Kemampuan motorik halus memungkinkan anak untuk melakukan tugas-tugas yang memerlukan presisi dan koordinasi antara tangan dan mata, seperti menulis, menggambar, dan memasak. Kemampuan ini juga berhubungan dengan perkembangan kognitif dan sosial anak, karena anak belajar untuk memahami dunia di sekitar anak melalui interaksi langsung dengan objek dan lingkungan (Khadijah & Amelia, 2020). Kemampuan motorik halus memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan anak dalam tugas-tugas presisi serta memperkuat koneksi antara pemahaman kognitif dan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Sehingga kemampuan motorik halus menjadi dasar penting bagi kemampuan-kemampuan dasar yang akan membantu anak beradaptasi dan berprestasi dalam berbagai situasi sehari-hari.

Seiring dengan pentingnya peran motorik halus dalam kehidupan anak, perhatian dan dukungan yang tepat dari lingkungan sekitar menjadi faktor utama untuk memastikan perkembangan yang optimal. Perkembangan motorik halus yang baik dapat memberikan dasar yang kuat bagi kemampuan anak dalam mengekspresikan diri secara kreatif dan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang membangun hubungan sosial. Oleh karena itu, memberikan perhatian dan dukungan yang tepat untuk perkembangan motorik halus anak sangat penting dalam memastikan bahwa anak memiliki kemampuan yang diperlukan untuk sukses dalam berbagai aspek kehidupan anak (Khoerunnisa *et al.*, 2023). Perkembangan motorik halus yang optimal adalah kunci bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas dan berinteraksi secara sosial, menekankan pentingnya perhatian dan dukungan dalam memastikan kesuksesan anak dalam berbagai aspek kehidupan.

Perkembangan motorik halus sangat penting bagi anak karena berkontribusi pada berbagai aspek kehidupan anak (Nurlaili, 2019). Pertama, secara sosial, anak-anak yang mengembangkan kemampuan motorik halus mampu melakukan aktivitas sehari-hari seperti mandi, berpakaian, dan makan

sendiri, yang membantu anak menjadi lebih mandiri dan meningkatkan rasa percaya diri. Kedua, dalam konteks akademis, kemampuan motorik halus penting untuk kegiatan sekolah seperti menulis dan menggunting, yang memerlukan koordinasi antara mata dan tangan serta kemampuan jari yang cermat dan tangkas. Ketiga, dari perspektif pekerjaan, kemampuan motorik halus yang baik diperlukan untuk banyak profesi di masa depan, seperti guru, sekretaris, dan dokter, yang membutuhkan kemampuan seperti menulis dengan rapi dan melakukan tugas-tugas detail. Keempat, secara psikologis dan emosional, anak-anak dengan koordinasi motorik halus yang baik lebih mudah beradaptasi dengan aktivitas fisik sehari-hari dan merasa lebih percaya diri, sedangkan anak-anak dengan koordinasi motorik yang buruk cenderung lebih mudah frustrasi dan merasa gagal, yang dapat berdampak negatif pada kepribadian anak. Oleh karena itu, pengembangan motorik halus sejak dini sangat penting untuk memastikan anak-anak dapat mengatasi tantangan sehari-hari dan mencapai potensi maksimal anak dalam berbagai bidang.

Dalam merangsang perkembangan motorik halus anak perlu diberi waktu dan ruang untuk berlatih dengan berbagai jenis mainan dan aktivitas yang membutuhkan gerakan halus, seperti memegang, memanipulasi, atau mengendalikan benda-benda kecil. Latihan dan pengulangan menjadi kunci dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Dalam mengembangkan motorik anak di lingkungan Taman Kanak-Kanak guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru dapat menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman atau guru dapat membuat bahan dan alat yang dapat digunakan dengan baik dan menarik bagi anak (Moeslichatoen & Pd, 2019). Guru memiliki peran krusial dalam membentuk perkembangan motorik halus anak dengan menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman serta menyediakan bahan dan alat yang menarik untuk dipergunakan secara efektif.

Menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak memerlukan pendekatan yang holistik dan beragam. Orang tua dan pengasuh dapat memperhatikan beberapa strategi yang terbukti efektif. Pertama, memberikan anak kesempatan untuk bermain dengan berbagai jenis mainan yang membutuhkan penggunaan tangan dan jari seperti *puzzle*, balok bangunan, dan mainan pasir yang membantu memperkuat otot-otot halus anak. Kedua, kegiatan seni seperti mewarnai, menggambar, dan mewarnai dengan pensil atau krayon tidak hanya menyenangkan tetapi juga membantu anak melatih koordinasi mata-tangan serta mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Ketiga, membiarkan anak berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari seperti membantu dalam memasak atau membersihkan, dengan memperhatikan keamanan, dapat memberi anak kesempatan untuk menggunakan gerakan halus anak dengan tujuan yang nyata. Terakhir, memberikan dukungan dan pujian yang positif ketika anak berhasil melakukan tugas-tugas yang melibatkan kemampuan motorik halusnya sehingga dapat meningkatkan motivasi anak untuk terus belajar dan berkembang (Sujiono *et al.*, 2018). Memberikan dukungan dan pujian positif setelah anak berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang melibatkan kemampuan motorik halusnya dapat menjadi pendorong kuat bagi motivasi anak untuk terus maju dalam proses pembelajaran dan pengembangan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di TK Yuridesma Sari menunjukkan bahwa di Tk lebih menekankan pada baca, tulis, dan hitung (*calistung*) menggunakan lembar kerja. Guru hanya memberikan pembelajaran seperti menggambar, menempel dan mewarnai. Ketika anak melakukan aktivitas mewarnai, terdapat anak yang belum optimal dalam mewarnai seperti cara anak mengoleskan warna di kertas gambar masih banyak yang tidak rapi dan keluar garis. Lalu, ketika anak menggunakan alat tulis seperti pensil, masih terdapat anak yang kaku dalam memegang pensil sehingga anak kesulitan saat menulis huruf sesuai pola. Lalu ketika anak diberikan kegiatan menempel masih terlihat anak yang kesulitan saat menempel dan meminta bantuan kepada guru. Dalam mengembangkan motorik halus anak di TK Yuridesma Sari hanya sedikit media yang dapat

digunakan. Beberapa media yang dapat digunakan hanya masak-masakan, plastisin, dan *puzzle*. Namun, kekurangan dari *puzzle* yaitu potongan-potongannya yang kecil dan detail dapat menjadi tantangan bagi anak-anak yang belum sepenuhnya menguasai kemampuan motorik halus anak, sehingga menyebabkan anak kesulitan dalam mencocokkan potongan dengan tepat. Selain itu, *puzzle* memiliki keterbatasan dalam variasi gerakan motorik, karena aktivitas ini lebih menekankan pada manipulasi tangan dalam bentuk yang terbatas mengikuti pola *puzzle* yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, perlu inovasi media pembelajaran yang lebih ramah dan tidak berbahaya bagi anak untuk mendukung perkembangan motorik halus anak. Salah satu cara untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak yaitu melalui penggunaan media *magic straw*. Media ini berupa sedotan dengan berbagai warna dan bentuk, dapat digunakan guru TK untuk berbagai aktivitas. Dengan menyambung dan menyusun sedotan menjadi pola tertentu, anak-anak diajak untuk berlatih stimulus koordinasi tangan dan mata, sekaligus melatih kemampuan memegang dan menyusun objek kecil. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan ketelitian dan kekuatan otot kecil di tangan anak, tetapi juga merangsang imajinasi dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Menyusun *magic straw* membutuhkan koordinasi antara tangan, mata, dan kekuatan otot jari, serta merangsang imajinasi dan ketelitian anak melalui keakuratan dalam penyusunan *magic straw*. Penggunaan *magic straw* dalam proses pembelajaran dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak, khususnya dalam hal penyusunan *magic straw* itu sendiri. Penggunaan *magic straw* melibatkan banyak komponen yang memerlukan kemampuan kognitif anak, selain dari aspek kemampuan motorik anak (Qibtiyah *et al.*, 2021). *Magic straw* merupakan sebuah alat atau media pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kreatif atau aktivitas berbasis konstruktif. *Magic straw* dapat mengembangkan beberapa aspek, meliputi motorik halus, kreativitas, sosial emosional.

