

**IDENTIFIKASI KEGIATAN BERMAIN MOTORIK HALUS
ANAK USIA (3 – 4) TAHUN
DI PERUMAHAN TANJUNG ELOK PADA MASA
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

oleh

Muhammad Alfaridzi Nasution

NIM: 06141281621021

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**IDENTIFIKASI KEGIATAN BERMAIN MOTORIK HALUS
ANAK USIA (3-4) TAHUN
DI PERUMAHAN TANJUNG ELOK PADA MASA
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

oleh

Muhammad Alfaridzi Nasution

NIM: 06141281621021

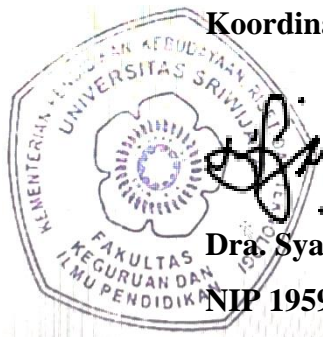
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,

Pembimbing,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP 195908151986092001

A handwritten signature in black ink, which appears to be the same as the one on the stamp, written over the signature line.

Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP 195908151986092001

**IDENTIFIKASI KEGIATAN BERMAIN MOTORIK HALUS
ANAK USIA (3-4) TAHUN
DI PERUMAHAN TANJUNG ELOK PADA MASA
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

oleh

Muhammad Alfaridzi Nasution

NIM: 06141281621021

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis


Tanggal : 13 Januari 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



2. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd



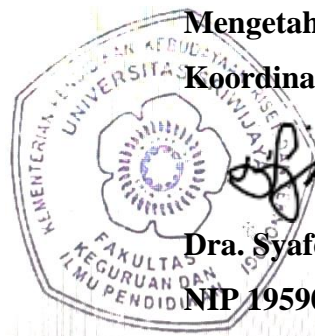
Palembang, Januari 2022

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP 195908151986092001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alfaridzi Nasution

NIM : 06141281621021

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Identifikasi Kegiatan Bermain Motorik Halus Anak Usia (3-4) Tahun di Perumahan Tanjung Elok Pada Masa Pandemi Covid-19” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Tanjung Raja, 16 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Alfaridzi Nasution

NIM 06141281621021

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Identifikasi Kegiatan Bermain Motorik Halus Anak Usia (3-4) Tahun di Perumahan Tanjung Elok Pada Masa Pandemi Covid-19” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd sebagai pembimbing saya sekaligus Koordinator Program Studi PG-PAUD atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada

Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., selaku penguji skripsi yang telah memberikan komentar dan saran pada penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M. A, selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi PG-PAUD yaitu Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd atas segala ilmu, pengetahuan serta nasehat yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan. Terima kasih juga ditujukan kepada masyarakat Perumahan Tanjung Elok yang telah memberikan kesempatan dan ruang bagi penulis untuk penelitian sehingga sampai pada tahap ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Tanjung Raja, 16 Januari 2022

Penulis,

Muhammad Alfaridzi Nasution

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji dan syukur kepada Allah SWT. Berkat rahmat dan ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan, serta sholawat dan salam semoga selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya. Dengan setulus dan ikhlas hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tuaku Bapak M. Doard Nasution dan Ibu Machdalena Caniago yang telah sabar menghadapi tingkah anaknya ini, terimakasih atas do'a dan supportnya selama kuliah dan selama pengerjaan skripsi ini.
2. Keluarga besar yang telah memberikan wejangan dan saran sehingga tergerak hati untuk mengerjakan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing Skripsi, Dosen Pembimbing Akademik dan sekaligus orang tua bagi Saya selama menjalani perkuliahan lebih kurang 5,6 tahun ini Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, terima kasih banyak bu, saya sangat bersyukur mempunyai dosen pembimbing seperti Ibu, Ibu mendapat predikat Dosen terbaik dari Saya bu. Sekali lagi terima kasih banyak bu.
4. Seluruh Dosen PG-PAUD Unsri, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Taruni Suningsih, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd terima kasih banyak atas ilmu yang telah Ibu sekalian telah berikan kepada kami.
5. Dosen Penguji, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd terima kasih atas saran dan bimbingan dalam perbaikan skripsi ini.
6. Staff karyawan FKIP, khususnya admin Prodi PG-PAUD . Bapak Khaidir, Mbak Kiki, Kak Rico, dan Ibu Tesi yang telah membantu segala urusan administrasi perkuliahan.

