

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Pustaka

1. Kapasitas Mengidentifikasi Warna

- a. Kapasitas Mengidentifikasi Warna pada pengajaran PAUD

Berdasarkan etimologi kapasitas dimaknai menjadi kesiapan serta cakap. Kapasitas yakni kemampuan yang dimiliki seseorang guna menyelesaikan sejumlah tugas. Menurut pandangan itu, kapasitas mengidentifikasi warna ialah kemampuan seseorang anak tahu terhadap berbagai macam warna baik itu di tunjuk, disebutkan, ataupun diklasifikasikan sesuai petunjuk dari pendidik lewat aktivitas penenalan warna.²⁰ Mengenali warna ialah suatu aktivitas pengajaran guna meningkatkan keterampilan motorik halus. Kapasitas memahami warna pada siswa PAUD bisa menciptakan motorik halus, pada jalan pengajaran anak nantinya mendapatkan gambaran yang semakin bertambah olehnya pemahaman siswa semakin banyak serta bermakna. Olehnya siswa memahami warna dengan dasar pengalaman pembelajaran.

Jalannya pengajaran memahami warna mesti berdasar di pengajaran yang terstruktur, pada riset temuan pengajaran mestinya bisa dihitung serta diamati. Siswa bisa menunjuk maknanya siswa bisa menunjukkan warna serta mengangkat tangan dan menunjuk warna amemakai jari, keterampilan itu bisa tercipta lewat pemahaman kalimat serta motorik halus siswa melalui pengenalan pada warna. Anak bisa menyebut warna maknanya anak menyebut warna yang terlihat dengan tepat, kapasitas itu bisa tercipta lewat pemahaman bahasa ibu serta mengerti pada warna, adapun anak bisa mengklasifikasikan maknanya anak dapat mengelompokkan suatu bentuk warna jadi satu, kapasitas itu bisa tercipta lewat pemahaman bahasa anak serta mengerti pada warna.

²⁰ Hesti Hernia, *Kemampuan Mengenali Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*, Skripsi UN Yogyakarta, 2013, 33.

b. Pengertian Warna dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Warna ialah suatu unsur yang tak dapat ada dengan sendirinya. Timbulnya warna pasti akibat serta dampak dari warna yang berbeda yang berada didekatnya. Warna ialah displai fisik pertama yang tiba ke indra penglihatan manusia supaya bisa mengklasifikasikan beragamnya sesuatu, baik objek hidup serta tak hidup. Warna dapat terlihat sebab adanya keterkaitan yang saling memberi dampak pada warna tersebut.²¹

Setiap warna menciptakan makna yang tak sama, melalui pemahaman sejumlah hal terkait warna bisa mempermudah manusia memperoleh gambaran yang pas pada sesuatu warna tersebut. Karena kondisi warna yang diciptakan itu bermacam-macam. Warna yang beragam tersebut didasari oleh warna merah, biru, serta kuning. Tiga warna itu bisa berganti serta dioleh menjadi ribuan warna turunanya dengan memakai jumlah perbandingan tertentu sesuai target yang diinginkan.²²

Jadi, berdasar pengertian diatas warna itu tidak bisa berdiri sendiri tanpa ada pengaruh antara beberapa macam warna. Warna bisa mempermudah manusia memperoleh gambaran yang pas terkait keberagaman warna yang ada.

Jalannya pengajaran pemahaman warna mesti didasari dengan pengajaran yang terstruktur, serta evaluasi asesmen mestinya bisa mencerminkan capaian siswa. Anak bisa menunjukkan maknanya anak bisa menunjuk suatu warna memakai jari, pemahaman itu bisa tercipta lewat bahasa serta motorik halus anak melalui pemahaman pasa warna.²³

Supaya anak lebih banyak mengenal macam-macam warna, mengajak mereka melakukan bermain warna agar dapat berkreasi serta percaya diri menggabungkan sejumlah warna olehnya terbentuk suatu warna baru. Jika skill menggabungkan warna telah

²¹ Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, (Yogyakarta: Buku Pintar, 2013), 147.

²² Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, 147-148.

²³ Hesti Hernia, *Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*, 18.

didapat, harapannya ketika anak memberi warna akan semakin kreatif.²⁴

c. Pengertian Warna

Warna bisa dimaknai dengan obyek maupun secara fisik menjadi sifat sinar yang terpancar ataupun dengan subyek maupun psikis menjadi partisi dari penagalam mata. Secara faktual, warna bisa disebabkan panjang gelombang. Jika ditinjau menurut panjangnya gelombang, sinar yang terlihat indra ialah suatu model secerca sinaryang beruba partisi kecil dari gelombang elektromagnetiik. Makna lain terkait warna ialah kualitas sinar yang bisa diserap mata.²⁵

J.C Le Blon tahun 1731 dalam buku Achmad Ghozali Syafi'i mendapatkan warna utama, yakni merah, kuning serta biru bermula dari pigmen (serbuk warna). Yang mengaplikasikan warna utama pada karya seni. Awalnya Mozess Harris dikarya cukilan kayu yang selanjutnya menggabungkan warna utama dengan demikian timbul warna pecahan. Johan Wo Wgan Von Goethe tahun 1810, mulanya 2 warna kuning (cerah) serta biru (gelap) berganti menjadi tiga warna serta warna pecahannya.²⁶

Teori warna Faber Biren dalam buku Achmad Ghozali Syafi'i, ilmuan Amerika tahun 1934, warna terbagi atas 3 jenis :

- Sekelompok warna pigmen: merah, kuning, biru.
- Sekelompok warna cahaya: merah, hijau, biru.
- Sekelompok warna menurut visi: merah, kuning, hijau, biru.²⁷

Menurut para tokoh-tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa warna utama, yakni merah, kuning, serta biru. Warna utama itu dapat dikolaborasikan menjadi warna sekunder.

²⁴ Aisyah, *Permain Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi*, Vol. 1, No. 2 (2017), 119.

²⁵ Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, 148.

²⁶ Achmad Ghozali Syafi'i, *Warna Dalam Islam*, Jurnal Pemikiran Isalm 41, No. 1 (2017), 64.