Magic straw adalah produk inovatif yang dirancang untuk mendorong perkembangan motorik halus anak-anak sambil memberikan kesenangan dan kegembiraan dalam aktivitas bermain. Media ini terdiri dari sedotan yang unik dan dilengkapi oleh konektor untuk membuat berbagai bentuk, seperti geometri, pesawat dan menara. *Magic straw* bukan hanya sebuah mainan yang menyenangkan, tetapi juga alat yang bermanfaat dalam mendukung perkembangan motorik halus anak-anak (Qibtiyah *et al.*, 2021). Anak-anak dapat menggunakan sedotan ini untuk menciptakan berbagai karya seni dengan cara yang kreatif dan interaktif. Saat anak memegang dan membentuk sedotan, anak secara tidak langsung melatih koordinasi mata-tangan, ketahanan jari, dan kemampuan lainnya.

Penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hoiroh, dkk membahas tentang “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan *Magic Straw* di TK Aba v” menunjukkan bahwa media *magic straw* efektif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Permainan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya, sehingga memperkuat aspek sosial emosional seperti empati, kesabaran, dan kemampuan berkomunikasi (Saniti *et al.*, 2023). Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan Izzatulummah, dkk membahas tentang “Penggunaan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Kota Probolinggo” menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose Parts* memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk menggali kreativitas anak sesuai dengan ide dan imajinasi anak selama proses belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya di atas, perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada tujuan penelitiannya. Pada penelitian sebelumnya, media *magic straw* digunakan untuk melihat aspek sosial emosional, lalu pada penelitian selanjutnya menggunakan media *Loose Part* untuk meningkatkan motorik halus anak. Sedangkan, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *magic straw* terhadap aspek kemampuan

motorik halus anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait kegiatan bermain menggunakan media *magic straw* dengan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum dapat memegang pensil dengan luwes.
2. Anak belum dapat mewarnai dengan rapi.
3. Strategi pembelajaran guru terlalu fokus pada pengajaran formal seperti membaca, menulis, berhitung (calistung).
4. Media yang digunakan hanya *puzzel* dan masak-masakan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka diperlukan batasan masalah. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti ingin mengetahui "Apakah ada pengaruh media *magic straw* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun?"

1.5. Tujuan Penelitian

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *magic straw* terhadap kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi peneliti dan pembaca selanjutnya mengenai berbagai masalah tentang pengaruh *magic straw* terhadap kemampuan motorik halus anak.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran khususnya pada kemampuan perkembangan motorik halus anak.

2. Bagi peneliti lain

Sebagai sumbangan pemikiran dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak dan menyelesaikan penelitian.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

2.1.1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan seorang anak untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan pengendalian gerak dan memusatkan perhatian. Kemampuan motorik halus yang dimiliki setiap anak berbeda sesuai dengan perkembangan anak masing-masing. Menurut Hurlock perkembangan motorik halus berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Hurlock, 2018). Perkembangan motorik halus sangat penting untuk dikembangkan karena kemampuan ini berperan dalam aktivitas sehari-hari yang melibatkan koordinasi tangan dan mata serta mendukung kemandirian.

Kemampuan motorik halus berfokus pada kemampuan koordinasi mata dan tangan. Pada anak usia 4-6 tahun anak akan menunjukkan kemampuan motorik halus sederhana. Kemampuan motorik halus anak meningkat pada saat anak berusia 5-12 tahun yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan motorik halus secara signifikan di bagian pergelangan tangan (Hirai, 2010). Kemampuan motorik halus, yang melibatkan koordinasi mata dan tangan serta manipulasi tangan dan jari, memainkan peran krusial dalam perkembangan kemampuan dasar seperti menulis dan menggambar.

Kemampuan motorik halus melibatkan otot-otot kecil yang bekerja dengan otak dan sistem saraf untuk mengendalikan gerakan di area seperti tangan, jari, bibir, lidah, dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik halus membantu anak-anak melakukan hal-hal seperti makan, menulis, memanipulasi objek, dan berpakaian (Department for Education, 2024). Kemampuan motorik halus sangat penting untuk mendukung kemandirian anak dalam kehidupan sehari-hari, karena melalui kemampuan ini, anak dapat lebih mudah menguasai aktivitas yang membutuhkan ketelitian dan koordinasi, seperti menulis atau berpakaian, yang berperan besar dalam perkembangan fisik anak.

Kemampuan motorik halus, bagian penting dari terapi okupasi, berfokus pada koordinasi jari dan tangan yang sinkron, dengan ketepatan motorik halus ditunjukkan melalui gerakan tangan yang presisi, seperti memasukkan benang ke dalam jarum (Cruz *et al.* 2024). Kemampuan motorik halus penting dalam kehidupan sehari-hari, karena kemampuan ini mendukung aktivitas yang memerlukan presisi dan koordinasi, seperti memasukkan benang ke dalam jarum, yang penting untuk mencapai kemandirian. Dalam terapi okupasi, kemampuan ini menjadi fokus utama untuk membantu individu, baik anak-anak maupun orang dewasa, mengembangkan kemampuan melakukan aktivitas harian secara mandiri, seperti makan, berpakaian, dan bekerja, terutama bagi anak yang mengalami keterbatasan fisik atau perkembangan.

Aktivitas motorik halus (*one motor activity*) didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil halus yang berkaitan dengan gerakan mata dan tangan (Rahyubi, 2012). Perkembangan motorik halus sangat penting sebab motorik halus merupakan bagian dari sensomotorik yaitu golongan dari rangsang sensori (indra) dengan reaksi berupa gerakan-gerakan otot (motorik) kemampuan sensomotorik terjadi adanya pengendalian kegiatan jasmani melalui pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi. Motorik halus terfokus pada pengendalian gerakan halus jari-jari tangan

dan pergelangan tangan. Motorik halus dijelaskan oleh depdiknas bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Sedangkan menurut sujiono motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti kemampuan menggunakan jari-jari tangan serta gerakan pergelangan tangan yang presisi. Gerakan ini tidak memerlukan banyak tenaga, namun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang akurat (Sujiono *et al.*, 2018). Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan kemampuan fisik lainnya serta kematangan mental.

Motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otak-otak kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkan melakukan ketepatan dan kecermatan dalam bergerak. Berdasar pendapat tersebut fokus utama adalah pada integrasi antara mata dan tangan yang memfasilitasi ketepatan gerakan (Marsofely *et al.*, 2008). Selanjutnya Menurut Pangesti motorik halus yaitu aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk melakukan gerakan pada bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil tetapi memerlukan kondisi yang cermat (Pangestika & Setiyorini, 2015). Pendapat ini menekankan kemampuan anak untuk mengendalikan gerakan pada bagian tubuh tertentu dengan otot kecil.

Gruetman menjelaskan bahwa kemampuan motorik halus memainkan peran penting dalam berbagai aktivitas kelas, termasuk menulis tangan, namun kedua kemampuan ini tidak identik. Tulisan tangan membutuhkan integrasi kompleks antara kemampuan motorik halus, visual, dan kasar, termasuk kontrol persepsi visual, pengenalan huruf, serta kemampuan mengatur kertas dan mengikuti urutan gerakan dari

kiri ke kanan dan atas kebawah (Greutman, 2017). Kemampuan manipulasi tangan, seperti kemampuan menggerakkan benda di tangan, juga sangat berpengaruh terhadap pembentukan huruf dan kualitas tulisan tangan.

Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan kemampuan fisik lain serta kematangan mental. Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan seorang anak melakukan kegiatan yang berkaitan dengan pengendalian gerak dan memusatkan perhatian. Semakin muda anak, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk berkonsentrasi pada kegiatan yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus (Arminawati & Aprian, 2012). Perkembangan motorik halus pada anak tidak hanya dipengaruhi oleh kematangan fisik, tetapi juga oleh kesiapan mental dan emosional. Anak-anak yang mendapat dukungan penuh akan lebih mampu mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak merupakan kemampuan yang melibatkan pengendalian gerakan melalui koordinasi antara sistem saraf, otot, dan otak, terutama melibatkan otot-otot kecil seperti jari-jari tangan dan pergelangan tangan. Ini mencakup kemampuan sehari-hari seperti menyikat gigi, mengikat tali sepatu, dan menulis. Proses ini memerlukan dukungan fisik dan kematangan mental untuk meningkatkan percaya diri anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

2.1.2. Unsur–unsur Kemampuan Motorik Halus

Pembelajaran motorik halus pada dasarnya tidak dapat terlepas dari unsur- unsur pokoknya. Keberhasilan guru dalam menetapkan pembelajaran motorik tentu tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok pembelajaran motorik. Taksonomi Harrow membagi empat unsur yang dapat mengukur kemampuan motorik halus anak-anak sejak dini antara lain (Dourou, 2017):

1. *Stationary* merupakan kemampuan anak untuk ntuk menjaga postur tubuh tetap stabil saat diam, agar dapat fokus melakukan aktivitas yang melibatkan otot kecil seperti menulis, menggambar, atau meronce. Kemampuan ini penting untuk mendukung koordinasi dan presisi gerakan tangan. Contohnya, saat anak duduk tenang sambil menggambar, anak membutuhkan kestabilan tubuh agar hasilnya rapi. Anak yang belum menguasai kemampuan *stationary* cenderung sulit fokus karena sering bergerak. Kemampuan ini dapat dilatih melalui aktivitas seperti mewarnai atau bermain puzzle sambil duduk diam dalam satu posisi.
2. *Object manipulation* kemampuan anak dalam menggunakan tangan dan jari untuk memegang, menggerakkan, dan mengendalikan benda kecil dengan koordinasi yang baik. Kemampuan ini penting untuk aktivitas seperti menulis, menggunting, atau mengancingkan baju. Contohnya, saat anak memutar tutup botol atau meronce manik-manik
3. *Grasping* merupakan kemampuan anak untuk memegang atau menggenggam benda dengan tangan dan jari, yang merupakan bagian penting dari perkembangan motorik halus. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk mengambil, menahan, dan memindahkan objek, serta merupakan dasar untuk melakukan aktivitas seperti menulis, menggambar, makan, atau bermain. Contoh grasping termasuk menggenggam pensil, memegang sendok, atau meraih mainan.
4. *Visual-motor integration* merupakan kemampuan anak untuk menghubungkan apa yang dilihat dengan gerakan tangan, sehingga anak bisa melakukan tugas dengan tepat. Kemampuan ini penting dalam kegiatan seperti menyalin huruf, menggambar pola, atau meniru bentuk, karena anak perlu melihat sesuatu lalu menirukannya melalui gerakan motorik halus. Contohnya, saat anak melihat gambar segitiga lalu mencoba menggambar sendiri. *Visual integration* dapat dilatih melalui aktivitas seperti menjiplak, menyusun pola, atau bermain puzzle.

Berdasarkan pemahaman terhadap unsur-unsur motorik halus menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan motorik halus pada anak melibatkan berbagai aspek penting, mulai dari kemampuan keseimbangan, manipulasi objek, menggenggam, hingga integrasi visual-motorik. Masing-masing unsur tersebut berkontribusi pada kemampuan anak untuk mengendalikan gerakan otot kecil, yang diperlukan untuk melakukan aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, dan bermain.

2.1.3. Fungsi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Hurlock fungsi perkembangan kemampuan motorik bagi individu yaitu (Hurlock, 2018:163) : (1) Kemampuan bantu diri yaitu kemampuan motorik yang berkembang memungkinkan anak mencapai kemandirian, anak bisa bergerak dari keadaan tidak berdaya pada bulan-bulan pertama kehidupan menuju kemandirian, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa percaya diri. (2) Kemampuan bantu sosial yaitu kemampuan motorik yang baik memungkinkan anak mendapatkan penerimaan sosial dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kemampuan ini melibatkan kemampuan membantu pekerjaan rumah atau tugas sekolah yang memerlukan kemampuan motorik halus dan kasar. (3) Kemampuan bermain yaitu kemampuan motorik yang baik memungkinkan anak menghibur diri dan merasakan kesenangan dalam bermain dengan teman sebaya maupun di luar kelompoknya anak mempelajari berbagai kemampuan motorik seperti bermain bola, menggambar, melukis, dan menggunakan alat permainan lainnya. (4) Kemampuan sekolah yaitu perkembangan motorik membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, baik dari segi sosial maupun prestasi akademik. Anak di usia pra sekolah atau awal tahun sekolah dapat terlibat dalam kegiatan yang memerlukan kemampuan motorik seperti melukis, menggambar, dan persiapan menulis.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motorik pada anak erat kaitannya dengan kemampuan hidup anak untuk memposisikan hidup anak diri anak yang berkaitan dengan kemampuan gerak anak serta perkembangan akademik anak

2.1.4. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan motorik halus anak di taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Tahap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 bisa dilihat ketika anak bisa melakukan kegiatan menggambar sesuai gagasan, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar walaupun secara sederhana.

Menurut Hurlock karakteristik perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang baik tentunya sesuai dengan karakteristik perkembangan yang telah ditetapkan, yaitu pengendalian otot tangan, bahu dan pergelangan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak-kanak (Hurlock, 2018). Selain itu, perkembangan pengendalian otot jari tangan cenderung lebih lambat. Pada usia 5 tahun, anak mulai menunjukkan kemampuan yang memadai dalam menggunakan pensil atau spidol, seperti mewarnai di dalam garis. Sementara itu, pada usia 6 tahun, kemampuan serta koordinasi antara mata dan tangan anak meningkat, sejalan dengan perbaikan fungsi motoriknya.

Pada usia 5 atau 6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat dilihat pada waktu anak menulis atau menggambar. Melalui kemampuan motorik, anak

dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang memiliki ketrampilan memainkan boneka, melempar bola dan memainkan alat-alat mainan (Khadijah & Amelia, 2020). Perasaan senang ini muncul karena anak merasa berhasil dan mandiri dalam mengeksplorasi kemampuan anak. Selain itu, bermain dengan menggunakan kemampuan motorik juga membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, serta emosional, karena anak belajar memecahkan masalah, bekerja sama dengan teman, dan mengekspresikan diri melalui gerakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, pencapaian suatu kemampuan pada setiap anak bisa berbeda-beda, namun demikian ada patokan umur tentang kemampuan apa saja yang perlu dicapai seorang anak pada usia tertentu. Perkembangan motorik halus anak, terutama pada rentang usia 5-6 tahun, menunjukkan progres yang signifikan dalam koordinasi dan kemampuan manipulatif. Pada usia 5 dan 6 tahun, koordinasi motorik halus semakin matang, memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas seperti menulis, menggambar, dan merakit *puzzle* dengan lebih terampil. Perkembangan ini tidak hanya penting untuk kemampuan sehari-hari seperti berpakaian dan makan, tetapi juga untuk mempersiapkan anak dalam konteks pendidikan dan sosial yang lebih luas, memastikan anak mampu berekspresi dan berpartisipasi dengan percaya diri dalam berbagai aktivitas.

2.1.5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan motorik halus seorang anak tidak selalu berjalan dengan sempurna. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, baik faktor internal maupun faktor eksternal (Nurlaili, 2019). Berikut uraian faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Kondisi pra kelahiran yaitu ketika anak berada dalam kandungan ibu, pertumbuhan fisiknya sangat tergantung pada gizi yang diperolehnya dari

ibunya. Jika kondisi fisik seorang ibu yang sedang mengandung terganggu karena kurang gizi, maka anak yang dikandungnya pun akan mengalami pertumbuhan fisik yang tidak sempurna. Contohnya ibu hamil yang kekurangan asam folat akan mengakibatkan gangguan pertumbuhan otak dan cacat pada janin.

