MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MEDIA PAPAN MOTORIK PINTAR

SKRIPSI

Diajukan oleh:

KHAYATUN NUFUS

NIM :1062020005

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

TAHUN 2024

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Diajukan Oleh :

KHAYATUN NUFUS
NIM. 1062020005

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Langsa (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Khairul Amri, M.Pd	**Febriyantika Wulandari, M.Pd**
NIP. 19840818 202321 1 019	NIP. 19920214 202203 2 002

PENGESAHAN PENGUJI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MEDIA PAPAN MOTORIK PINTAR

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-1) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari / Tanggal :

Selasa, 12 September 2024
9 Jumadil Awal 1446 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH

Ketua	**Sekretaris**
Khairul Amri, M.Pd	**Febriyantika Wulandari, M.Pd**
NIP. 19840818 202321 1 019	NIP. 19920214 202203 2 002
Anggota	**Anggota**
Rita Mahriza, MS	**Ade Tursina, M.Pd**
NIP. 19840117 201101 2 008	NIP. 19911102 201903 2 020

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA IAIN LANGSA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. Amiruddin, M.A
NIP. 19750909 200801 1 013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

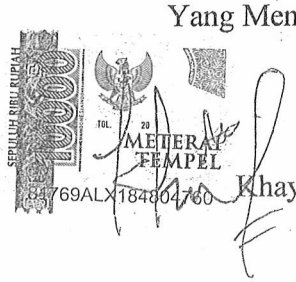
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Khayatun Nufus
Tempat/Tanggal Lahir	: Sidodadi, 13 Mei 2002
Fakultas / Program Studi	: FTIK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat	: Desa Perkebunan Teluk Panji, Kec. Kampung Rakyat

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Media Papan Motorik Pintar"** adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 15 Oktober 2024
Yang Membuat Pernyataan



Khayatun Nufus

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin, Puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan yang judul "**Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Media Papan Motorik Pintar"**. Selawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Baginda besar, Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umat muslim yang mengikuti ajaran hingga akhir zaman.

Adapun dari tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Institut Agama Islam Negeri Langsa.

Penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materil. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Oleh karena itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor IAIN Langsa, bapak Prof. Dr. Ismail Arrauf Nasution, MA., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di IAIN Langsa.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Langsa, bapak Dr. Amiruddin Yahya, MA., serta para staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Langsa, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama saya berkuliah disini.
3. Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Langsa, bapak Veryawan, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam memperlengkap berkas dari penyusunan seminar proposal hingga penyusunan berkas sidang.
4. Pembimbing I, Bapak Khairul Amri, M.Pd., yang selalu membimbing dengan baik, memberikan masukan dan pemecahan masalah yang tepat dan tepat pada waktu, dan membimbing dengan sepenuh hati hingga skripsi ini selesai.
5. Pembimbing II, Ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd., yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi dan pengarahan kepada penulis.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu Dosen selalu berada dalam lindungan Allah SWT, semoga ilmu yang telah diajarkan kepada kami dapat bermanfaat dikemudian hari.
7. Kepada Kepala Sekolah PAUD Teladan Kota Langsa serta seluruh guru dan staff nya, yang telah memberikan izin kepada saya untuk bisa melakukan penelitian di sekolah ini.

8. Kepada ayahanda tercinta (Alm) Bokhari yang sudah meninggal belum sempat saya berikan kebahagian rasa bangga, belum melihat anak kesayangannya menyelesaikan pendidikan terakhir dan tidak bisa menemani sampai wisuda.
9. Kepada ibunda Sri Wati , orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat dan tak pernah lelah berjuang membesarkan penulis hingga memperoleh gelar sarjana, terimakasih atas lantunan doa dan motivasi kepada penulis yang tak pernah henti hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Berkat doa dan dukungan ayah dan mama saya bisa berada di titik ini.
10. Kepada siswa-siswi PAUD Teladan kelas Turki terima kasih untuk suka dan duka serta pengalaman yang tak akan terlupakan. Terima kasih ya, kalian murid-murid yang luar biasa.
11. Semua orang yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat atas amalan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini juga sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Akhirnya semoga skripsi ini kiranya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Langsa, 15 Oktober 2024
Penulis,

Khayatun Nufus
NIM. 1062020005

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**

BAB I PENDAHULUAN **10**
A. Latar Belakang 10
B. Identifikasi Masalah 14
C. Rumusan Masalah 15
D. Batasan Masalah 15
E. Tujuan Penelitian 15
F. Manfaat Penelitian 15
G. Penjelasan Istilah 16