²⁷ Achmad Ghozali Syafi'i, *Warna Dalam Islam*, 64.

d. Fungsi Warna

1) Fungsi Identitas

Warna mempunyai fungsi memudahkan manusia memahami ciri golongan sosial, lembaga maupun bangsa misalnya pakaian, logo instansi, serta lain sebagainya.²⁸

2) Fungsi Isyarat atau Media Komunikasi

Warna memberikan pertanda suatu keadaan, misalnya merah gambaran amarah, ataupun bendera putih gambaran “menyerah”. Secara mendasar, sejumlah warna yang sudah diaplikasikan itu bisa dipantau faktor sifat terlihatnya. Warna merah, jingga, serta kuning sifatnya panas, berpenampilan lebih memancing. Kesan lewat warna ialah hati-hati. Adapun hijau, biru, serta ungu sifatnya dingin, tampilannya pasif yakni dingin serta kalem. Arti dari notifikasi yang dimaksud ialah kondisi yang damai.²⁹

3) Fungsi Psikologis

Dari sisi psikologi, warna memiliki dampak besar pada kondisi perasaan serta emosional individu, menciptakan keadaan dingin serta panas, pemicu masalah maupun menyayangi, memancing maupun mendamaikan. Dilihat dari dampaknya pada kepribadian serta ciri tertentu yang di punyainya warna dikategorikan menjadi 2 yakni kelompok panas dan dingin. Antara 2 golongan yang ada yang dikatakan warna *intermediates*. Kelompok warna panas puncaknya ialah jingga warna kalem puncaknya yakni biru kehijauan. Warna yang menghampiri jingga ataupun merah dikelompokkan pada warna panas ataupun hangat serta warna yang menghampiri warna biru kehijauan tergolong warna kalem ataupun senja.³⁰

4) Fungsi Alamiah

²⁸.Kusnadi, *Dasar Desain Grafis*,(Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018), 46

²⁹ Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, 149.

³⁰ I H Marysa Dan A W Anggraita, *Studi Pengaruh Warna Pada Interior Terhadap Psikologis Penggunaanya, Studi Kasus Pada Unit Transfusi Darah Kota X*, Jurnal Desain Interior, Vol. 1, No. 1, April (2016), 43.

Warna ialah properti objek khusus, serta menjadi gambaran sifat suatu benda dengan fakta, ataupun umumnya warna dapat mendefinisikan sifat benda dengan nyata. Serta warna berdasar di sifat alamiah dari benda khusus contohnya padat, cair, jauh, dekat, serta lainnya.³¹

5) Fungsi Pembentuk Keindahan

Keberadaan warna memudahkan manusia ketika memandang serta melihat satu objek, warna memiliki kegunaan double tak sekedar keindahan semata, juga menjadi elemen yang berbentuk *diferensial* ataupun ketidaksamaan antara benda.³²

e. Pembagian Warna

Dalam teori Brewster, warna dikelompokkan atas 4 kelompok. Golongan warna tersebut yakni warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Keempat warna tersebut sering dirangkai pada suatu lingkaran brewster. Lingkaran warna brewster dapat mendefinisikan konsep kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad. Rumus yang diperoleh dari teori brewster oleh herbert ives dilengkapi sehingga terbentuk skema lingkaran warna sebagai berikut:³³

a) Warna primer

Warna primer ialah warna yang tidak bisa diciptakan lewat penggabungan warna lain. Sedangkan zat warna, warna primer ialah merah, kuning, serta biru. Adapun cahaya, warna primer ialah merah, hijau, serta biru. Bila mencampurkan warna tersebut dengan jumlah sama banyak, diperoleh cahaya putih.³⁴

b) Warna sekunder

Warna sekunder ataupun dikatakan warna ke-2 ialah warna ciptaan hasil pencampuran 2 warna primer/pokok/pertama. Misalnya warna jingga pencampuran warna merah dengan kuning, hijau

³¹ Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, 151.

³² Kusnadi, *Dasar Desain Grafis*, 46.

³³ Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, 151.

³⁴ Indah Sri Utami, *Ilmu Tentang Warna*, (Yogyakarta: Kanisius, 2012),

ialah gabungan biru serta kuning, juga ungu ialah gabungan merah & biru.³⁵

c) Warna tersier

Warna tersier yaitu warna yang berupa hasil pencampuran antara warna primer dan warna sekunder di sampingnya serta jumlah sama. Contohnya warna merah dan ungu adalah merah ungu, merah dan orange adalah merah orange, kuning dan hijau adalah kuning hijau, kuning dan orange adalah kuning orange, biru dan hijau ialah biru hijau, biru & ungu ialah biru ungu.³⁶

d) Warna netral

Warna netral ialah perolehan dari penggabungan 3 warna mendasar dengan perbandingan 1:1:1. Warna tersebut kerap timbul menjadi penyetara warna kontras disemesta. Umumnya perolehan pencampuran yang pas menimbulkan warna hitam.³⁷

Eksperimen yang dilakukan agar bisa betul-betul merasakan efek yang diciptakan oleh jenis warna tersebut ialah

1. Membuat susunan warna-warna panas, diajarkan dengan susunan warna-warna dingin, dan kemudian hasilnya dirasakan.
2. Menyusun warna-warna dingin, kemudian di atasnya disusun suatu bentuk tulisan dengan warna-warna panas. Atau dapat dibuat sebaliknya, yang ke semuanya merupakan warna-warna kontras.

Warna panas : kuning, kuning jingga, jingga, merah jingga, serta magenta.

Warna dingin : ungu, ungu biru, biru, biru hijau, hijau.

Warna hangat : kuning hijau, merah ungu.³⁸

Otak memberi perhatian pada hal-hal yang terang, bergerak, dan unik. Oleh karena itu otak selalu khawatir akan keberadaan hidup, apa pun yang terang

³⁵ Sarwo Nugroho, *Manajemen Warna Dan Desain*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2015), 34-35

³⁶ Alia Nutrisiany Purnomo, *Desain Grafis Grafis Untuk SMK/MA Kelas X*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana, 2018), 13-14.

³⁷ Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, 153.