7. Teman seperjuanganku selama perkuliahan sampai sekarang, terimakasih kalian telah menjadi bagian dari perjalanan hidup yang patut diceritakan kelak.
8. Teman organisasi BEM FKIP, DPM KM FKIP dan HMPAUD, terimakasih atas segala ilmu dan pengalaman yang telah kalian berikan selama didunia kampus.
9. Pihak yang telah berandil besar dalam penulisan skripsi ini, Uda Rais terima kasih sudah membantu dalam penulisan skripsi, yang rela mengundur waktu mudik demi membantuku dalam menulis skripsi ini, johan, dede, saprik, jaka, kak iksan, kak diro, dinda yang telah memberikan penginapan selama didunia perkuliahan ini, sukses untuk kita semua.
10. Pihak yang telah ikut direpotkan, Rizka, Lili, Seroja, Juni, Okta, Alma, Atin, Aulia dan teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan semuanya, maaf mengganggu waktunya dan terima kasih.
11. Yang spesial dari pada yang paling spesial, Buna Sari alias Nunaku yang selalu ditanyakan selama bimbingan, minta tanda tangan sampai ujian oleh bu Syafda, orang yang selalu ada, orang yang selalu mau diajak kemana saja, orang yang paling direpotkan, yang sering dibuat nangis diri ini, orang yang selalu menghiburrrr dikala letih, orang yang dibimbing untuk penulisan skripsiku, pokoknya kamu yang terbaik, terima kasih waktunya s*y*n*.

Motto

“Hidup jangan dibuat susah, cukup lakukan yang terbaik”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
PERSETUJUAN UJIAN	i
PERNYATAAN	iii
PRAKATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Kegiatan Bermain.....	7
2.1.1 Pengertian Kegiatan Bermain	7
2.1.2 Tujuan Bermain	8
2.1.3 Manfaat kegiatan Bermain	9
2.1.4 Jenis Kegiatan Bermain	10
2.1.5 Karakteristik Bermain Anak Usia dini.....	10
2.1.6 Tahapan Perkembangan Bermain	10
2.1.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain	11
2.1.8 Klasifikasi Mainan berdasarkan Usia Anak.....	13
2.2 Hakikat Keterampilan Motorik Halus Anak Usia (3-4) Tahun.....	13

2.2.1 Perkembangan Motorik Anak	13
2.2.1.1 Pengertian Motorik Anak	13
2.2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik.....	14
2.2.2 Perkembangan Motorik Halus Anak.....	14
2.2.2.1 Pengertian Motorik Halus	14
2.2.2.2 Tujuan Perkembangan Keterampilan Motorik Halus.....	15
2.2.2.3 Strategi Mengembangkan Motorik Halus Anak.....	16
2.2.2.4 Tahapan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	17
2.2.2.5 Karakteristik Keterampilan Motorik Halus Anak Usia (3-4) Tahun	18
2.3 Pandemi Covid.....	19
2.4 Identifikasi	19
2.5 Kerangka Berfikir	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Lokasi Penelitian.....	21
3.3 Subjek Penelitian	21
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	21
3.5 Definisi Variabel.....	21
3.6 Definisi Operasional Variabel.....	22
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.7.1 Teknik Observasi	22
3.7.2 Teknik Dokumentasi.....	22
3.8 Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	22
3.8.1 Tahap Persiapan	23

