**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1.1 Hakikat Penelitian Pengembangan**

Menurut Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2022, pengembangan dapat didefinisikan sebagai penerapan prinsip dan teori ilmu pengetahuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada atau untuk mengembangkan teknologi baru.

Penelitian dan pengembangan adalah proses atau pendekatan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, menurut Sugiyono (2017:28). Pengembangan produk dapat berupa pemutakhiran produk yang sudah ada (menjadikannya lebih bermanfaat, efektif, atau efisien) atau pembuatan produk baru (yang sebelumnya tidak ada).

Menurut Syaodih dalam Sarinah (2020:46), penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki produk yang sudah ada.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, mengembangkan, dan menguji kinerja produk manufaktur.Ini termasuk

menciptakan produk baru atau memperbaiki profuk yang sudah ada.

8

**2.1.2 Bermain dan Permainan Pada AUD**

**2.1.2.1 Pengertian Bermain**

Secara bahasa, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau yang menyenangkan dan spontan melalui interaksi dengan orang lain dan benda-benda disekitarnya, bersifat imajinatif, dan melibatkan panca indera dan manusia, yang dilakukan dengan menggunakan setiap bagian tubuh. Bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun, (Latif dalam Hayati, dkk 2021:54).

Menurut Sujionodalam Hayati, dkk, (2021:54), bermain merupakan sarana sosialisasi dan diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan emosi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan Menurut Dockett dalamHayati, dkk(2021:54), Bermain merupakan suatu hal yang sama dengan kebutuhan yang harus dipenuhi karena bermain dapat menambah pengetahuan untuk mengembangkan diri.

Selain itu Bermain, menurut Parten dalam Hayati, dkk (2021:54), adalah sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengungkapkan perasaan mereka, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan bermain, anak belajar mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya.Kemudian menurut DM Eilliot dalam Hayati, dkk (2021:54), bermain adalah istilah yang digunakan secara luas, arti sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah segala sesuatu yang membuat orang senang tanpa memikirkan apayang akan terjadi pada akhirnya.

Selanjutnya menurut Purnama Sigit (2019:2), bermain adalah semua aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu seseorang mencapai perkembangan yang utuh dalam hal fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan pengertian bermain diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung melaluiinteraksi dengan orang lain dan benda-benda sekitarnya yang bersifat imajinatif serta bermain ini dilakukan dengan melibatkan menggunakan pancara indera manusia dan melakukannya dengan suka rela tanpa tekanan dan paksaan dari siapapun secara menyenangkan.

**2.1.2.2 Tujuan dan Karakteristik Bermain Pada Anak Usia Dini**

Secara umum kegiatan bermain pada anak mempunyai satu tujuan, yaitu mendorong tumbuh kembang anak secara optimal. Kegiatan bermain bersama teman sebaya dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, dan bermain dapat meningkatkan potensi kreatif anak Sujiono dalam Hayati, dkk., (2021:55).

Wolfgang dalam Hayati, dkk.,(2021:55); menyatakan bahwa tujuan dari kegiatan bermain antara lain:

a. Memperkuat otot dan mengembangkan koordinasi melalui gerakan b. Pengembangan keterampilan emosional

c. Pengembangan kemampuan intelektual

d. Meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri

Jeffree, Conkey dan Hewson dalam Hayati, dkk.,(2021:56) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami dan distimulasi, diantaranya :

a. Bermain muncul dalam diri anak. Kegiatan bermain seyogyanya tumbuh sendiri dari keinginan anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri secara suka rela tanpa ada paksaan dari siapapun.

b. Bermain harus bebas dari peraturan yang mengikat dan merupakan kegiatan untuk dinikmati, anak usia dini memiliki cara tersendiri untuk menikmati permainan. Oleh karena itu, permainan yang dimainkan haruslah mengasikkan, menyenangkan serta menggairahkan.

c. Bermain merupakan aktivitas nyata, saat bermain anak melakukan aktivitas nyata, seperti contoh saat melakukan aktivitas dengan air anak dapat mengenal air dari kegiatan bermain tersebut karena bermain melibatkan keikutsertaan fisik dan mental anak.

d. Bermain lebih memfokuskan proses dari pada hasil, dengan bermain anak mengenal dan mendapatkan keterampilan serta dapat mengembangkan keterampilan baru dari apa yang dimainkan.

e. Bermain harus didominasi oleh pemain, artinya permainan anak tidak didominasi oleh orang dewasa karena jika permainan didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan pelajaran apapun.

f. Bermain harus melibatkan peran aktif pemain, artinya anak sebagai pemain harus ikut serta dalam permainan untuk mendapatkan pengalaman

baru karena bagi anak bermain sama halnya dengan bekerja yaitu untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan baru.