2. Faktor genetik yaitu faktor ini merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orangtua anak. Faktor ini ditandai dengan beberapa kemiripan fisik dan gerak tubuh anak dengan salah satu anggota keluarganya, apakah ayah, ibu kakek, nenek atau keluarga lainnya. Sebagai contoh anak yang memiliki bentuk tubuh tinggi kurus seperti ayahnya, padahal sang anak sangat suka makan (dianggap dapat membuat anak menjadi gemuk) tetapi kenyataannya anak tidak menjadi gemuk.
3. Kondisi lingkungan merupakan faktor eksternal atau faktor di luar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik halus anak, dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan. Misalnya ruangan bermain yang terlalu sempit, sedangkan jumlah anak banyak, akan mengakibatkan anak bergerak cepat dan sangat terbatas bentuk gerakan yang dilakukannya.
4. Kesehatan & gizi anak pasca kelahiran sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan motorik halus anak, mengingat bahwa anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan bertambah volume dan fungsi tubuh anak. Dalam pertumbuhan fisik/motorik halus yang pesat ini anak membutuhkan gizi yang cukup untuk membentuk sel-sel tubuh dan jaringan tubuhnya yang baru. Kesehatan anak yang terganggu karena sakit akan memperlambat pertumbuhan/perkembangan motorik halusnya dan akan merusak sel-sel serta jaringan tubuh anak.
5. *Intelligence question* yaitu kecerdasan intelektual turut mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Kecerdasan intelektual yang ditandai dengan tinggi rendahnya skor IQ secara tidak langsung membuktikan

tingkat perkembangan otak anak dan perkembangan otak anak sangat mempengaruhi kemampuan gerakan yang dapat dilakukan oleh anak, mengingat bahwa salah satu fungsi bagian otak adalah mengatur dan mengendalikan gerakan yang dilakukan anak. Sekecil apaun gerakan yang dilakukan anak, merupakan hasil kerjasama antara 3 unsur yaitu otak, saraf dan otot, yang berinteraksi secara positif.

6. Stimulasi yang tepat, perkembangan motorik halus anak sangat tergantung pada seberapa banyak stimulasi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena otot-otot anak baik otot halus anak belum mencapai kematangan. Dengan latihan-latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi motoris yang sempurna yang ditandainya dengan gerakan halus yang lancar dan luwes.
7. Pola asuh, ada tiga pola asuh yang dominan dilakukan oleh orangtua yaitu pola asuh otoriter, demokratis dan permisif. Pola asuh otoriter cenderung tidak memberikan kebebasan kepada anak, dimana anak dianggap sebagai robot yang harus taat pada semua aturan dan perintah yang diberikan. Sedangkan Pola asuh permisif sangat berlawanan dengan otoriter, yaitu orangtua cenderung akan memberikan kebebasan tanpa batas pada anak dan cenderung membiarkan anak untuk bertumbuh dan berkembang dengan sendirinya tanpa dukungan orangtua. Pola asuh yang terbaik adalah demokratis dimana orangtua akan memberikan kebebasan yang terarah artinya orang tua memberikan arahan, bimbingan dan stimulasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak, jadi orang tua berusaha memberdayakan anak.
8. Cacat fisik yaitu Kondisi yang dialami oleh anak akan mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halusnya. contohnya anak tunadaksa akan kesulitan dalam melakukan hal-hal yang berhubungan dengan pergerakan motorik halus.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak adalah bahwa proses ini dipengaruhi oleh sejumlah variabel baik internal maupun eksternal.

Faktor- faktor seperti kondisi pra kelahiran yang mempengaruhi gizi ibu, faktor genetik yang menentukan bawaan fisik anak, kondisi lingkungan yang memfasilitasi atau menghambat gerakan, serta kesehatan dan gizi pasca kelahiran yang menunjang pertumbuhan fisik anak, semuanya berperan penting. Penting bagi orangtua dan lingkungan sekitar untuk memberikan stimulasi yang tepat guna memfasilitasi perkembangan motorik halus anak secara optimal.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sementara Danim mengemukakan media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan anak atau peserta didik Sementara (Siahaan *et al.*, 2023). Sedangkan Rachmayani mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar) (Rachmayani, 2015). Media dalam pendidikan berfungsi sebagai sarana penting yang mempermudah proses penyampaian pesan dan pemahaman materi oleh peserta didik.

Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau materi pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif (Zaman *et al.*, 2022). Selanjutnya, Menurut Daniyati media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak pada kegiatan belajar (Daniyati *et al.*, 2023). Selain itu, menurut Daniyati media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai

perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Daniyati *et al.*, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau perantara yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Media ini dapat berupa benda fisik, seperti buku dan alat peraga, maupun non-fisik, seperti teknologi digital dan lingkungan sekitar. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyampaian materi, merangsang minat dan perhatian anak, serta mendukung pemahaman yang lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan media yang tepat, proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong anak untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh seorang pendidik dalam pelaksanaan belajar mengajar guna mempermudah tranfer nilai pengetahuan langsung pada peserta didik. Pentingnya media pembelajaran yaitu untuk menjadi salah satu perantara tersampainya dan juga tercapainya transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik, hingga sampai pada tujuan pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyalurkan materi ajar agar pesan yang terkandung dapat diterima oleh peserta didik dengan tepat sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh guru (Fadlillah, 2017). Peran media dalam proses pembelajaran sangat signifikan dalam menunjang efektivitas proses belajar, yang erat kaitannya dengan hasil yang dicapai oleh anak. Hal ini sejalan dengan berbagai studi yang meneliti penggunaan media dalam pembelajaran, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara penggunaan media dan tanpa media.

Penggunaan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran sangat membantu efektivitas transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) dan penyampaian pesan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, yang berdampak pada peningkatan pemahaman anak (Arsyad, 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran secara umum mencakup seluruh sarana dan prasarana yang digunakan untuk menunjang pencapaian hasil pembelajaran yang diinginkan. Secara khusus, media pembelajaran adalah perangkat, teknik, dan metode yang dimanfaatkan untuk mencapai efektivitas komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar-mengajar, berperan sebagai alat bantu yang memfasilitasi transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya membantu memperjelas penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan efektivitas komunikasi, interaksi, dan motivasi belajar anak. Dengan menggunakan media yang tepat, proses belajar menjadi lebih dinamis, interaktif, dan efisien, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah memudahkan anak dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Media yang efektif dapat membantu anak menginternalisasi informasi dan konsep yang kompleks dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional seperti tatap muka dan ceramah tanpa media. Hal ini karena media pembelajaran dapat menyajikan informasi dalam bentuk visual, audio, atau kombinasi keduanya, yang lebih mudah diterima oleh berbagai gaya belajar anak. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu (Karo-Karo *et al.*, 2018): (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar anak. (6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar. (8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam mendukung proses belajar-mengajar. Penggunaan media yang tepat tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta membantu anak menginternalisasi informasi secara lebih baik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih dinamis, menarik, dan efisien.

2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar, menurut (Pagarra H & Syawaludin, 2022) sebagai berikut: (1) Media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran anak. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, dll). Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan anak usia dini pada umumnya untuk melatih

kemampuan yang berhubungan dengan aspek-aspek kemampuan mendengarkan. (2) Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks. Sementara pesan nonverbal dapat berupa pesan yang dituangkan dalam symbol-simbol. Salah satu contoh media visual yaitu media *magic straw*. (3) Media audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga anak mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara. Dalam penggunaan media ini peran guru dalam penyampaian materi akan digantikan, sehingga guru dapat beralih menjadi fasilitator sehingga memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Salah satu contoh media audio visual adalah media interaktif powerpoint dan video interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keberagaman media pembelajaran, yang mencakup tiga jenis media yaitu audio, visual, dan audio-visual memiliki peran penting dalam membangkitkan motivasi dan minat anak. Media ini juga dapat mendukung perkembangan berbagai aspek anak. Konsep pembelajaran yang konkret pada anak usia dini memungkinkan pembelajaran yang berfokus pada perkembangan dan kebutuhan anak, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan dan dapat memaksimalkan potensi anak.

2.2.4 Pengertian Media *Magic Straw*

Media merupakan suatu perantara dalam proses pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran di karenakan media dijadikan sebagai salah satu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media *magic straw* memiliki bentuk dan warna yang berbeda- beda, sehingga dapat menambah keinginan anak untuk melakukan kegiatan merangkai *magic straw* dalam membentuk sebuah bangun datar yang berupa segitiga, persegi panjang, dan bentuk rumah atau gedung

bertingkat (Hoiroh *et al.*, 2023). Penggunaan *magic straw* dapat merangsang kreativitas anak dalam menciptakan berbagai bentuk dan struktur.