3.8.2 Tahap Pelaksanaan.....	23
3.8.3 Tahap Akhir	23
3.9 Teknik Analisis Data.....	23
3.9.1 Observasi.....	23
3.9.2 Dokumentasi	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	26
4.2 Gambaran Objek Penelitian	26
4.3 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	26
4.4 Hasil Penelitian	27
4.4.1 Deskripsi Data Hasil Observasi	27
4.5 Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50
5.2.1 Bagi Orang tua	50
5.2.2 Bagi Peneliti.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kriteria Kegiatan Bermain Motorik Halus Anak Usia (3-4) Tahun	25
Tabel 2 Hasil Persentase Mampu Menggunakan Otot Halus Pada Gerakan Jemari Tangan.....	27
Tabel 3 Hasil Persentase Menggerakkan Pergelangan Tangan.....	28
Tabel 4 Hasil Persentase Koordinasi Mata dengan Tangan	29
Tabel 5 Hasil Persentase Mampu Menggunakan Otot Halus Pada Kaki.....	29
Tabel 6 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus DPZ	30
Tabel 7 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus DPZ	31
Tabel 8 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus ADN.....	32
Tabel 9 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus ZA.....	33
Tabel 10 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus EB.....	34
Tabel 11 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus GAZ.....	35
Tabel 12 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus AAR.....	36
Tabel 13 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus ARN.....	37
Tabel 14 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus ICA	38
Tabel 15 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus AAV.....	39
Tabel 16 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus GFA	40
Tabel 17 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus FEP.....	41
Tabel 18 Hasil Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus QM	42
Tabel 19 Rekapitulasi Hasil Persentase Kegiatan Bermain Motorik Halus Anak Usia (3-4) Tahun	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi dan Instrumen Penelitian	57
Lampiran 2. Data Mentah Observasi Kegiatan Bermain Motorik Halus Anak.....	62
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Bermain Motorik Halus Anak.....	101
Lampiran 4. Identitas Anak.....	103
Lampiran 5. Usul Judul Skripsi	104
Lampiran 6. SK Pembimbing Skripsi.....	105
Lampiran 7. Surat Validator Instrumen	107
Lampiran 8. Validasi Instrumen Penelitian	108
Lampiran 9. Bukti Perbaikan dari Seminar Proposal	111
Lampiran 10. Bukti Perbaikan dari Seminar Hasil.....	112
Lampiran 11. Kartu Bimbingan Skripsi.....	114
Lampiran 12. Bukti Cek Plagiat.....	116
Lampiran 13. Bukti Submit Jurnal.....	117
Lampiran 14. Link Video Kegiatan Bermain Motorik Halus Anak Usia (3-4) Tahun.....	118
Lampiran 15. Bukti Perbaikan Skripsi.....	119

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persentase kegiatan bermain dilakukan anak usia (3-4) tahun dalam melibatkan motorik halus anak usia (3-4) tahun di Perumahan Tanjung Elok selama masa pandemi covid-19. Penelitian ini melibatkan 13 anak usia (3-4) tahun di Perumahan Tanjung Elok. Identifikasi dilakukan menggunakan Teknik pengumpulan data dengan metode observasi dan dokumentasi. Hasil dari identifikasi kegiatan bermain motorik halus anak usia (3-4) tahun di Perumahan Tanjung Elok berupa mewarnai, bermain robot-robotan, menyusun puzzle, bermain pasir, menulis, bermain lego dan sebagainya. Lalu, hasil tersebut dianalisis menggunakan kuantitatif deskriptif dengan 4 kategorisasi. Berdasarkan hasil analisis, total keseluruhan hasil observasi dari 13 anak terhadap kegiatan bermain motorik halus selama masa pandemi covid-19 di Perumahan Tanjung Elok memperoleh skor sebanyak 196 dengan rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori BSB (berkembang sangat baik).

Kata Kunci: *kegiatan bermain, motorik halus, anak usia dini*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the percentage of play activities carried out by children aged (3-4) years in involving fine motor skills aged children (3-4) years in Tanjung Elok Housing during the covid-19 pandemic. This study involved 13 children (3-4) years old in Tanjung Elok Housing. Identification is done using data collection techniques with observation and documentation methods. The results of the smooth play for children aged (3-4) years in Tanjung Elok Housing are stories, playing robots, compiling puzzles, playing sand, writing, playing lego and so on. Then, the results were analyzed using descriptive quantitative with 4 categorizations. Based on the analysis, the total observation results of 13 children on fine motor playing activities during the covid-19 pandemic at Tanjung Elok Housing obtained a score of 196 with an average percentage of 95% in the BSB (berkembang sangat baik) category.