Selain itu menurut Hughes dalam Farikhah, (2018:56) menyatakan bahwa ciri bermain adalah :

a. Menggembirakan dan menyenangkan

b. Dorongan bermain muncul dari dalam diri anak dan bukan dorongan dari orang lain.

c. Anak bermain dengan spontan dan sukarela.

d. Anak bermain bersama sesuai peran masing-masing.

e. Anak berpura-pura (tidak sesungguhnya), berpura-pura menangis atau marah

f. Menetapkan aturan fundamental sendiri, dan harus dipatuhi oleh setiap pemain

g. Anak aktif menggerakkan tubuh dan tidak hanya sekedar melihat teman bermain

h. Bersifat fleksibel, anak bebas memainkan permainan yang disukai atau beralih ke permainan yang lain

Setelah melihat tujuan dan karakteristik dari bermain, orangtua maupun orang dewasa di sekitar anak hendaklah memberikan kesempatan, memberikan ruang bagi anak untuk bermain, mengeksplorasi lingkungan sekitar, mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan mencoba memecahkan masalahnya sendiri. Dengan begitu anak akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan menurut pakar tentang tujuan dan karakteristik bermain pada anak usia dini adalah dengan adanya tujuan dan karakteristik bermain pada anak usia dini dapat mendorong anak untuk berekreasi dan menikmati permaianan yang dimainkannya dan dapat mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang meningkatkan pengelaman dan pengetahuan baru anak serta mendorong anak untuk belajar dan berkembang dari permainan yang dimainkannya tanpa tekanan dari luar dan menyenangkan.

**2.1.2.3 Fungsi Dan Manfaat Bermain**

Tanpa disadari kegiatan bermain memiliki fungsi antara lain (Ardini & Anik, 2018:57):

a. Memanfaatkan energi anak yang berlebih

b. Memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja c. Melatih keterampilan tertentu

d. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak

e. Membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri

f. Memberi kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan

Kegiatan stimulasi perkembangan anak kegiatan bermain memiliki beberapa manfaat (Fadillah, 2019:57); yaitu :

a. Sebagai cara untuk mendidik, mengawasi dan menilai perkembangan anak b. Sebagai alat terapi dan intervensi bagi anak yang memiliki kebutuhan

khusus

c. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak d. Mengasah panca indera anak

e. Mengembangkan keterampilan fisik

Selain itu, menurut Khobir (Ardini & Anik, 2018:57), manfaat bermain sangatlah banyak diantaranya :

a. Bermain bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, hal ini ditandai dengan kegiatan anak bermain seperti berlari, melompat dan menendang

b. Bermain melibatkan seluruh indera yang ada dalam diri anak

c. Bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, seperti contoh menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat, menggambar dan masih banyak lagi

d. Bermain dapat mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, kerjasama dan masih banyak lagi

e. Bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri dan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki

f. Menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak yang tidak terpenuhi

g. Mengakrabkan hubungan keluarga saat bermain bersama anggota keluarga yang lain

Bermain memiliki fungsi dan manfaat bagi anak yaitu dapat mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi indera anak dan menjadi sarana untuk dapat mengeksplorasi

lingkungan di sekitarnya. Dan tidak kalah pentingnya, dengan bermain bersama anggota keluarga akan lebih mengakrabkan hubungan antar anggota keluarga.

Berdasarkan fungsi dan manfaat bermain diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dan manfaat bermain bagi anak usia dini sangatlah penting dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama aspek motorik halus anak dan dengan bermain dapat membantu anak dalam memahami dunia sekitar mereka serta dapat juga mengasah keterampilan anak denganmemberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya sambil bersenang-senang.

**2.1.2.4 Pengertian Permainan**

Menurut KBBI permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain.Beberapa ahli berpendapat mengenai permainan salah satunya, yaitu Gross dimana menurut Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi- fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller, permainan menawarkan kelonggaran setelah melakukan suatu tugas atau bersifat merefresh, Schaller menyebut bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja Farhurohman,dalam Hayati, dkk.,(2021:58).

Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputradalam Hayati, dkk.,(2021:59) yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralbi dalam Hayati, dkk (2021:59) permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi

sebuah pertandingan.Kemudian menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya Farhurohman, dalam Hayati, dkk.,(2021:59). Selanjutnya menurut Freeman dalam Samsiah (2018:14) permainan adalah aktivitas yang membantu anak berkembang secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Dari beberapa uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik dalam bentuk barang atau fitur yang dapat digunakan.Setelah menyelesaikan tugas atau melakukan tugas, permainan memberikan relaksasi. Dan permainan juga merupakan jenis bermain yang memiliki aturan dan peraturan yang disepakati secara kolektif.

**2.1.2.5 Bentuk-Bentuk Permainan AUD**

Permainan terdiri dari tiga kategori (dalam Fitri, 2020:170) yaitu:

permainan eksploratif, permainan konstruktif, dan permainan pura-pura.

1) Permainan eksploratif adalah permainan di mana suatu benda digerakkan dengan tujuan tertentu.

2) Permainan konstruktif adalah permainan di mana suatu benda digunakan dan disusun menjadi barang tertentu, seperti gedung, menara, rumah, dan sebagainya.

3) Permainan pura-pura adalah permainan di mana seseorang meniru gaya atau memerankan peran orang lain. Bermain simulasi ini sangat membantu anak-anak karena membantu mereka mengatasi konflik dan kecemasan, yang berasal dari teori psikoanalitik.

Selain itu (dalam Fitri, 2020:170) ada beberapa bentuk permainan lain untuk anak usia dini yaitu:

1) Bermain sosial: Anak-anak dapat bermain soliter (bermain seorang diri), sebagai penonton, bermain bersama, bermain asosiatif, dan bermain bersama.

a. Bermain sendiri: Dalam permainan ini, anak dapat bermain sendirian tanpa memperhatikan apa yang dilakukan oleh anak lain di sekitarnya. Contoh permainan ini adalah permainan bongkar pasang atau menyusun balok menjadi menara.

b. Bermain sebagai penonton: Anak-anak yang bermain sebagai penonton pasti pasif. Anak-anak yang bermain aktif tetapi tetap memperhatikan apa yang terjadi di sekitar mereka jelas tidak pasif.

c. Bermain paralel: Ini adalah jenis permainan di mana beberapa anak bermain bersama dengan alat permainan yang sama. Mereka bermain secara mandiri, sehingga tidak ada ketergantungan atau ketergantungan antara satu sama lain dalam apa yang mereka lakukan. Biasanya mereka berbicara satu sama lain, tetapi jika salah satu dari mereka pergi, permainan tetap berlanjut.

d. Bermain asosiatif: Permainan ini melibatkan anak-anak bermain bersama tanpa pengaturan; beberapa anak dapat memilih untuk menjadi polisi dan yang lainnya menjadi penjahat, sehingga terjadi permainan kejar-kejaran. Selain itu, ada kemungkinan permainan petak umpet di mana satu anak diminta oleh penjaga untuk menghitung hingga sekian

sesuai kesepakatan, dan yang lainnya berlari untuk sembunyi. Setelah hitungan selesai, penjaga mencari teman yang lain untuk yang pertama tertangkap menjadi penjaga berikutnya.

e. Bermain bersama: Dalam permainan ini, anak-anak memiliki peran masing-masing untuk mencapai tujuan permainan. Anak-anak bermain peran dokter, dengan dokter, perawat, pasien, dan keluarga mereka. Permainan ini akan dibatalkan jika seseorang tidak mau berperan pada salah satu tokoh. Anak-anak dari berbagai usia akan menunjukkan fase perkembangan sosial bermain yang berbeda.

2) Bermain Sosio-Dramatik: Ada beberapa komponen dalam permainan sosio-dramatik, yaitu:

a. Bermain peran, yang berarti meniru kegiatan atau percakapan antara guru dan murid; dan

b. Persisten, yang berarti kegiatan dimainkan dengan tekun dan seksama selama minimal sepuluh menit.

c. Interaksi—adegan yang dilakukan oleh minimal dua anak. d.

