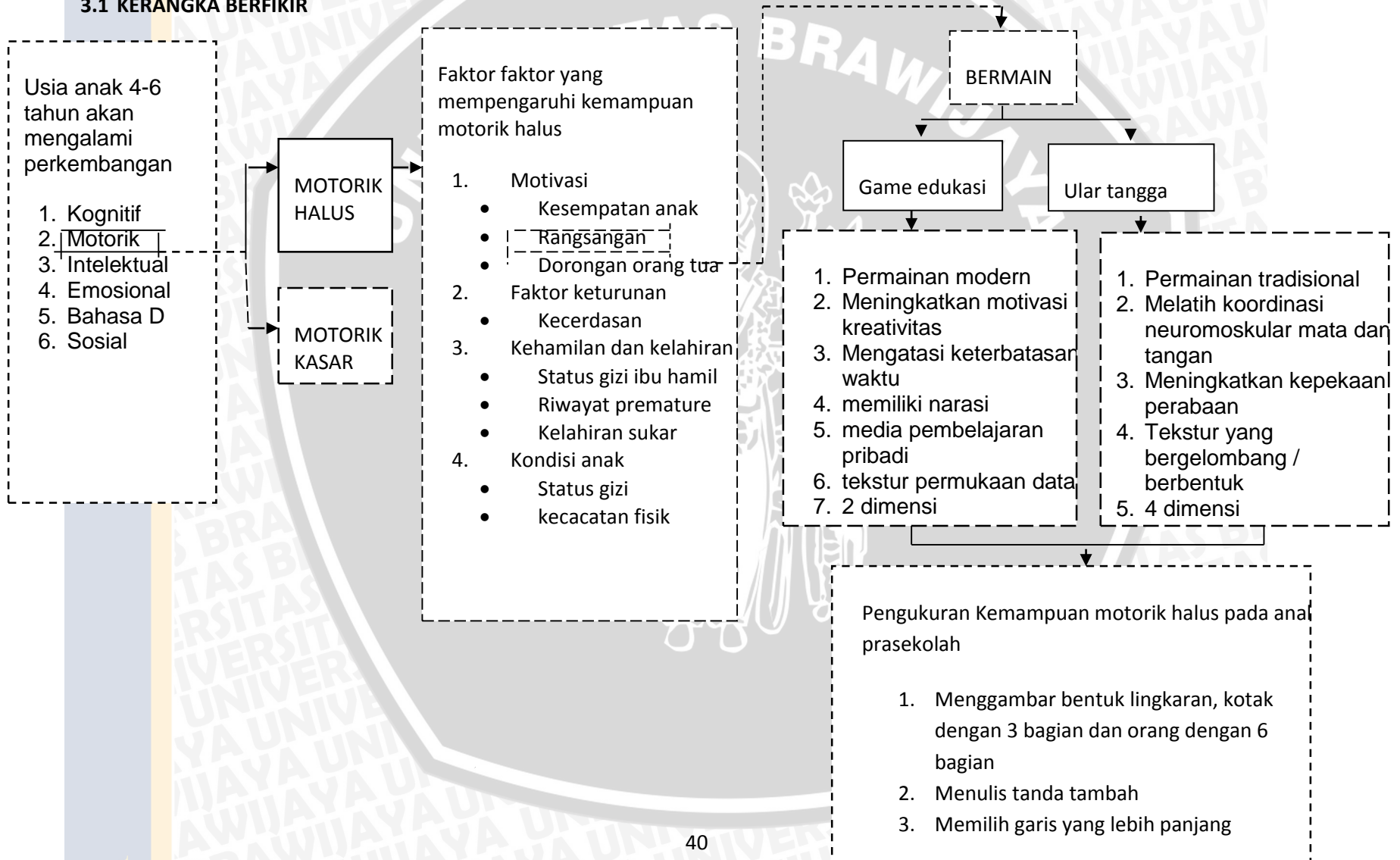


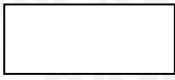
BAB III

Kerangka Berfikir Dan Hipotesa

3.1 KERANGKA BERFIKIR



Keterangan



: variable yang diteliti



: variable yang tidak diteliti

Pada usia 4-5 tahun proses perkembangan seorang anak sangat tinggi, termasuk perkembangan motorik halusya, sehingga anak harus diberi kesempatan untuk mengeksplorasi rasa ingin tahunya. Stimulus yang diberikan untuk menunjang proses perkembangan motorik halusya yaitu dengan metode bermain, permainan yang diambil yaitu permainan ular tangga yang sudah menjadi tradisi permainan secara turun temurun serta permainan kedua yaitu *game* edukasi melalui *gadget* yang banyak dimainkan oleh anak anak dimasa *modernisasi*. Disini peneliti ingin membandingkan keefektifitas dari kedua permainan terhadap motorik halus yaitu anak periode kelompok TK A2 dan A3 usia 4-5 tahun.

Selain melihat perbandingan dari kedua permainan tersebut permainan ini juga dapat digunakan untuk melatih koordinasi neuromuscular mata dan tangan, meningkatkan kepekaan perabaan, pengembangan imajinasi, fantasi, kreatifitas, intelektual, perhatian, konsentrasi dan nilai seni anak. Apabila tujuan pemberian rangsangan tersebut diterapkan secara maksimal. Maka kemampuan motorik halus anak akan semakin meningkat.

3.2 Hipotesa

Terdapat pengaruh permainan ular tangga dan *game* edukasi dalam *gadget* (*color line*) terhadap tingkat kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK TPI Nurul Huda kota Malang.