Media *magic straw* merupakan suatu inovasi dari media pembelajaran. Media *magic straw* permainan konstruksi yang merangsang anak agar memiliki pemikiran seperti seorang insinyur teknik sipil, kreatif dalam membuat struktur bangunan seperti rumah, istana bahkan alat transportasi seperti mobil, perahu, roket, dan lain sebagainya (Arif *et al.*, 2020). Media ini efektif karena mampu mendorong anak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun berbagai struktur kompleks, memberikan anak kesempatan untuk bereksperimen dengan bentuk dan desain yang lebih beragam.

Media *magic straw* ini dapat membangun kecerdasan berpikir logis dan merangsang pertumbuhan persepsi spasial, melatih koordinasi tangan-mata, mengasah imajinasi dan kreativitas anak, mengembangkan kemampuan praktis dan berpikir logis anak. Dapat dirakit dalam berbagai bentuk, tidak hanya bentuk yang ada di lembar instruksi dan hadiah terbaik untuk anak-anak yang lelah membuang-buang waktu karena dapat membantu mengalihkan perhatian dari gadget (Qibtiyah *et al.*, 2021). Media *magic straw* juga memberikan ruang bagi anak untuk bereksperimen, berimajinasi, dan berkreasi, yang pada akhirnya memberikan kepuasan yang lebih mendalam dibanding hiburan instan dari *gadget*.

Berdasarkan uraian di atas, *magic straw* merupakan alat pembelajaran interaktif yang terdiri dari sedotan plastik berwarna-warni yang dapat disusun dan dibentuk menjadi berbagai macam objek. Dimensi bentuk, warna, dan karakteristik menarik yang dapat digunakan pada peningkatan daya tarik pembelajaran. Dimensi ini dapat diukur untuk melihat dampaknya terhadap keterlibatan dan antusiasme anak-anak dalam proses pembelajaran. Penggunaannya yang interaktif dan edukatif

memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen, berimajinasi, dan berkreasi, sekaligus menarik karena bentuk dan warna yang beragam.

2.2.5 Manfaat Media *Magic Straw*

Magic straw merupakan salah satu contoh dari media visual yang berbentuk seperti sedotan yang terbuat dari bahan plastik yang lentur dan dilengkapi dengan konektor guna untuk menyambungkan atau untuk menyatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk misalnya, rumah, jembatan, gedung, dan lain-lain. Dengan media pembelajaran tersebut peserta didik diharapkan lebih bersemangat untuk belajar, tidak bosan, dan lebih aktif untuk mengembangkan kreativitasnya. Media *magic straw* digunakan sebagai media untuk membantu proses pengajaran, baik secara individu maupun kelompok, didalam kelas maupun diluar kelas.

Adapun manfaat media *magic straw* adalah sebagai berikut: (1) Membangun kecerdasan berfikir logis. (2) Melatih koordinasi tangan dan mata. (3) Mempertajam imajinasi berfikir serta kreativitas. (4) Mengembangkan kemampuan praktis. (5) Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit. (6) Menunjukkan suatu langkah yang prosedural.

Berdasarkan hal tersebut di atas *magic straw* tidak hanya bermanfaat sebagai media pembelajaran yang membangun kecerdasan berfikir dan kreativitas, tetapi juga efektif dalam melatih kemampuan motorik halus anak-anak. Dengan menggunakan sedotan plastik yang lentur dan berwarna-warni ini, anak-anak diajak untuk aktif merangkai dan menyusun berbagai bentuk, seperti rumah, jembatan, atau gedung. Proses ini mengharuskan anak untuk memegang, memasukkan sedotan ke dalam konektor, dan mengatur posisi sedotan dengan koordinasi tangan yang cermat. Aktivitas ini secara alami mengembangkan kekuatan otot jari-jari serta meningkatkan ketelitian dan kemampuan koordinasi mata-tangan anak.. Dengan demikian, *magic straw* tidak hanya menjadi alat untuk menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, tetapi juga

memberikan manfaat nyata dalam pengembangan motorik halus anak-anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

2.2.6 Langkah- langkah Permainan *Magic Straw*

Dalam permainan *magic straw* terdapat langkah-langkah yang dilakukan. Adapun langkah-langkah permainan *magic straw* sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan gambar bentuk-bentuk seperti geometri, pesawat, rumah-rumahan dan menjelaskan bentuk- bentuk tersebut kepada anak. (2) Setelah menjelaskan bentuk- bentuk tersebut, guru meminta anak menyebutkan benda-benda di kelas yang menyerupai bentuk geometri, pesawat dan rumah-rumahan. (3) Setelah itu guru memperlihatkan bentuk-bentuk tersebut dari susunan *magic straw* seperti lingkaran, segitiga, persegi, pesawat dan rumah-rumahan. (4) Guru meminta anak membuat bentuk-bentuk tersebut dari *magic straw* yang telah tersedia. (4) Setelah itu guru juga meminta anak satu persatu untuk menyebutkan bentuk-bentuk yang sudah dibuat anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ini bertujuan untuk membantu anak memahami bentuk-bentuk geometri dan objek-objek lainnya melalui kegiatan yang interaktif. Dengan menggunakan media *magic straw*, guru mengenalkan konsep bentuk seperti lingkaran, segitiga, persegi, pesawat, dan rumah-rumahan. Anak-anak diberi kesempatan untuk mengidentifikasi benda-benda di sekitar yang menyerupai bentuk tersebut, kemudian membuatnya sendiri dari *magic straw*. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan motorik anak, tetapi juga memperkuat pemahaman anak terhadap bentuk dan objek di sekitar anak.

2.2.7 Kelebihan dan Kekurangan Media *Magic straw*

Kelebihan dari *magic straw* ini adalah sebagai berikut : (1) *Magic straw* merupakan salah satu barang yang menarik untuk anak kecil, karena berwarna-warni dan dapat digunakan anak untuk bermain dan belajar; (2) Bermain atau belajar menggunakan *magic straw* membuat hati anak

senang dan anak merasa termotivasi untuk selalu mencoba lagi; (3) *Magic straw* merupakan media yang aman digunakan oleh anak-anak dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda, dapat meningkatkan keinginan anak untuk melakukan aktivitas menyusun sedotan menjadi bentuk datar berbentuk segitiga, persegi panjang dan bentuk rumah atau multi gedung bertingkat (Qibtiyah *et al.*, 2021)

Kekurangan dari *magic straw* adalah sebagai berikut : (1) Anak-anak dengan keterbatasan motorik mungkin merasa kesulitan, sehingga membutuhkan bimbingan khusus dari guru. (2) *Magic straw* tidak memiliki struktur edukatif yang jelas, sehingga anak mungkin hanya bermain tanpa mencapai tujuan pembelajaran spesifik. (3) Jika digunakan terlalu sering, media ini bisa menjadi monoton dan mengurangi minat anak, dan *magic straw* hanya dapat dibuat dalam bentuk-bentuk sederhana seperti geometri dan bangun ruang. Penggunaan *magic straw* yang merupakan sedotan plastik berpotensi menambah jumlah sampah plastik, sehingga tidak baik untuk lingkungan jika digunakan dalam jangka waktu yang lama.