Komunikasi verbal—anak berbicara dalam setiap kegiatan bermain.

d. Imitasi: Anak berpura-pura bertindak dan berbicara seperti orang di sekitarnya.

e. Pura-pura sebagai sesuatu, anak melakukan gerakan dan suara seperti objek tersebut. Misalnya, jika anak berpura-pura sebagai sepeda motor, dia akan berlari dengan kecepatan sepeda motor.

Berdasarkan bentuk-bentuk permaianan anak usia dini di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk permainan AUD perlulah diketahui seorang guru karena ini sangatlah penting juga untuk anak baik untuk perekembangan aspek motoriknya maupun untuk aspek kognitif anak usia dini.

**2.1.3 Kegiatan Eksplorasi**

**2.1.3.1 Pengertian Eksplorasi**

Eksplorasi adalah proses mendapatkan pengalaman baru dari situasi baru, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI:86). Pengalaman yang di alami oleh anak menjadikan titik tolak bagi anak untuk melanjutkan apa yang ia pikirkan dan mengembangkannya dalam hidupnya. Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak (Warisno, 2020:33). Sedangkan menurut Suratno (dalam Marli'ah, 2021:40) berpendapat bahwa, eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan.

Selain itu Menurut Nurhayati dalam Fitriani, dkk (2022:43), eksplorasi adalah suatu teknik yang melibatkan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh lebih banyak pengetahuan tentang suatu wilayah dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di sana. Kemudian, eksplorasi, menurut Conkey dan Hewson dalam Marli'ah (2021:43), adalah suatu jenis kegiatan bermain yang memberikan pengalaman baru dan memberikan kesenangan kepada anak-anak melalui penjelajahan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan ataupun suatu aktivitas yang dilakukan anak usia dini untuk memperoleh pengalaman baru dengan melakukan penjelajahan dengan menyenangkan.

**2.1.3.2 Pengertian Permainan Eksplorasi**

Permainan eksplorasi merupakan salah satu jenis permainan aktif, yang dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian anak, (Marli’ah,

2021;41). Dimana permainan eksplorasi dapat member anak kesempatan untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik bagi mereka.Ini dilakukan dengan mengamati dan mencari bahan alam dunia sekitar secara langsung.

Menurut Sujiono dalam Fitriani, dkk.,(2022:43) mengemukakan bahwa permainan eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan.

Kemudian permainan eksplorasi, seperti yang dinyatakan oleh Marlina et al, (2019:6174) adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak yang membawa kepuasan kepada lingkungan tempat mereka bermain. Kegiatan eksplorasi memberikan kepada anak-anak kesempatan untuk memanfaatkan dan menjelajah lingkungan mereka serta mengumpulkan informasi tentang hal-hal yang diperolah dari lingkungan mereka dan membantu mereka memecahkan masalah mereka sendiri.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan eksplorasi merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menumbuh rasa ingin tahu yang tinggi dan juga memberi kesempatan bagi anak dalam memanfaatkan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar untuk menjadikan sebuah karya sesuai dengan imajinasi yang dimiliki anak.

**2.1.3.3 Manfaat Permainan Eksplorasi**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan permainan eksplorasi menurut Marli'ah (2021;43) adalah:

a) Menambah Pengetahuan Anak Dan Mendorong Untuk Mencari Tahu

Hal-Hal Baru,

b) Mendukung Kepribadian Yang Positif, Dan

c) Sebagai Alat Bantu Bagi Anak Untuk Bersosialisasi Atau Menyesuaikan

Diri Dengan Teman-Teman.

Sedangkan Suratno dalam Marli'ah, (2021:43), menyatakan bahwa manfaat yang dapat diperoleh anak melalui permainan eksplorasi adalah sebagai berikut:

a) Menambah Pengetahuan Dan Pengalaman Anak, b) Merangsang Kreativitas Anak,

c) Merangsang Kegiatan Positif Bagi Anak Misalnya Inisiatif Untuk

Bertindak, Sportifitas, Percaya Diri Dan Bersikap Positif, Dan

d) Memberikan Kesempatan Pada Anak Untuk Bersosialisasi Baik Dengan

Teman Maupun Guru.

Jadi permainan bereksplorasi sangat penting dan bermanfaaat untuk anak usia dini, karena permainan eksplorasi ini memberikan suatu kegiatan dengan cara

menjelajah melakukan suatu kegiatan terhadap benda dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Permainan bereksplorasi juga dapat dikatakan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengalaman baru, yaitu dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan suatu aktivitas yang mereka inginkan, menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri terhadap sesuatu.