³⁸ Sarwo Nugroho, *Manajemen Warna dan Desain*, 39-41.

atau bergerak atau unik menyita seluruh perhatiannya jika mengancam. Warna mengeksplorasi emosional melalui otak limbik, yang maknanya warna bisa menaikkan ingatan jangka panjang dengan signifikan. Pemakaian warna yang tak pas bisa pula menyebabkan rasa menganjal, bila otak mengkaitkan warna serta emosional yang tak menggembirakan.³⁹

Herman Von Helmholtz & James Clerk Maxwell kurang lebih ditahun 1790 menyampaikan teori warna pertama kali yang berdasarkan warna cahaya. Warna utama cahaya ialah merah, hijau, & biru. Warna utama itu dikatakan warna primer, yaitu warna dari unsur berbeda. Perolehan gabungan tersebut dikatakan warna sekunder, serta warna tersier menjadi warna gabungan yang memiliki 3 warna pokok.⁴⁰

f. Media Bermain dengan Warna

Anak serta bermain ialah dua definisi serupa yang tak terpisah. Dunia anak ialah bermain. Sehingga, ketika mengajar pula seluruhnya membutuhkan permainan, sebagai media. Umur 5 tahun awal atau *golden age* (usia emas), merupakan penentu untuk anak. Diumur ini, bagian kognitif, fisik, motorik, serta psikososial anak tumbuh dengan cepat. Sehingga, dibutuhkan rangsangan yang bisa memaksimalkan semua faktor itu supaya kelak terbentuk kepribadian yang matang, serta bisa menghadapi persoalan kehidupannya. Diantara upaya yang bisa memaksimalkan keterampilan kognitif, fisik, serta psikososial anak ialah leat rangsangan melalui belajar memakai permainan.⁴¹

Media yang digunakan sesuai dengan pengenalan warna untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, yaitu:

³⁹ Lou Russel, *The Accelerated Learning Fieldbook: Panduan Belajar Cepat Untuk Pelajar Dan Umum*, (Bandung: Nusa Media, 2012),170-171.

⁴⁰ Bandung Ibnu Majid, *Refleksi Diri Sebagai Inspirasi Karya Lukis*, Journal of Visual Arts 5 (1), (2016), diakses pada 13 Maret 2019, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>.

⁴¹ Aisyah, *Permain Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi, Vol. 1, No. 2, (2017), 119.

1) Bermain Pasir Warna

1. Pasir Warna

Pasir warna ialah satu media pembelajaran yang kurang diminati untuk di pakai. Sejatinya pasir berwarna salah satu diantara media belajar yang bisa dipalsukan, serta bisa diaplikasikan pada sejumlah aktivitas pengajaran serta mempunyai sejumlah warna yang menyenangkan untuk anak. Warna ialah sesuatu yang menyenangkan untuk anak.⁴²

Pasir warna bisa digunakan menjadi kolase, mainan menuang, mencetak serta lainnya. Pasir yang dipakai pasir putih yang dikasih pewarna makanan yang aman untuk anak, dan bisa menggunakan tepung beras yang diwarnai.⁴³

2. Manfaat Media Pasir

- Menstimulus motorik halus memakai mainan pasir saat anak meraba, meremas, serta memindah pasir dari suatu posisi ke posisi lainnya dengan genggam, disitu terjadi pelatihan motorik halus.
- Membiasakan koordinasi antar mata serta tangan ialah sesuatu yang begitu krusial untuk anak, serta melalui mainan pasir ini anak diharapkan bisa menghubungkan kerja mata serta tangan.
- Latihan konsentrasi, ketika anak memerlukan fokus tinggi agar pasir yang berada di tangannya tak berceceran serta dimasukkan pada cetakan.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Pasir Warna

Dalam penggunaan pasir warna ini digunakan sebagai media pembelajaran atau media permainan anak. Media sebagai pembelajaran, pendidik sudah menyiapkan pasir

⁴² Carol Seefeldt dan Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2008), 262.

⁴³ Sitti Salma Dan Lili Jumarni, *Analisis Penggunaan Media Pasir Berwarna Pada Anak Usia Dini Kelompok B*, Jurnal Smart PAUD, Vol. 3, No. 1, Januari (2020), 37, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud>.

warna dan cetakan, kemudian pendidik menerangkan, basa-basi, dan guru memberikan contoh memasukan pasir ke cetakan. Setelah itu anak mulai paham guru mengajak anak untuk mencetak dengan cara bergiliran sesuai nomer absen.

2) Mewarnai

Pengertian mewarnai secara harfiah adalah menambahkan warna ataupun cat digambar. Mewarnai merupakan suatu skill yang mesti dikuasai anak mulai dini sebab paham warna setara krusialnya dengan memahami perhitungan, membaca, serta menulis. Dengan belajar mewarnai tak sekedar mengenali warna akan tetapi pula memberikan peluang guna mengeksplorasi diri. Aktivitas mewarnai gambar pula membiasakan kebiasaan motorik serta kognitif karena saat memberi warna gambar dengan cepat otak juga tangan akan semakin terbiasa. Disisi lain, otak ikut serta menemukan warna yang diinginkannya untuk di berikan pada gambar yang di beri warna olehnya.⁴⁴

Aktivitas ekspresif semacam ini ialah aktivitas kreatif anak butuh di tindak lanjuti, dikembangkan, serta disalurkan dengan tepat. Olehnya, bisa mendukung pemaksimalan pertumbuhan minat, bakat, serta kecerdasan anak. Olehnya perhatian, dorongan, motivasi, juga apresiasi orang tua sangat dibutuhkan guna menciptakan keadaan menyenangkan, namun kegunaan suatu pendekatan belajar bisa tergapai.⁴⁵

a. Manfaat Mewarnai

- 1) Sebagai media berekspresi bagi anak, melalui warna yang dibikinnya, bisa menjadi

⁴⁴ Tri Wahyuningsih, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Gambar Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas 1 SDLB C1 SLB Muhammadiyah Purworejo Tahun Pelajaran 2015-2016*, Jurnal Pendidikan: Dwija Utama (Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik Kota Surakarta), 26 Juni 2008, 74.

⁴⁵ Yusep Nurjatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 95.

sesuatu yang tengah dirasa, baik rasa senang ataupun sedih.