Keywords: playing activity, fine motoric, early childhood

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Para ahli sepakat bahwa anak-anak identik dengan bermain. Bermain merupakan karakteristik dari anak usia dini (Pebriana, 2017). Melalui bermain anak mengalami proses pembelajaran (Zaini, 2015). Hal ini berarti bahwa bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak usia dini yang harus terpenuhi. Jika tidak dipenuhi, maka proses perkembangan anak akan terganggu (Fadlillah, 2018: 11-12). Menurut (Holis, 2016), keefektifan cara belajar anak pada pendidikan anak usia dini melalui aktifitas yang nyata dan berorientasi pada permainan. Pemahaman keberadaan lingkungan teman sebaya dan pembentukan daya imajinasi serta peningkatan penalaran dapat dilakukan melalui bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk membuat hati senang menggunakan alat tertentu. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang diselenggarakan dengan kesenangan dan tanpa pertimbangan hasil akhir dan dilaksanakan dengan sukarela serta tahap-tahap perkembangan dimulai dari tahap manipulatif, eksperimen, eksplorasi dan tahap dapat dikenal (Partiwi, 2017). Bermain merupakan kegiatan anak untuk belajar dan memperoleh pengalaman yang anak miliki berupa pengetahuan baru serta strategi yang baik dan tepat untuk pengembangan kemampuan anak usia dini. permainan dapat berpengaruh pada pengembangan fisik, , menyalurkan energi emosional yang dipendam, dorongan komunikasi, menyalurkan keinginan dan kebutuhan merangsang kreativitas, sumber belajar, mengembangkan wawasan diri, mempelajari bermasyarakat, standar moralitas, mempelajari bermain selaras dengan jenis kelamin, mengembangkan kepribadian khas yang diinginkan.

Aktivitas bermain mulai muncul sejak usia bayi tiga sampai empat bulan, yang berperan penting bagi perkembangan sosial, watak anak dan kognitif.

Menurut Suyanto, hal yang pokok bagi permainan bagi anak usia dini adalah: 1) motivasi dari diri sendiri, yaitu anak-anak melaksanakan kegiatan bermain atas keinginan diri sendiri tanpa ada paksaan; 2) aktif, yaitu anak cenderung melaksanakan berbagai aktifitas yang melibatkan mental dan fisik; 3) non literal, yaitu anak bisa melaksanakan hal-hal sesuai kemauan mereka, meskipun kenyataannya seolah-olah bermain suatu hal; dan 4) tidak mempunyai tujuan eksternal yang sebelumnya telah ditentukan, inti bermain adalah pelaksanaan bermain atas dasar hanya keikutsertaan (Rohmah, 2016).

Eheart dan Leavitt mengatakan bahwa aktivitas bermain berguna untuk mengembangkan macam-macam potensi anak, seperti potensi fisik, Bahasa, kognitif, emosi, sosial, kreativitas dan berakhir pada prestasi akademik (Farhurohman, 2017). Sedangkan Mulyasa mengatakan bermain bagi anak usia dini juga bisa digunakan untuk memperoleh banyak sekali pembelajaran, bisa mengikuti aturan, menempatkan diri, mengatur emosi, bersosialisasi, menghargai sesama, bekerja sama, serta belajar menjunjung sportivitas dan mengembangkan kemampuan motoriknya (Rohmah, 2016).

Pengembangan motorik halus dan motorik kasar sangat penting bagi anak usia dini, Proses bertumbuh dan berkembangnya kemampuan motorik anak sangat berpengaruh pada proses tumbuh kembang kemampuan gerak pada anak. Perkembangan motorik anak akan terlihat sangat jelas Ketika anak melakukan permainan dan gerakan. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan fisik anak sangat berpengaruh pada kegiatan bermain anak usia dini yang merupakan aktivitas dasar anak. Melalui bermain anak dengan leluasa bergerak, mempelajari untuk bereksplorasi, kegiatan sensorik motorik, yang meliputi penggunaan otot-otot kecil dan besar yang memungkinkan terpenuhinya perkembangan perseptual motorik (Hasanah, 2016).