2.3 Kerangka Berpikir

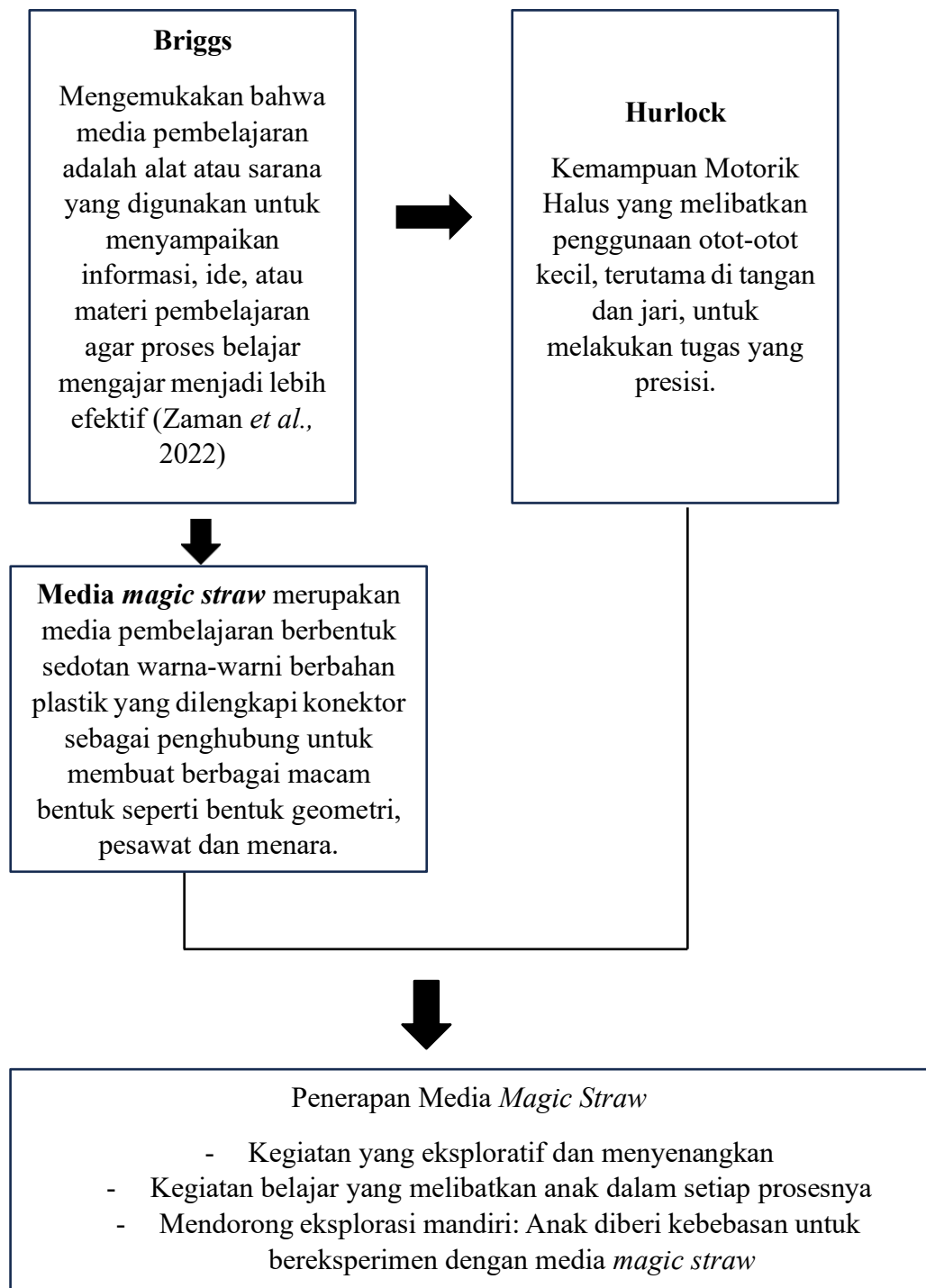
Kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil pada jari jemari tangan seperti menulis, menggambar, meronce dan lain sebagainya. Kemampuan motorik halus ialah salah satu komponen dalam aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Mengembangkan motorik halus anak dapat dikembangkan dengan media pembelajaran yang menarik sehingga anak melakukannya dengan senang hati. Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk merangsang pikiran dan menarik perhatian, sehingga anak tertarik dalam melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Mengembangkan kemampuan motorik halus anak salah satunya dengan menggunakan media *magic straw*. Media *magic straw* merupakan mainan berbentuk sedotan yang terbuat dari bahan plastik lentur dan dilengkapi dengan konektor untuk menyambung atau menghubungkan benda-benda yang dapat dibangun dengan berbagai bentuk, misalnya rumah, geometri, pesawat, dan lain-lain. Kegiatan ini penting untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak di karenakan kegiatan ini memerlukan koordinasi mata dan tangan. Kemampuan motorik halus sangat penting bagi anak, karena berperan dalam membantu anak menguasai berbagai kemampuan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas seperti menulis, menggambar, dan menggunting membutuhkan koordinasi yang baik antara otot-otot kecil di tangan dan mata. Ketika anak sering melakukan aktivitas-aktivitas ini, anak tidak hanya melatih kemampuan fisik, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif, seperti konsentrasi dan penyelesaian masalah. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat terhadap motorik halus sejak dini menjadi kunci untuk memastikan bahwa anak dapat menguasai kemampuan ini dengan baik.

Jika kemampuan motorik halus tidak diberikan perhatian yang cukup, anak mungkin mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan-kemampuan dasar yang akan anak butuhkan di sekolah dan kehidupan sehari-hari. Anak yang kurang terlatih dalam motorik halus bisa mengalami kesulitan menulis, memegang alat, atau melakukan tugas-tugas yang membutuhkan ketelitian. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk aktif mendorong anak-anak terlibat dalam kegiatan yang mendukung perkembangan motorik halus, guna memastikan anak tumbuh dengan kemampuan yang memadai untuk menghadapi tantangan di masa depan.

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

KERANGKA PIKIR TEORITIS



Gambar 1. Skema kerangka pikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh media *magic straw* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Yuridesma Sari Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Sedangkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental*. Menurut Arikunto metode penelitian *pra-eksperimen* adalah jenis penelitian yang menggunakan satu kelompok tanpa adanya pembanding atau kelompok kontrol (Arikunto, 2019). Metode ini bertujuan untuk melihat efek atau pengaruh suatu perlakuan pada variabel tertentu, meskipun tanpa kontrol yang kuat terhadap variabel luar. Pada penelitian *pra-eksperimen*, pengaruh yang diukur cenderung kurang valid secara internal karena tidak adanya kelompok kontrol yang memungkinkan perbandingan lebih akurat. Untuk jenis desain penelitiannya adalah “*One Group Pre Treatment-Post treatment*”, yaitu desain penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tidak ada kelompok pembanding dengan memberi *Pre Treatment* (sebelum diberi perlakuan) dan *Post treatment* (setelah diberi perlakuan) pada kelompok tersebut. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. *One group pre treatment-post treatment*.

Keterangan :

O₁ = *Pre treatment* (Motorik halus anak sebelum diberi perlakuan)

O₂ = *Post treatment* (Motorik halus anak sesudah diberi perlakuan)

X = Perlakuan (Penggunaan media *magic straw*)

3.2. Tempat dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Yuridesma Sari Bandar Lampung.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

3.3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan sebagai berikut:

1) Penelitian pendahulu

- a. Mengidentifikasi permasalahan awal yang terkait dengan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Yuridesma Sari.
- b. Melakukan kajian pustaka untuk mengumpulkan teori-teori relevan, termasuk konsep media *magic straw* dan pengaruhnya pada perkembangan motorik halus anak.
- c. Mengadakan observasi dan wawancara awal dengan guru TK untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas motorik halus anak di kelas.

2) Tahap persiapan

- a. Merumuskan tujuan dan hipotesis penelitian yang akan diuji dalam eksperimen.
- b. Menyusun instrumen penelitian, termasuk kisi-kisi penilaian kemampuan motorik halus anak menggunakan media *magic straw*.
- c. Mengurus izin penelitian di TK Yuridesma Sari dan mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah serta wali murid.

3) Tahap perencanaan

- a. Menetapkan metode eksperimen yang akan digunakan, termasuk desain penelitian *pre treatment-post treatment*.
- b. Menentukan sampel penelitian, yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Yuridesma Sari, dengan kriteria yang sesuai.
- c. Merencanakan jadwal kegiatan eksperimen, termasuk pelaksanaan *pre treatment*, perlakuan (penggunaan media *magic*

straw), dan *post treatment*.

- d. Menyiapkan alat dan bahan penelitian, seperti media *magic straw*, serta sarana pendukung lain yang dibutuhkan.

4) Tahap pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pre treatment* untuk menilai kemampuan motorik halus anak sebelum perlakuan.
- b. Melakukan perlakuan (*treatment*) dengan memberikan kegiatan yang menggunakan media *magic straw* selama beberapa sesi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.
- c. Melaksanakan *post treatment* untuk menilai perkembangan kemampuan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan.
- d. Mengumpulkan data hasil *pre treatment* dan *post treatment* untuk dianalisis.

5) Tahap akhir

- a. Mengelola dan menganalisis data yang diperoleh pada saat penelitian.
- b. Membuat laporan hasil penelitian.