- 2) Mendukung pengenalan beda warna. Melatih anak guna melaksanakan kegiatan mewarnai memakai pensil warna, krayon, atau spidol. Dengan demikian ia bisa membedakan antara warna yang satu dengan lainnya.
- 3) Meningkatkan keterampilan motorik. Kegiatan memberi warna adalah kegiatan yang bisa mendukung pengembangan kerja otot tangan juga meningkatkan keterampilan motorik halus anak.
- 4) Mengembangkan fokus anak. Aktivitas memberi warna bisa membiasakan fokus anak supaya selalu terpusat pada tugasnya. Walaupun terdapat sejumlah agenda lainnya yang berada didekatnya.
- 5) Membiasakan anak bekerja dengan target. Proses memberi warna memerlukan target, yakni sukses memberi warna semua bidang gambar yang ada. Melalui kegiatan memberi warna sejak dini, anak nantinya belajar merampungkan pekerjaannya.⁴⁶

2. Motorik Halus Pada Anak Usia Dini

1. Motorik pada anak usia dini
 - a. Pengertian Motorik pada anak usia dini

Pertumbuhan motorik ialah satu aspek yang begitu krusial pada pertumbuhan individu secara komprehensif. Sejumlah dampak pertumbuhan motorik pada konstelasi pertumbuhan dijelaskan Hurlock pada buku Iva Noorlaila, acuan komplit mendidik PAUD lewat kecakapan motorik, anak bisa menyenangkan dirinya serta mendapatkan rasa bahagia.

Lewat kecakapan motorik, anak bisa beralih dari keadaan lemah diawal hidupnya, pada keadaan mandiri. Anak bisa berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain serta bertindak untuk pribadinya. Keadaan

⁴⁶ Yusep Nurjatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*, 95-96.

ini mendorong pertumbuhan kepercayaan diri.⁴⁷ Dengan demikian, anak pada keadaan mandiri bisa mendukung kepercayaan diri.

Pertumbuhan motorik dipengaruhi oleh matangnya otot serta saraf. Dengan demikian, anak nantinya kesulitan memperlihatkan satu skill motorik khusus juga mereka belum matang. Masa kanak-kanak ialah kondisi krusial bagi pertumbuhan motorik. Olehnya, dimasa tersebut adalah waktu yang pas guna mengajari anak terkait sejumlah skill motorik. Ada sejumlah metode pengajaran kecapakan motorik, yakni *trial and error*, mencontoh, serta melatih untuk mendapatkan sesuatu yang beda. Dengan demikian, dibutuhkan perhatian tertentu pada cara ataupun strategi yang dipakai anak guna belajar keterampilan motorik.⁴⁸

Langsung ataupun tidak pertumbuhan motorik memberi dampak terhadap tindakan anak pada kehidupannya yang akan selalu terikat hingga dewasa kelak. Olehnya dibutuhkan pengawasasn tertentu pada sejumlah aspek yang diperkirakan bisa memberi dampak pada pertumbuhan motoriknya. Pertumbuhan motorik terbagi atas 2 yakni, motorik halus dan kasar. Pertumbuhan motorik kasar diantaranya yakni otot serta pergerakan anggota tubuhnya. Adapun pertumbuhan motorik halus mengikutsertakan otot kecil yang disebabkan karena kematagn kegunaan motorik, kegunaan visual yang tepat, serta keterampilan *inteleak nonverbal*.⁴⁹

b. Tahapan Perkembangan Motorik

Pada buku balita serta persoalan pertumbuhan umumnya terdapat 3 fase pertumbuhan skill motorik anak usia dini yakni:

1. Tahap Kognitif

Anak berupaya paham pada keterampilan motorik juga yang diperlukan guna melaksanakan

⁴⁷Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD: Kreatif Mendidik Dan Bermain Bersama Anak*, 50-51.

⁴⁸Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA & Anak Kelas Awal SD/ MI Implementasi Kurikulum 2013*, 15-16.

⁴⁹Soetjiningsih dan IG.N. Gde Ranuh, *Tumbuh Kembang Anak*, 26.

suatu pergerakan khusus. Difase ini sadarnya mental anak berupaya mengingat pergerakan sejenis yang telah dilaksanakannya diwaktu lampau.

2. Tahap Asosiatif

Anak banyak belajar dengan cara coba meralat olahan pada penampilan atau gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali dimasa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

3. Tahap Autonomus

Gerakan yang ditampilkan anak merupakan respon yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara sistematis.⁵⁰

2. Pengertian Motorik Halus pada Anak Usia Dini

Kemajuan perkembangan motorik halus, khususnya *ekstremitas* atas, berlangsung ke arah *proksimodistal*, dimulai dari bahu menuju ke arah distal sampai jari. Kemampuan motorik halus dipengaruhi oleh matangnya fungsi motorik, dan koordinasi *neuromuskular* yang baik, fungsi visual yang akurat, dan kemampuan intelek nonverbal.⁵¹ Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus dalam perkembangan motorik halus agar perkembangannya sesuai dengan tahap-tahap perkembangan motorik halus.

Perkembangan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjepit, menulis, dan sebagainya.⁵² Oleh karena itu, anak dalam melakukan gerakan harus melibatkan otot kecil, tetapi memerlukan

⁵⁰ Pratiwi Dian Afrani, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Merobek Kertas Berpola Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Aisyiyah II Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Palajaran 2015/2016*, Fkip-Prodi PGPAUD, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 9.

⁵¹ Soetjiningsih Dan IG.N. Gde Ranuh, *Tumbuh Kembang Anak*, 31.

⁵² Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD: Kreatif Mendidik Dan Bermain Bersama Anak*, 62.

koordinasi yang cermat dalam perkembangan motorik halus.

Selain itu, motorik kasar melibatkan gerakan otot-otot besar dalam tubuh seperti otot tangan dan kaki, sedangkan motorik halus gerakannya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.⁵³

Pertumbuhan motorik halus harus diawali melalui pertumbuhan motorik kasar. Sesudah menguasai motorik kasar serta sudah layak selanjutnya anak belajar gerakan motorik halus, meskipun sesungguhnya sejak dini anak juga telah mempelajari motorik halus ada yang baru lewat jalannya pelatihan dan keterampilan motorik halus ini berkembang dengan pesat ketika anak menginjak usia tiga tahunan. Kegiatan motorik halus melibatkan gerak otot-otot kecil, seperti jari-jari tangan, lengan, siku, engkel.⁵⁴ Oleh karena itu, perkembangan motorik halus mesti didahului dengan perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik halus anak muncul sangat pesat saat anak menginjak usia tiga tahun dengan melalui pelatihan dan keterampilan.