**2.1.3.4 Prosedur Kegiatan Bermain Eksplorasi**

Dalam persiapan kegiatan pengajaran dengan menggunakan kegiatan eksplorasi, beberapa hal yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

1) Menentukan nama permainan kegiatan eksplorasi yang akan dilakukan anak.

2) Menetapkan manfaat dari kegiatan eksplorasi tersebut

3) Menetapkan tema terhadap kegiatan eksplorasi yang akan dilakukan oleh anak usia dini.

4) Selanjutnya menentukan alat dan bahan yang digunakan.

5) Menentukan teknik apa yang akan digunakan dalam kegiatan eksplorasi tersebut.

6) Terakhir membuat rubrik penilaian dari kegiatan eksplorasi yang dilakukan anak tersebut.

**2.1.4 Teknik *Quilling***

**2.1.4.1 Pengertian *Quilling***

*Quilling* adalah seni yang membutuhkan koordinasi otot dan jari tangan untuk menggulung kertas, ini dapat melatih kemampuan motorik halus anak Puppitasari (2021:333).

*Quilling* adalah salah satu teknik seni rupa yang menggunakan media kertas gulung(Angening Pawekas & Murtiyoso, 2019:82). Sedangkan Menurut Rahmawati, (2019:338), *Quilling* adalah teknik membuat sebuah desain gambar dengan menggulung kertas menggunakan jari dan kemudian mengeratkan salah satu ujungnya.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa*Quilling* merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan anak usia dini dengan cara menggulung sebuah kertas menggunakan otot-otot kecil atau jari-jari tangan, untuk membentuk sebuah karya seni yang menarik sesuai kemampuan dan imajinasi yang dimiliki anak.

**2.1.4.2 Manfaat dan Tujuan Kegiatan *Quilling***

Diah dalam Agelisca, (2023:13) menjelaskan bahwa manfaat kegiatan *quilling* yaitu kegiatan dilakukan dengan jari-jari tangan, sehingga jari-jari tangan menjadi lentur dan memudahkan anak dalam menulis atau melakukan kegiatan dengan jari-jari tangan.

Tujuan kegiatan *quilling* yang akan digunakan guru kepada anak adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan *quilling* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak;

2) Kegiatan *quilling* bertujuan untuk meningkatkan motivasi anak dan mengurangi kejenuhan saat belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan tujuan kegiatan

*quilling* merupakan suatu kegiatan yang memberikan motivasi dan kesenanangan

dalam melakukan kegiatan yang merangsang motorik halus anak usia dini, dengan membuat berbagai bentuk karya yang menarik perhatian anak.

**2.1.4.3 Kelebihan Dan Kelemahan *Quilling***

Menurut Brinalloy Yuli dalam Agelisca,(2023:12), *quilling* memiliki beberapa kelebihan:

1) *quilling* adalah kegiatan yang variatif, menarik, menyenangkan, dan cukup menantang.

2) Bahan yang diperlukan untuk membuatnya mudah ditemukan.

3) Prosesnya mudah dan sederhana.

4) Dapat dilakukan dengan alat maupun tanpa alat.

5) Hasil gulungan dapat ditempelkan pada kertas berpola maupun bebas tanpa pola.

6) Ini dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak. Adapun Kelemahan *quilling* adalah jika menggunakan daun yang sudah

terlalu kering tidak bisa dimanfaatkan ataupun tidak bisa digulung karena kalau digulung daun yang sudah kering sudah pasti akan hancur itu. Jadi baiknya menggunakan daun yang layu atau yang sudah dilayukan agar dapat dimanfaatkan untuk bisa digulung membentuk sebuah karya.