Gerakan motorik halus merupakan pergerakan yang melibatkan otot kecil dan bagian tubuh tertentu yang memerlukan koordinasi mata dengan tangan (Mulyani, 2018:33). Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental, misalnya keterampilan membuat gambar, menyusun balok dan sebagainya. Ke

terampilan ini tidak akan berkembang secara optimal jika tidak diberikan stimulus yang tepat.

Kegiatan bermain merupakan aktivitas yang sangat digemari anak-anak di Perumahan Tanjung Elok anak-anak seringkali menghabiskan waktu dengan bermain bersama di luar rumah. Namun saat ini, kegiatan bermain di luar rumah menjadi terhambat karena terdapat pandemi covid-19 yang terjadi pada banyak negara di dunia tidak terkecuali Indonesia. Semua aktivitas pada pembelajaran di satuan pendidikan tanpa terkecuali Pendidikan anak usia dini terkena dampaknya. Kegiatan yang sebelumnya melibatkan aktif antara guru dengan peserta didik melalui aktivitas bermain sambil belajar, akhirnya harus dirumahkan. Selain itu aktivitas bermain anak usia dini yang selalu bersama guru dan rekan-rekan sejawatnya yaitu peserta didik lainnya di satuan PAUD karena adanya *wabah* covid-19, akhirnya kegiatan bermain berpindah dengan pelibatan orang terdekat di lingkungan anak yaitu anggota keluarga dan orang tua anak.

Dimulai dari 01 Agustus 2021, virus ini telah menginfeksi 223 negara di dunia dengan banyak jiwa 196.553.009 orang, beserta jumlah kematian 4.200.412 (BNPB, 2021). Virus ini di Indonesia sendiri pertama kali diidentifikasi pada tanggal 2 maret 2020, dan disampaikan oleh Presiden Joko Widodo langsung (Pradana, 2020), dan sekarang sudah menginfeksi 3.440.396 jiwa dengan kematian 95.723 orang (BNPB, 2021). Beberapa usaha telah dilakukan oleh pemerintah untuk mengatasi permasalahan penyebarannya, diantaranya pemberlakuan PP Nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19 yang berdampak pada pembatasan berbagai lapisan kehidupan diantaranya yaitu sekolah. Sedangkan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) secara resmi diberlakukan dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). Atas peraturan ini guru dan murid terpaksa tetap melakukan kegiatan belajar dan mengajar secara daring dirumah dari jenjang PAUD sampai dengan Perguruan Tinggi (kemdikbud.go.id, 2020). Melihat parahnya pandemi saat ini, ini menjadi masalah yang tentunya membuat pendidik

dan orang tua khawatir akan perkembangan anak. Dimana, stimulus perkembangan peserta didik dapat diberikan oleh guru atau pendidik pada saat disekolah, kini harus dirumahkan. PP Nomor 19 pasal 19 ayat 1 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan mengamanatkan bahwa: proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi Prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Terkait hal ini, maka belajar melalui bermain tidak akan berhasil dalam makna sesungguhnya apabila dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang menakutkan dan menegangkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati berada dalam kondisi yang aman dan menyenangkan.

Adapun penelitian-penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu yang berkaitan dengan identifikasi kegiatan bermain motorik halus anak usia (3-4) tahun di perumahan Tanjung Elok pada masa pandemi covid-19 yaitu yang dilakukan oleh Nasution & Sutapa (2021) dengan judul “Strategi Guru dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD pada Era Pandemi Covid 19” hasil dari penelitian menemukan guru telah melakukan proses belajar daring dengan melibatkan teknologi yaitu melalui bantuan aplikasi dan media untuk bisa menstimulasi keterampilan motorik baik motorik halus maupun motorik kasar dengan maksimal.