3. Pengembangan Motorik Halus

Anak-anak diberi kesempatan atau mencoba untuk melakukan berbagai motorik yang disesuaikan kemampuan masing-masing.

a) Fungsi pengembangan motorik halus

Fungsi motorik halus anak pada anak prasekolah, sebagai berikut:

1. Alat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
2. Alat untuk meningkatkan gerakan jari seperti: menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari-jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang.

⁵³ Dahlia, *Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Khasanah Islamic Entrepreneur Preschool*, Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 5.

⁵⁴ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 56.

3. Alat untuk melatih mengkoordinasikan kecepatan atau kecekatan tangan dengan gerakan mata.
4. Alat untuk melatih penguasaan emosi.⁵⁵
- b) Prinsip pengembangan motorik halus

Untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak agar berkembang secara optimal, maka perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang terdapat dalam Depdiknas, sebagai berikut:

 1. Memberikan kebebasan untuk berekspresi.
 2. Melakukan pengaturan waktu, tempat, media agar dapat merangsang anak untuk berkeaktifitas.
 3. Memberikan bimbingan kepada anak untuk menentukan teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media.
 4. Menumbuhkan keberanian anak dan hindarkan petunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak.
 5. Membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan.
 6. Memberikan rasa gembira dan menciptakan suasana yang menyenangkan pada anak.
 7. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan.⁵⁶

3. Pengertian Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran pada anak usia dini sangat penting dilakukan, walaupun tentu berbeda model belajar dan pembelajaran dengan model pembelajaran orang dewasa, karena pada masa ini anak berada pada masa atau periode yang sangat sensitif. Selama periode sensitif, anak menjadi peka atau mudah terstimulasi oleh aspek-aspek yang berada dilikungannya. Montessori telah menandai bahwa anak-anak tumbuh dan berkembang

⁵⁵ Pratiwi Dian Afrani, *Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Merobek Kertas Berpola Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Aisyiyah II Ngadiluwih Kabupaten Kediri Tahun Palajaran 2015/2016*, 9

⁵⁶ Muhammad Riza dan Ayu Swalina, *Deteksi Perkembangan Kompetensi Motorik Anak Di PIAUD Nadila Kec. Bebesan Kab. Aceh Tengah*, Jurnal As-Salam, Vol. 2, No.3, September-Desember 2018, 146.

melalui sejumlah tahapan berupa ketertarikan dan keingintahuan terhadap sesuatu yang disebut sebagai “*periode sensitif*”, di mana mereka menjadi bangkit minatnya terhadap aspek-aspek tertentu dan lingkungannya.⁵⁷

Selanjutnya Montessori dalam Ahmad Susanto, menjelaskan bahwa masa ini merupakan “kesempatan yang terbatas”. Selama periode sensitif, anak dapat belajar sesuatu yang baru, memperbaiki keterampilan baru atau mengembangkan aspek kemampuan berpikir otaknya tanpa “rasa sakit” dan hampir tanpa disadarinya. Bagaimanapun periode sensitif merupakan sesuatu tanpa transisi, sekali anak telah menguasai keterampilan atau konsep yang telah diresapnya, periode sensitif terlihat lenyap, sehingga jika anak tidak diperlihatkan pada pengalaman stimulus yang benar, kesempatan itu akan hilang begitu saja.

Kaitannya dengan teori belajar, ada beberapa aliran yang berpengaruh dalam dunia pendidikan dalam memaknai belajar. Dalam teori *behaviorisme*, belajar dimaknai sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis. Oleh karena itu lingkungan yang sistematis, teratur, dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus) yang baik, sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respons yang sesuai.⁵⁸

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian belajar yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Beberapa pengertian belajar antara lain:

Menurut Robert M. Gagne dalam buku R. Gilang K yang berjudul : Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19, belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar

⁵⁷ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, 77.

⁵⁸ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, 79.

terus menerus, bukan hanya disebabkan proses pertumbuhan.⁵⁹

Pendapat lainnya tentang konsep belajar pada anak usia dini adalah yang dikemukakan oleh Montessori, menurutnya bahwa semua bentuk pembelajaran adalah belajar diri sendiri, anak memiliki bawaan, kemampuan dan perkembangannya masing-masing. Jadi anak membutuhkan perhatian secara individual untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak tersebut, karena setiap anak telah dilengkapi dengan potensi yang berbeda antara anak yang satu dan anak lainnya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus memberikan arah atau stimulus yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak tersebut. Selain itu, guru juga harus memberikan waktu dan ruang bagi anak untuk memperoleh kebebasan dan selalu senang sehingga dapat berkembang dan tumbuh.⁶⁰

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik peserta didik, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan peserta didik, sarana belajar siswa yang memadai. Tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong peserta didik untuk belajar, dan lain-lain. Secara khusus tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung terhadap penciptaan kondisi belajar peserta didik yang menarik dan menyenangkan. Salah satu sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran.⁶¹

Pengetahuan tentang teori belajar dan pembelajaran bagi anak usia dini bermanfaat tidak saja bagi guru pada lembaga PAUD, tetapi juga bermanfaat bagi para orangtua dan orang dewasa lainnya yang

⁵⁹ R. Gilang K, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*, 7-8.

⁶⁰ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, 80.

⁶¹ Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal, Pendidikan Islam, Kementrian Agama RI, 2012), 3.

memiliki tanggung jawab dan perhatian khusus dalam membelajarkan anaknya di mana pun dan kapan pun.⁶²

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target.⁶³

b. Pengertian Pembelajaran Daring

Daring adalah akronim dalam jaringan, menurut KKBI Kemendikbud pusat, yang artinya terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Jadi kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan secara belajar daring, termasuk pada saat pemberian tugas. Adapun pengertian daring, daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet.⁶⁴

Meda Yuliani mengemukakan perkembangan TIK yang pesat berdampak besar pada pola hubungan antar individu, komunitas, bahkan negara. Perkembangan TIK telah mengubah pemikiran baru masyarakat. Dalam bidang pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran, pemanfaatan teknologi telah merubah sistem pembelajaran tradisional atau model tradisional menjadi model media, termasuk media komputer dengan internet. Pembelajaran online atau jarak jauh merupakan kegiatan pembelajaran yang tidak dibatasi oleh guru, waktu, tempat dan kecepatan kehadiran guru, serta media elektronik dan sarana telekomunikasi dapat digunakan.