3.4. Populasi dan sampel

1) Populasi

Arikunto mengemukakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus penelitian. Populasi mencakup semua individu atau elemen yang akan dijadikan objek untuk menarik kesimpulan (Arikunto, 2019). Jumlah populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang ada di TK Yuridesma Sari kelas B 20 anak.

2) Sampel

Sampel merupakan bagian atau sejumlah populasi yang diambil melalui prosedur tertentu untuk dijadikan subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Arikunto teknik *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai

sampel jika jumlah populasi relatif kecil (Arikunto, 2019). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang berumur 5-6 tahun di TK Yuridesma Sari yang berjumlah 20 anak.

3.5. Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam memperoleh data yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Observasi merupakan pengamatan yang meliputi kegiatan melakukan pengamatan terhadap suatu objek dengan menggunakan bantuan seluruh indra (Arikunto, 2019). Pengamatan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan yang diamati adalah aktivitas dan perkembangan kemampuan motorik halus anak.

3.6. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Definisi konseptual dan operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1. Variabel X (Media *magic straw*)

1) Definisi Konseptual

Media *magic straw* merupakan salah satu media visual berbentuk sedotan yang terbuat dari bahan plastik dan dilengkapi dengan konektor untuk menyambungkannya, sehingga dapat membuat bentuk seperti persegi, kerucut, bola, rumah-rumahan dan pesawat.

2) Definisi operasional

Media *magic straw* merupakan media yang dapat dibentuk menjadi berbagai macam bentuk seperti bentuk geometri, menara dan pesawat. Media ini mencakup beberapa warna yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan jingga.

3.6.2. Variabel Y (Kemampuan Motorik Halus Anak)

1) Definisi konseptual

Kemampuan motorik halus anak adalah kemampuan yang melibatkan pengendalian gerakan melalui koordinasi antara sistem saraf, otot, dan otak, terutama pada otot-otot kecil seperti jari-jari tangan dan pergelangan tangan.

2) Definisi Operasional

Kemampuan motorik halus dalam penelitian ini mencakup empat aspek, yaitu *stationary*, *object manipulation*, *grasping*, dan *visual integration*. *Stationary* merujuk pada kemampuan anak untuk menjaga posisi tubuh tetap stabil saat melakukan aktivitas motorik halus. *Object manipulation* merujuk pada kemampuan menggerakkan atau mengontrol benda kecil secara terarah dengan tangan dan jari. *Grasping* merujuk pada kemampuan anak dalam memegang atau menggenggam benda dengan tepat sesuai kebutuhan aktivitas. Sementara itu, *visual integration* merupakan kemampuan anak mengoordinasikan penglihatan dengan gerakan tangan untuk menyelesaikan tugas seperti menjiplak atau menyusun pola. Keempat aspek ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan motorik halus anak berkembang selama kegiatan.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang cocok digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi dalam bentuk *checklist*. Adapun skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Rating Scale*.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penilaian variabel penggunaan *media magic straw*

Variabel X	Dimensi	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
Media Magic Straw	Bentuk	1. <i>Magic straw</i> dapat dibuat berbagai bentuk seperti bentuk geometri sederhana yaitu persegi, persegi panjang, dan segitiga.				
		2. <i>Magic straw</i> dapat dibuat berbagai bentuk seperti bentuk menara, pesawat dan rumah-rumahan.				
	Warna	1. <i>Magic straw</i> memiliki macam-macam warna dasar seperti warna merah, kuning, hijau, dan biru				
		2. <i>Magic straw</i> dapat dikombinasikan dengan macam- macam warna untuk membuat bentuk yang menarik, misalnya rumah dengan atap berwarna berbeda.				

Tabel 2. Kisi-kisi instrument penilaian variabel motorik halus anak

Variabel Y	Dimensi	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
Kemampuan Motorik Halus Anak	<i>Stationary</i> (tidak bergerak)	1. Mampu mengontrol tangan agar tetap stabil saat jari-jari tangan melakukan kegiatan				
		2. Mampu mengendalikan jari-jari tangan saat melakukan kegiatan.				
	<i>Object Manipulation</i> (manipulasi objek)	1. Mampu merangkai objek menjadi bentuk tertentu.				
		2. Mampu memindahkan objek dengan kontrol yang tepat seperti memindahkan objek dari tangan kanan ke tangan kiri tanpa terjatuh.				
	<i>Grasping</i> (mengenggam)	1. Mampu menggenggam objek dengan kuat dan tepat.				
		2. Mampu memegang dan mengendalikan objek dengan jari-jari tangan.				
	<i>Visual-Motor Integration</i> (koordinasi pengelihatan dan gerakan)	1. Mampu mengkoordinasikan mata dan jari tangan secara bersamaan setelah diberikan contoh kegiatan				
		2. Mampu mengikuti instruksi visual untuk menyusun suatu objek menjadi bentuk tertentu.				

Keterangan kategori penilaian:

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan Baik (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

3.8. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas menunjuk pada sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang sebenarnya diukur. Uji validitas yang digunakan penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*) dan berdasarkan pengalaman empiris. Untuk mengukur validitas dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli untuk menguji dan meminta saran terhadap isi dari kisi-kisi instrumen yang akan digunakan diuji cobakan ke lapangan. Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah tiap butir instrumen penelitian mampu menggambarkan keseluruhan isi dan dinyatakan teruji validitasnya (Arikunto, 2019). Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan rumus *Product Moment* berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 3. Rumus korelasi *product moment*.

Keterangan:

r_{xy} = Koefisiensi korelasi antara skor butir dengan skor total
 n = Jumlah responden
 X^2 = Skor item
 Y^2 = Skor total

b. Uji Reabilitas

Reliabilitas instrumen adalah sejauh mana suatu alat ukur tetap konsisten dan dapat dipercaya. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena sudah baik. Instrumen yang dapat dipercaya, atau reliabel, akan menghasilkan data yang juga dapat dipercaya (Arikunto, 2019). Untuk pengujian reliabilitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan *Ms Excel* dan program *IMB SPSS 27*. Rumus *alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki data berbentuk skala 1-4, sehingga dapat dianalisis dengan rumus *alpha*

cronbach yang dinyatakan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Gambar 4. Rumus *Alpha Cronbach*.

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = jumlah item pertanyaan
 $\sum \alpha_b^2$ = jumlah varian butir
 α_t^2 = varians total

Menurut Arikunto, untuk dapat menginterpretasi reliabilitas butir soal, maka perlu menggunakan kriteria pada tabel berikut (Arikunto, 2019):

Tabel 3. Kriteria reliabilitas.

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis tabel dan analisis uji hipotesis.

a. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Menurut Arikunto bertujuan untuk menyusun data dalam bentuk tabel yang rapi, sehingga pola atau tren dalam data dapat dengan mudah diidentifikasi. Teknik tabulasi ini memungkinkan peneliti menyajikan data mentah ke dalam format yang lebih sederhana dan mudah dipahami, membantu dalam analisis perbandingan, distribusi frekuensi, dan pengamatan hubungan antar variabel (Arikunto, 2019). Data yang diperoleh kemudian dikategorikan dengan menggunakan rumus interval.

$$I = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 5. Rumus interval

Keterangan:

I : Interval
 NT : Nilai Tertinggi
 NR : Nilai Terendah
 K : Jumlah Kelas/Kategori

b. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa sampel yang diambil berdasarkan populasi terdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, sebelum melakukan uji hipotesis sebaiknya melakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS versi 27 *for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi $< 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa kedua variabel memiliki karakteristik yang sama atau tidak dengan membandingkan kedua variabel tersebut. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan ketentuan jika nilai signifikansi $sig > 0,05$ maka kedua variabel tersebut bersifat homogen, tetapi jika nilai signifikansi $sig < 0,05$ maka kedua variabel tersebut tidak homogen.