**2.2 Kajian Penelitian Relevan**

Untuk memperkuat kajian penelitian pengembangan kegiatan eksplorasi dengan memanfaatkan teknik *quilling* di paud tersebut, maka terdapat bebeberapa referensi penelitian terdahulu yang juga melakukan penelitian dengan judul sesuai variabel yaitu pengembangan kegiatan eksplorasi. Beberapa penelitian tersebut

diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arfiah, dkk., (2022), dengan judul penelitian peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan eksplorasi, denganhasil analisis penelitian data disimpulkan nilai prosentase sebelum tindakan skor kategori mencapai 16%, pada tindakan siklus I mencapai 50% dan pada tindakan siklus II mencapai 83,3%. Jadi terbukti bahwa kegiatan eksplorasi dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A PAUD Terpadu Aisyiyah Bustanul Athfal II.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, dkk., (2022), dengan judul pengaruh permainan eksplorasi sains terhadap perilaku saintifik anak usia dini yaitu penelitian ini dilaksanakan di taman kanak-kanak stella sophie pelangka raya, sehingga hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan perilaku saintifik anak sebelum dan sesudah melakukan permainan eksplorasi sains. Jadi dapat disimpulkan permainan eksplorasi sains secara signifikan terbukti meningkatkan perilaku saintifik anak usia dini.

Sejalan dengan penelitian diatas penelitian yang dilakukan oleh Hasmar, dkk., (2021), dengan judul kegiatan eksplorasi untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Baiturrahim Jambi yaitu penelitian dilakukan dengan pengabdian kepada masyarakat, dimana hasil evaluasi melalui Tanya jawab tersebut adalah rata-rata orang tua memahami dan dapat menerapkan kegiatan eksplorasi agar dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Baiturrahim Jambi.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan kegiatan eksplorasi dengan memanfaatkan teknik *quilling* di paud, maka dapat

disimpulkan bahwa kegiatan eskplorasi dengan memanfaatkan teknik *quilling* di paud layak untuk digunakan. Serta kegiatan eksplorasi ini juga dapat dikaitkan dengan berbagai tema pembelajaran anak usia dini. Jadi hal tersebut terbukti bahwa kegiatan eksplorasi dengan memanfaatkan teknik *quilling* di paud layak digunakan pada proses kegiatan pembelajaran pendidikan anak usiadini.

**2.3 Kerangka Berpikir**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk mencetak generasi yang gemilang di masa yang akan datang. Pendidikan di Taman Kanak -kanak sangat penting untuk dasar pertumbuhan dan perkembangan yang akan datang Chairilsyah et al, dalam Idris (2022:80). Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan kualitas anak di masa depan karena merupakan bagian dari upaya untuk mencapai tujuan negara, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Anak-anak usia dini memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan motorik mereka, yang menjadikannya penting bagi keterampilan motorik anak. Pendidikan pada anak usia dini cenderung lebih terstruktur dengan mempertimbangkan proses pertumbuhan dan perkembangan. Agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional dan seni adalah elemen pertumbuhan dan perkembangan anak yang penting dalam pendidikan anak usia dini.

Kemampuan motorik halus termasuk kemampuan umum yang terkait dengan kemampuan awal dan kesiapan sekolah. Salah satu cara untuk melatih kemampuan motorik halus anak usia dini adalah dengan menggunakan kegiatan bermain dan belajar sebagai metode pembelajaran. Selain itu, pembelajaran harus

dioptimalkan untuk menstimulasikan perkembangan motorik halus anak. Karena anak usia dini yang cenderung senang bermain, aktivitas pembelajaran dikemas dalam permainan edukatif. Ada banyak permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.Dengan tujuan meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak, kegiatan-kegiatan ini diberikan secara sistematis.

Permainan eksplorasi adalah jenis permainan aktif yang memungkinkan anak-anak melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik bagi mereka (Marli'ah, 2021:43). Dimana Kegiatan eksplorasi dapat memberi anak kesempatan untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik bagi mereka.Ini dilakukan dengan mengamati dunia sekitar secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menggunakan kegiatan eskplorasi yang didapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan proses pembelajaran bersama anak usia dini.

Berikut adalah bagan kerangka teoritis dalam penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pengembangan Kegiatan Eksplorasi dengan Memanfaatkan Teknik

*Quilling* di PAUD

Analisis Permasalahan :

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung dalam menggunakan kegiatan menulis dan pengenalan angka bilangan 1-50.

2. Kurangnya pengembangan kegiatan dalam proses pembelajaran,

sehingga guru jarang memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi menggunakan berbagai media dan kegiatan.

Dihasilkan kegiatan eskplorasi dilengkapi buku panduan untuk memudahkan para pendidik anak usia dini dalam melakukan kegiatan

pembelajaran bersama anak usia dini

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Kegiatan Eksplorasi**