81. ⁶² Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*,

16. ⁶³ R. Gilang K, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*, 15-

⁶⁴ R. Gilang K, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*, 17.

Salah satu bentuk pengembangan pembelajaran online adalah e-learning.⁶⁵

Menurut Meidawati dalam buku Albert Efendi Pohan pembelajaran daring learning sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang Sekolah diatur oleh siswa dan guru di lokasi yang berbeda, sehingga diperlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang dibutuhkan. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.⁶⁶

Dalam pembelajaran *remote learning* banyak aplikasi pembelajaran *online* yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan masa pandemi. Para pendidik dibuat harus berpikir keras tentang strategi, metode, atau teknik yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Akhirnya kebanyakan dari mereka menggunakan aplikasi *Whatsapp* atau *google classrom* namun pada pemberian tugas saja, tanpa ada tatap muka secara *online* padahal seharusnya guru itu memahami bahwa gaya belajar anak berbeda-beda. Bukan hanya sekedar mengerjakan tugas, tetapi mungkin mereka perlu mendengarkan penjelasan dari gurunya. Karena beban tugas yang menumpuk itu, akhirnya siswa-siswa lelah mengerjakan, orang tua ikut lelah mendampingi, guru-guru mulai lelah memeriksa tugas siswa.⁶⁷

c. Konsep Model Pembelajaran Era 4.0

Pendidikan 4.0 merupakan loncatan dari pendidikan 3.0 yang dikenalkan oleh para ahli dalam bidang pendidikan yang ditujukan untuk memberikan gambaran tentang berbagai upaya menghubungkan antara *teknologi cyber* kedalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun tidak. Dalam pendidikan 4.0 ini dibutuhkan keselarasan antara manusia dan teknologi informasi dalam rangka menemukan solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan berbagai persoalan yang timbul, serta

⁶⁵ Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 2-3.

⁶⁶ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Grobogan: CV Sarnu Untung, 2020), 2-3

⁶⁷ Sri Gusty, dkk, *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*, 93.

menciptakan peluang-peluang terkini dengan kreatif dan inovatif ditujukan untuk memperbaiki seluruh sektor kehidupan manusia modern sebagai respon yang muncul terhadap adanya revolusi industri 4.0.⁶⁸

Menurut Hussin dalam buku Sri Gusty, Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19, terdapat sembilan tren yang muncul akibat adanya pendidikan di era 4.0 penyajiannya dapat dilihat tabel:

Tabel 2.1 Tren Terkait Model Pembelajaran Era 4.0

No	Tren yang muncul	Implikasi
1	Fleksibilitas ruang dan waktu belajar	Peserta didik akan memiliki kesempatan untuk belajar pada ruang dan waktu yang berbeda, pembelajaran dapat dilakukan dengan jarak jauh.
2	Pembelajaran mandiri	Peserta didik berusaha mengikuti pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan fasilitas pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, peserta didik akan menggunakan segala kemampuan yang dimilikinya untuk memahami setiap materi yang diberikan oleh tenaga pendidik sehingga menciptakan pengalaman belajar sendiri bagi para peserta didik.
3	Fleksibilitas metode pembelajaran	Peserta didik memiliki kebebasan dalam menentukan metode pembelajaran walaupun pada dasarnya setiap pembelajaran memiliki tujuan yang sama, namun untuk mencapai tujuan itu

⁶⁸ Sri Gusty, dkk, *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*, 8.

		peserta didik dapat menempuhnya dengan cara yang bervariasi, para peserta didik dapat mengoversi proses pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang diperlukan, peserta didik juga akan mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen, program dan sistem yang berbeda berdasarkan preferensinya masing-masing.
4	Pembelajaran berbasis proyek	Peserta didik akan mengembangkan keterampilan yang mereka miliki serta mengembangkan kemampuan manajerialnya mulai dari merencanakan, mengorganisasikan, membangun kolaborasi serta kemampuan dalam mengelola waktu penyelesaian sebuah proyek.
5	Pengalaman lapangan	Model pembelajaran di Era 4.0 memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan praktik secara langsung di lapangan sehingga ini menuntut sebuah perubahan kurikulum dari para pengelola pendidikan terkhusus kepada pendidikan menengah atas hingga pendidikan tinggi.
6	Interpretasi data	Model pembelajaran di Era 4.0 sangat didukung dan tergantung pada teknologi komputer yang terus mengalami perkembangan yang luar biasa, melalui

		penggunaan teknologi ini maka analisis statistik, analisis data dapat dilakukan dengan cepat sehingga analisis secara manual (perhitungan matematis) akan tergantikan. Dengan demikian peserta didik dituntut agar dapat memberikan interpresentasi terhadap hasil analisi yang telah dilakukan, dan kemampuan dalam menyusun sebuah kesimpulan secara logis yang didasarkan pada analisis data yang dihasilkan.
7	Penilaian beragam	Penentuan nilai bagi peserta didik harus beragam, pemberian soal-soal misalnya sistem soal jawab dianggap tidak populer lagi. Teknik penilaian perlu diubah, pengetahuan secara faktual yang ditunjukkan oleh peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung menjadi alternatif penilaian, serta penerapan pengetahuan dan keterampilan peserta didik bisa dinilai pada waktu pengerjaan dan penyelesaian proyek di lapangan.
8	Keterlibatan peserta didik	Peserta didik dapat diberikan kesempatan untuk terlibat dan ikut serta dalam mendesain dan menyusun materi pelajaran atau kurikulum sehingga kurikulum yang tercipta lebih <i>up to date</i> dan mempunyai nilai manfaat yang lebih tinggi.
9	Pergeseran peran dan tanggung	Peran dan tanggung jawab tenaga pendidik lebih