3.10 Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji persyaratan analisis, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample test* atau *t-test* (uji t) dengan bantuan program SPSS versi 27 *for windows*. Uji t berfungsi untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu *magic straw*. Oleh karena uji prasyarat analisis sebelumnya memperoleh hasil berupa data yang berdistribusi normal dan homogen, maka teknik statistik *uji t* yang digunakan adalah teknik statistik parametrik. Berikut merupakan rumus dari *paired sample test*.

$$t = \frac{Md}{SEmd}$$

Gambar 6. Rumus *t-test*

Keterangan :

t : *Paired sample test*

Md : *Mean of Difference*

SEmd : *Standar Error of Mean of Diference*

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *magic straw* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di TK Yuridesma Sari Bandar Lampung. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil *pre-treatment* dan *post-treatment*, sebelum *treatment* terdapat beberapa anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) sedangkan setelah *treatment* seluruh anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan ini merupakan hasil dari aktivitas merangkai menggunakan *magic straw* yang mampu memberikan stimulasi langsung sesuai dengan tahap perkembangan motorik halus anak, melalui keterlibatan koordinasi antara penglihatan, gerakan tangan, dan jari-jari, serta penguatan otot-otot halus secara menyeluruh. Keberhasilan ini juga didukung oleh lingkungan kelas yang kondusif, yang menciptakan suasana belajar yang nyaman dan terstruktur, serta karakteristik anak yang patuh dan mudah diarahkan oleh guru, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif, konkret, dan menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru atau Pendidik PAUD

Diharapkan agar guru dapat memanfaatkan media *magic straw* sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan ini dapat dimasukkan ke dalam rutinitas pembelajaran tematik

harian atau menjadi bagian dari aktivitas sentra. Penggunaan media ini juga sebaiknya disertai dengan bimbingan dan arahan yang tepat agar anak dapat memanfaatkannya secara optimal.

2. Bagi Lembaga PAUD

Lembaga PAUD disarankan untuk menyediakan media pembelajaran yang bersifat manipulatif seperti *magic straw* sebagai sarana pendukung kegiatan motorik halus. Dengan ketersediaan alat yang memadai dan lingkungan yang kondusif, anak-anak akan lebih terstimulasi dalam mengembangkan kemampuan dasar yang penting untuk kesiapan belajar di jenjang berikutnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan jangkauan yang lebih luas, seperti melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak atau memperluas cakupan media manipulatif yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, A., & Shofiyah, N. 2020. Pengaruh Penggunaan *Magic Straw* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–131.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arminawati, A., Subhananto, A., & Salmiati, S. 2021. Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Selama Belajar di Rumah di TK Kelompok B Al-Washliyah Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press.
- Babullah, A. 2022. Implementasi Teori *Piaget* Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(1), 45–55.
- Ceciliani, Andrea. 2021. *Maria Montessori And Embodied Education: Current Proposal In Preschool Education*. *Richerche Di Pedagogia E Didattica*, 16(2), 149-163 [10.6092/issn.1970-2221/12195].
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Damayanti, F., Palupi, W., & Nurjanah, N. E. 2020. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 126–141. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39744>
- Dourou, E., Komessariou, A., Riga, V., Lavidas, K., & Lavidas, K. 2017. *Assessment Of Gross And Fine Motor Skills In Preschool Children Using The Peabody Developmental Motor Scales Instrument*. *European Psychomotricity Journal*, 9, 89–113.
- Ernawati. 2023. Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Menggunting Dan Menempel. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 4(1), 52–60. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol2.no12023pp23-36>
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Greutman, H. 2017. *Basics of Fine Motor Skills*. Texas: Future Horizon.
- Hamida. 2021. Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 9–16.

- Hanaria, L. 2023. Peran Guru Dalam Mendukung Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 77–84.
- Hanaris, F. 2023. Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi* 1(1):1-11. <http://dx.doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hartati, & Susanto. 2022. Peningkatan Literasi Numerasi Dan Karakter Berpikir Kritis Siswa SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2).
- Hidayah, I. 2018. Pembelajaran Matematika Berbantuan Alat Peraga Manipulatif Pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Gerakan Literasi Sekolah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 1-11. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/20762>
- Hirai, M. 2010. Melatih Motorik Halus Anak Melalui Origami. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Hurlock, E. B. 2018. Perkembangan Anak Jilid 1. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Ibda, F. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.22373/ji.v3i1.197>
- Irshad, S. 2021. Vygotsky's Zone of Proximal Development (ZPD): *An Evaluative Tool for Language Learning and Social Development in Early Childhood Education. Multicultural Education. 2021*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4940172>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Axiom: *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. 2020. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori dan Praktik. Jakarta: Prenada Media.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. 2023. Pengaruh Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun. Murhum: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58.
- Latif, M. 2016. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori & Aplikasi. Jakarta: Prenada Media.
- Lesilolo, Herly. 2019. Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. Kenosis: *Jurnal Kajian Teologi*. 4. 186-202. [10.37196/Kenosis.V4i2.67](https://doi.org/10.37196/Kenosis.V4i2.67).
- Lincolnshire County Council & Lincolnshire Community Health Services NHS Trust. 2017. 1st Move. Lincolnshire: Lincolnshire County Council.

- Magill, R., & Anderson, D. I. 2010. *Motor Learning and Control*. New York: McGraw-Hill Publishing.
- Marsofely, R. L., & Yuniarti, E. 2017. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5 Tahun Yang Mengikuti PAUD Di Kecamatan Curup. *Jurnal Media Kesehatan*, 10(2), 191–194.
- Masganti, M. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menari *Animal Chicken Dance*. *Jurnal Raudhah*, 5(2).
- Moeslichatoen, R., & Pd, M. 2019. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. 2020. Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. ISSN : 2528-3553 (online)
- Nurlaili, I. 2019. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Dan Faktor Yang Memengaruhinya. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 78–85.
- Nurzannah, S. 2022. Peran Guru Dalam Pembelajaran. *Journal Of Education*. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Pakaya, I., Abdullah, N., Kuku, A. M. P., Libunelo, S., Manassai, A. F., & Umar, S. Y. 2025. Menganalisis Kemampuan Menggenggam pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Tengah. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 121–131.
- Pangestika, R. A., & Setiyorini, E. 2015. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 2(2), 169–175.
- Pranajaya, Syatria & Wahyuning, Sri & tendi, & Pramudito, Anselmus & D., Nurhidayatullah & Multahada, Erna & Rachman, Nurmah & Afriany, Fina & Ramadhani, Ali & Simarmata, Nicholas. 2023. *Psikologi Sosial: Konsep dan Implementasi*.
- Prasaja, P., & Harumi, L. 2020. Efektifitas Latihan Integrasi Visual Motorik terhadap Kemampuan Kesiapan Menulis Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Interest: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 9(1), 37–43. <https://doi.org/10.37341/interest.v9i1.149>
- Qibtiyah, M. L., Masitoh, S., & Bachri, B. S. 2021. Pengaruh Penggunaan Media *Magic Straw* Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 302–313.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.

- Saniti, Hoiroh, L. D., Andriyana, R., & Adawiyah, R. 2023. Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Magic Straw Di Tk Aba V. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i2.789>
- Santrock, J. W. 2007. *Child Development: Eleventh Edition* Terjemahan Mila Rachmawati & Anna Kuswanti (Jakarta: Erlangga, 2007),h. 210-219
- Setiasih, N., & Suryadi. 2025. Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Siahaan, L., Wiranata, V., Zai, K., & Nasution, J. 2023. Keterampilan Membaca Pada Pengajaran BIPA Menggunakan Media Digitalisasi. *Journal of Science and Social Research*, 6(1), 160–165.
- Sitepu, N., & Friska, N. 2025. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Magic Straw Di Tk Al Jama'iyah T.A 2023/2024. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11(01), 251 - 264. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V11i01.5310>
- Sujarweni, V. W. 2014. Metodologi Penelitian. Jogjakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. 2014. Hakikat Perkembangan Motorik Anak. Modul Metode Pengembangan Fisik, 1–21.
- Sukawati, N. L. P. A., Hajerah, R., & Zainuddin, A. 2023. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membentuk Gambar Dengan Berbagai Media Pada Kelompok B Di TK Bina Mutiara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 145–153.
- Suyadi. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thahir, A. 2018. Psikologi Perkembangan. Lampung: *Aura Publishing*.
- Wasik, B. A., & Seefeldt, C. 2019. Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widi, S. C. P. 2015. Kemampuan Motorik Kasar Dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Wulandari, F., Muslihin, Y. H., & Nur, L. 2020. Pengaruh *Magic Sand* Terhadap Kemampuan *Motorik Halus Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 58–65.
- Zhou, M., & Brown, D. (Eds.). 2017. *Educational Learning Theories*. Dalton: Dalton Stage College