Lubis, dkk. (2020) dengan judul “Model-model permainan AUD di rumah (Studi deskriptif di Tk Aisyiah KP Dadap selama masa pandemi covid-19)” dengan hasil penelitian sebagai berikut: (1) bentuk permainan untuk mengembangkan aspek bahasa antara lain adalah bernyanyi individu dan menceritakan pengalaman. Model permainan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak adalah permainan engklek dan lompat garis. Permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional yaitu permainan saling berpasangan dan permainan menebak raut wajah. (2) hal penghambat yang dihadapi adalah: lambatnya koneksi internet yang membuat akses belajar mengajar menjadi terganggu, kurang antusiasnya orang tua dalam pembelajaran

daring, kesulitan dalam menilai hasil kegiatan bermain, dan mudah timbulnya kejenuhan pada diri anak.

Muarifah & Nurkhasanah dengan judul “Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak” (2019) mendapatkan data penelitian hasil identifikasi keterampilan motorik halus pada 21 anak usia 4-5 tahun di salah satu TK di kabupaten Kebumen ditemukan hasil 67,5 % anak berada pada kategori belum berkembang, 28,5% anak berada pada kategori mulai berkembang, 45 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dan tak ada satupun anak yang mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB).

Terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dengan judul “Identifikasi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Dalam Berbagai Kegiatan Main di Kelompok B TK se-Gugus Parkit Banyuurip Purworejo” mendapatkan hasil keterampilan motorik halus anak kelompok B di TK Segugus Parkit Banyuurip Purworejo sudah sangat baik sebesar 79,4% dengan kategori berkembang sangat baik dan sisanya 16,5% berada pada kategori berkembang sesuai harapan serta 4,1% berada pada kategori mulai berkembang.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud mengidentifikasi kegiatan bermain anak usia (3–4) tahun di Perumahan Tanjung Elok pada masa pandemi. Hal ini penting dilakukan karena semua pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak usia dini melalui bermain tidak terkecuali keterampilan motorik halus, Penelitian ini difokuskan untuk mengidentifikasi kegiatan bermain motorik halus anak usia (3-4) tahun pada masa pandemi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah berapa persentase kegiatan bermain dilakukan anak usia (3-4) tahun dalam melibatkan motorik halus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persentase kegiatan bermain dilakukan anak usia (3-4) tahun dalam melibatkan motorik halus.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai lingkup kegiatan bermain motorik halus anak (3–4) tahun pada masa pandemi Covid-19.

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Orang Tua

Melalui identifikasi kegiatan bermain motorik halus anak ini dapat menjadi masukan bagi orang tua agar meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain kedepannya.

1.4.2.2 Bagi Masyarakat

Untuk mendapatkan informasi atau edukasi mengenai kegiatan bermain motorik halus anak usia (3–4) tahun pada masa pandemi Covid-19.

1.4.2.3 Bagi Peneliti Lain

Untuk menunjang penelitian lain terutama tentang identifikasi kegiatan bermain motorik halus anak usia (3–4) tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. dkk. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui bermain dengan barang bekas. *Jurnal Potensia*, Vol. 3(1), 24-33.
- Amelia, S. (2019). Peran unit identifikasi dalam membantu proses penyelidikan tindak pidana pembobolan anjungan tunai mandiri (ATM). *Skripsi*. Lampung: Universitas Lampung.
- Anetriyana. (2018). Penerapan mengenalkan huruf abjad dengan Teknik outside circle pada anak kelompok A PAUD Pembina Nibung. *Skripsi*. Universitas Sriwijaya.
- Ardimen. (2016). Pengembangan multiple intelligences melalui pembelajaran integratif berbasis games. *Jurnal Edukasi*.2(2).
- Elfiadi. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *Itqan*. Vol.VII(1), 51-60.
- Fadlillah, M. (2016). *Edutainment pendidikan anak usia dini: Menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan*. Prenada Media.
- Fadlillah, M. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta : Prenadamedia Grup.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Fathurrohman, M. (2017). Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran. Garudhawaca.
- Gunarti, W. dkk (2018). *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Holis, A. (2017). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*. 10(1): 23-37.
- Islamiati, A. (2020). Upaya mengembangkan kemampuan Bahasa pada anak usia 4-5 tahun melalui metode bercerita di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan. *Skripsi*. IAIN Metro.
- Khadijah & Ameliya, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Teori dan praktik*. Kencana: Jakarta.
- Lubis. dkk. (2020). Model-model pembelajaran AUD di rumah (studi deskriptif TK Aisyiah KP Dadap selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Kumara Cendekia*.
- Mariati & Puteri, I.A.W. (2016). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan mewarnai pada anak kelompok b di TK Ar-rahma Muara Badak pada tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Universitas Widya Gama Mahakam*. 19-32.
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Terjemahan Tjeptjep Rohendi Rohidi. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia (UI-PRESS)
- Muarifah, A. & Nurkhasanah. (2019). Identifikasi keterampilan motorik halus anak. *JECCE*. 2(1): 14-20.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan dasar anak usia dini*. Yogyakarta : GAVA MEDIA.