	jawab tenaga pendidik	ditingkatkan baik sebagai mentoring maupun fasilitator pembelajaran. Tenaga pendidik lebih berperan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran daring sehingga diperlukan adaptasi bagi tenaga pendidik untuk meningkatkan berbagai pengetahuan, keterampilan dan kompetensi, yang lebih dengan mengoptimalkan semua potensi yang ada dalam dirinya. ⁶⁹
--	-----------------------	--

d. Keunggulan serta Kelemahan Pembelajaran Daring

Pengajaran daring mempunyai keunggulan serta kekurangan sendiri. Keunggulan secara umum telah dirasakan bahwa pengajaran online itu tak terkekang oleh ruang serta waktu, sehingga sesungguhnya waktu yang dipakai pula lebih bebas. Terlebih lagi dalam keadaan seperti sekarang ini, pemerintah telah membuat peraturan *social distancing* demi menjaga keamanan dan kesehatan setiap orang, dan hal ini berdampak pada pendidikan pula. Selanjutnya kelemahan dari pembelajaran daring tidak adanya interaksi pembelajaran secara langsung sehingga membuat peserta didik cenderung lebih bebas dan merasa tidak diawasi.⁷⁰

Untuk lebih mengetahui mengenai keunggulan dan kelemahan dari pembelajaran daring, sebagai berikut:

1. Keunggulan pembelajaran daring

- Pendidik dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui internet secara kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.⁷¹

⁶⁹ Sri Gusty, *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*, 9-12.

⁷⁰ Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, 22.

⁷¹ Nurdin, *Kendala Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Min 4 Bungo*, Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi, Vol. 02, No. 01 2021, <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI>.

b. Keunggulan pembelajaran secara daring yang dirasakan oleh guru di antaranya tidak menyita banyak waktu, tidak terfokus pada satu tempat, terkadang bisa mengerjakan pekerjaan yang double sekaligus dan lebih memiliki waktu yang banyak.⁷²

c. Bagi peserta didik

1. Peserta didik belajar (me-review) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer/gawai.
2. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses internet.
3. Berubahnya peran peserta didik dari yang pasif menjadi aktif.⁷³

d. Bagi orang tua

Dalam melakukan proses belajar-mengajar tentunya perlu adanya pengawasan. Pembelajaran disekolah akan diawasi oleh guru sedangkan pembelajaran dirumah akan diawasi oleh orang tuanya. Semenjak diterapkan pembelajaran secara daring, tentunya orang tua lebih banyak mengetahui aktivitas anaknya selama dirumah. Berikut adalah beberapa keuntungan orang tua peserta didik saat pembelajaran daring yaitu:

- 1) Orang tua bisa memantau anaknya ketika belajar.
- 2) Orang tua mengetahui perkembangan anak.
- 3) Orang tua tidak perlu antar anak kesekolah.
- 4) Menurunkan biaya berkelanjutan.
- 5) Hemat uang jajan untuk anak.
- 6) Hemat ongkos pulang pergi sekolah.

⁷²Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, 25.

⁷³Suhery, dkk. *Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di SDN 17 Mata Air Padang Selatan*, Jurnal Informasi, Vol.1, No.3, Agustus 2020.

- 7) Mengurangi kekuatiran berlebih saat anak menggunakan hp/gadget karena banyak dipergunakan untuk belajar.⁷⁴
2. Kelemahan pembelajaran daring

Pembelajaran daring memiliki banyak kelemahan-kelemahan yang perlu kita ketahui. Hal ini harus kita jadikan sebagai bahan evaluasi dan tindak lanjut untuk diperbaiki dimasa yang akan datang. Beberapa faktor yang menghambat dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini menjadi bukti kelemahan dari pembelajaran daring. Beberapa kelemahan dari pembelajaran daring dari berbagai aspek di antaranya:

- a. Bagi guru/tenaga pendidik

Berubahnya peran guru dan yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*Information and Communication Tecnology*).⁷⁵

- b. Bagi siswa

Dampak dari pembelajaran daring ini tentu akan banyak dialami oleh peserta didik sebagai objek pembelajaran. Dari semua subjek satuan pendidikan, peserta didik ternyata paling terdampak selama proses pembelajaran daring. Mereka harus melakukan penyesuaian akademik, membatasi interaksi sosial dan mengalami perasaan yang negatif.⁷⁶ Peserta didik yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung gagal.⁷⁷

⁷⁴ Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, 22.

⁷⁵ La Hadisi dan Wa Muna, *Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Pembelajaran (E-Learning)*, Jurnal Al-Ta'dib, Vol.8, No.1, Januari-Juni 2015, 132.

⁷⁶ Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, 29.

⁷⁷ Nurdin, *Kendala Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Min 4 Bungo*, Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi, Vol. 02, No. 01 2021, <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI>.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memperjelas posisi penulis dalam penelitian ini perlu ditinjau beberapa penelitian yang ada relevansinya dengan penelitian yang penulis laksanakan. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul penelitian:

1. Devi Vionitta Wibowo, Suyadi dalam jurnalnya yang berjudul: *Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air di Masa Pandemi*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menganalisis peristiwa dari suatu tindakan yang dilakukan. Pandemi covid 19 yang melanda dunia menjadi pokok permasalahan timbulnya pembelajaran daring yang diadakan didalam rumah. Dalam situasi ini anak-anak dapat merasakan kejenuhan dikarenakan faktor pembelajaran yang kurang kreatif dalam pengimplementasiannya. Kegiatan kreativitas seni warna anak usia dini dapat menjadi solusinya. Tujuan penelitian ini adalah agar dapat mengembangkan aspek kreativitas anak usia dini di era pandemi covid 19. Sampel yang digunakan dalam pengimplementasian kreativitas seni warna ini dapat berupa anak usia 3-5 tahun yang berada disekitar komplek perumahan Sumber Mukti Indah Rembang.⁷⁸

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu tentang pembelajaran warna di masa pandemi. Perbedaan dalam penelitian ini adalah kegiatan kreativitas seni warna anak usia dini melalui permainan cat air di masa pandemi, sedangkan peneliti yang akan dilakukan adalah pengenalan warna dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan pembelajaran daring.

2. Dalam jurnal Rachmi Marsheilla Aguss yang berjudul “Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal”. Berdasarkan hasil identifikasi, riset memperlihatkan jika nilai tertinggi dari keenam indikator tersebut adalah penggunaan alat tulis dan peralatan makan yang tepat, mencapai rata-rata 96% yang merupakan persentase perkembangan yang baik. Kemudian menggambar indikator dengan skor terendah berdasarkan

⁷⁸ Devi Vionita Wibowo, Suyadi, *Kegiatan Kreativitas Seni Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan Cat Air di Masa Pandemi*, PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 4 No. 1, Oktober 2020.

ide, dan rata-rata hanya memberikan kontribusi rata-rata 76% terhadap persentase perkembangan yang diharapkan. Secara umum persentase perkembangan motorik anak usia 5-6 adalah 84,6% yang termasuk dalam kriteria perkembangan yang diharapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan kemampuan atletik anak usia 5-6 di era baru normal.⁷⁹

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengenai motorik halus pada masa new normal pada anak usia dini. Perbedaan dalam penelitian ini adalah tidak ada pengenalan warna sedangkan peneliti yang akan dilakukan ada pengenalan warna dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan pembelajaran daring.

3. Siyyella Tika Nasution, Panggung Sutapa dalam jurnal “Strategi Guru Dalam Menstimulasi Keterampilan Motorik AUD Pada Era Pandemi Covid 19”. Temuan riset ini memberikan gambaran dan informasi tentang bagaimana guru taman kanak-kanak menggunakan strategi untuk merangsang perkembangan motorik anak selama pandemi COVID-19.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu perkembangan motorik pada proses pembelajaran daring.. Perbedaan dalam penelitian ini adalah tidak ada pengenalan warna, sedangkan peneliti yang akan dilakukan adalah pengenalan warna dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan pembelajaran daring.

4. Jurnal Ilham Kurnia “ Pengaruh Kegiatan Mewarnai Gambar Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Pendidikan Anak Usia Dini Bukit Selanjut Kecamatan Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu”. Hasil penelitian menunjukkan barwa $t_{hitung} = 27,000$ dengan sig= 0,000. Karena nilai sig < 0,05 dan $t_{hitung} = 27,000$ lebih besar dari $t_{hitung} = 2,447$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah pemberin perlakuan dalam kegiatan mewarnai gambar, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh sebelum dan

⁷⁹ Rachmi Marseheilla Aguss, *Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era Newnormal*, Sport Science & Education Journal, Volume 2(1), 2021. <https://ejurnal.teknokrot.ac.id/index.php/sport/issue/archive>

sesudah diberi perlakuan terhadap kemampuan motorik halus anak. Pengaruh kegiatan mewarnai gambar terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di PAUD Bukit Selanjut Kecamatan Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu sebesar 56,25% (berada kategori sedang).⁸⁰

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu Kemampuan mengenal warna terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Perbedaan dalam penelitian ini adalah tidak ada pembelajaran daring, sedangkan peneliti yang akan dilakukan adalah ada pembelajaran daring.

5. Fitria Murdiana yang berjudul: Proses pengembangan keterampilan motorik halus sejak dini untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak MBS Global Insani (Banda Lampung). Dalam penelitian ini guru belum sepenuhnya melaksanakan keseluruhan langkah-langkah perkembangan motorik halus yaitu dimulai dengan pemilihan topik, sehingga guru dapat dengan mudah mengembangkan keterampilan motorik halus yang akan diimplementasikan. Kedua, menyiapkan materi, yang juga dapat memudahkan guru dalam proses pengembangan keterampilan motorik halus. Sebelum memulai kegiatan guru akan menjelaskan terlebih dahulu kegiatan apa saja yang dilakukan dalam proses pengembangan keterampilan motorik halus.⁸¹

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu mengembangkan keterampilan motorik halus. Perbedaan pada riset ini yakni jalannya pengembangan skill motorik halus anak usia dini sedangkan peneliti yang akan dilakukan adalah pengenalan warna dalam rangka menaikkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui pengajaran daring. Kemudian penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak SBM Global Insani Bandar Lampung sedangkan peneliti melakukan di RA Baitul Ulum Sukoharjo Wedarijaksa Pati.

⁸⁰ Ilham Kurnia, *Pengaruh Kegiatan Mewarnai Gambar Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Pendidikan Anak Usia Dini Bukit Selanjut Kecamatan Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu*, Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education, Vol. 2, No. 2, November 2019, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN>.

⁸¹ Fitria Murdiana, *Proses Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak SBM Global Insani Bandar Lampung*, Skripsi UIN Raden Intan 2018.

Berdasarkan temuan riset diatas bisa dikatakan jika sama-sama membahas tentang mengenal warna, mengembangkan motorik halus, dan pembelajaran daring pada anak usia dini. Kajian peneliti terfokus pada pengenalan warna dalam rangka menaikkan keterampilan motorik halus anak usia dini dengan pembelajaran daring. Dengan kegiatan tersebut diharapkan dalam pembelajaran daring dapat berjalan sesuai peraturan yang telah ditetapkan Menteri Pendidikan dan Budaya.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan motorik halus adalah kemampuan anak untuk melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Dari usia yang sangat muda, anak-anak telah mempelajari keterampilan motorik halus, namun terdapat hal-hal baru dalam proses pelatihan, yaitu keterampilan motorik halus tersebut akan berkembang pesat saat anak berusia tiga tahun. Dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan mengenal warna untuk meningkatkan motorik halus dengan teknik yang tepat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam pendidikan anak usia dini harus dilakukan dengan menyenangkan. Proses pembelajaran yang pasif cenderung membuat anak tidak memahami proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga kemampuan kreativitas anak masih rendah, anak mulai bermain sendiri, dan anak mulai tidak memperhatikan proses pembelajaran. Dengan adanya masa pandemi ini proses pembelajaran dilakukan secara daring, guru diharapkan bisa menggunakan media elektronik dan mampu memanfaatkan jejaring internet untuk proses pembelajaran, seperti *WhatsApp group*. Dalam pembelajaran daring guru harus kreatif dalam menyampekan materi supaya siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran daring memudahkan guru untuk memberikan materi dan diskusi saat melalui jejaring internet. Disisi lain memudahkan siswa untuk mengunduh materi maupun melakukan diskusi yang berkaitan dengan mata pelajaran mengenal warna melalui motorik halus dan diharapkan tujuan pembelajaran tercapai pada kondisi pandemi Covid-19.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 2.1