- Mutiara, S.N. (2016). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan lego block. *Jurnal Edukid*, 13(2), 170-178.
- Mutmainah, R. (2018). Pembiasaan kegiatan keagamaan bagi tumbuh kembang spiritual siswa SMP Ma'arif NU 1 Purwokerto. *Skripsi*. IAIN Purwokerto.
- Nasution, S. T. & Sutapa, P. (2021). Strategi guru dalam menstimulasi keterampilan aud pada era pandemi covid 19. *Jurnal Obsesi*. 5(2) : 1313-1324.
- Ningsih, A. S. (2015). Identifikasi perkembangan keterampilan motorik halus anak dalam berbagai kegiatan main di kelompok b TK Se-gugus Parkit Banyuurip Purworejo. *Skripsi*. FKIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oktaviana, W.F. (2019). Upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan melipat kertas (origami) pada kelompok b di RA Nurul Huda Gunungpati Kota Semarang tahun 2019/2020. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Pebriana, PH. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi*. 1(1) : 1-11.
- Pinatih, dkk. (2015). Meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menulis dengan metode pemberian tugas berbantuan media gambar pada anak kelompok b2 semester II. *Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1).
- Pradana AH, dkk. (2020) pengaruh kebijakan social distancing pada wabah covid-19 terhadap kelompok rentan di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Kesehatan Indonesia*. 9(2), 61-67.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 5(2).

- Rohma, S.K. & Gading, I.K (2018). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 1(3), 2014-212.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi*.
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini*. Lampung: Darussalam Press Lampung.
- Sadiyah, dkk. (2017). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui bermain kelereng di PAUD Yasmin tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jember*.
- Safar, M. (2017). Bermain sebagai belajar dalam membantu proses perkembangan anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*. Vol II No.2.
- Solikin, I. (2018). Implementasi Penggunaan Smartphone Android untuk Control PC (Personal Computer). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 249-252.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta
- Sukur, M. H. Dkk. (2020). Penanganan pelayanan Kesehatan di masa pandemic covid-19 dalam perspektif hukum kesehatan. *Jurnal Inicio Legis*. Vol.1(1), 1-17.
- Supriatna, E. (2020). Wabah corona virus disease covid-19 dalam pandangan islam. *SALAM Jurnal*.
- Susilo. A. Dkk. (2020). Coronavirus disease 2019: tinjauan literatur terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*. Vol.7(1), 45-67.

- Taznidaturrohmah. dkk. (2020) Upaya meningkatkan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok b di TK Dharma Wanita Dinoyo 01 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Anak*. 9(1),20-26.
- Yulianto, D. & Awalia, T. (2017). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok b RA Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2015-2016. *Jurnal PINUS*. Vol.2(2), 118-123.
- Yuniarti, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK At taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*, 11(1), 36-47.
- Yuwono, I. (2015). *Identifikasi dan asesmen anak berkebutuhan khusus*. banjarmasin: Pustaka Banua.
- Zendrato, W. (2020). Gerakan mencegah dari pada mengobati terhadap pandemi covid-19. *Education and Development*.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal IAIN Kudus*.