BAB II KAJIAN TEORI **18**
A. Perkembangan Anak Usia Dini 18
B. Media Pembelajaran 26
C. Penelitian Relevan 28

BAB III METODE PENELITIAN **36**
A. Jenis Penelitian 36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 36
C. Subjek Penelitian 36
D. Prosedur Penelitian 37
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 41
F. Teknik Analisis Data 44
G. Indikator Keberhasilan 46

BAB I HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47
A. Hasil Penelitian 47
B. Pembahasan 60

BAB V PENUTUP 63
A. Kesimpulan 63
B. Saran 63

DAFTAR PUSTAKA 65
LAMPIRAN 68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Kelas (PTK) Model Kemmis dan Mc Taggart 37

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tingkat Pencapaian Anak Menurut Permendikbud No.137 tahun 2014.....26
Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan 30
Tabel 3. 1 Rencana Kegiatan Permainan Pada Siklus I dan II.....37
Tabel 3. 2 Instrumen Observasi 41
Tabel 3. 3 Rubik Instrumen Observasi Kemampuan Motorik Halus 43
Tabel 3. 5 Kategori Kriteria Penilaian.....46
Tabel 4. 1 Hasil Awal Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini pada Pra Siklus 48
Tabel 4. 2 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Permainan Papan Motorik Pintar Pada Siklus I.....53
Tabel 4. 3 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Permainan Papan Motorik Pintar Pada Siklus II.....58
Tabel 4. 4 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Setelah Kegiatan Bermain Papan Motorik Pintar.....61

ABSTRAK

Nama : Khayatun Nufus/ Tanggal lahir : 13 Mei 2002/ NIM : 1062020005/ Judul Skripsi: Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Media Papan Motorik Pintar.

Motorik halus adalah salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah melalui media papan motorik pintar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui media papan motorik pintar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak di PAUD Teladan Kota Langsa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian nilai pra siklus ditemukan nilai sebanyak 42,5% dengan pemasalahannya yaitu kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang yang ditandai dengan masih adanya anak yang belum mampu dalam mengikat tali sepatu, belum mampu menguncir rambur sendiri, belum mampu mengancing baju sendiri, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti didapatkan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat meningkat melalui permainan papan motorik pintar, hal itu terlihat dari siklus I diperoleh nilai 67,5% dan pada siklus II dengan nilai 88,75%. Sehingga dapat disimpulkan bawa melalui permainan papan motorik pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di kelas turki PAUD Teladan Kota Langsa.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik Halus, Papan Motorik Pintar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses tumbuh kembang anak dari usia lahir hingga enam tahun dikenal sebagai pendidikan anak usia dini. Proses ini mencakup semua aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan fisik dan nonfisik, serta perkembangan rohani, kognitif, emosional, dan sosial. Pendidikan anak usia dini diberikan dengan cara yang tepat dan sesuai untuk memastikan bahwa anak tumbuh dan berkembang dengan baik. Kurikulum berbasis kompetesi pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendorong, membimbing, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak.[1]

Perkembangan anak adalah masa di mana kepribadian dan kemampuan dibentuk, yang akan menentukan bagaimana anak akan hidup di kemudian hari. Untuk memastikan perkembangan anak berkembang secara optimal, peran orang tua yang-mengajar di rumah dan guru yang mengajar di sekolah sama pentingnya. Namun, jika stimulasi tidak sering diberikan, pertumbuhan anak akan terhambat. Jika dibandingkan dengan teman sebayanya, hal ini akan terjadi. Perkembangan yang terhambat adalah tanda bahwa perkembangan motorik seorang anak berada di bawah standar untuk usianya. Kemajuan yang tertunda merupakan tanda bahwa perkembangan motorik anak berada di bawah standar usianya. Keterlambatan sering kali disebabkan oleh kurangnya kesempatan melatih kemampuan motoric

[1] Drupadi, Rizky Drupadi, Ulwan Syafrudin, *Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Baca Tulis Hitung Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 4, No. 2, 2021, h. 63.

anak. Agar memiliki perkembangan motorik yang baik, maka harus dibina dengan baik agar berkembang lebih cepat dibandingkan dengan anak yang tidak mendapat rangsangan.[2]

Terdapat dua kategori perkembangan fisik motorik anak: motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan otot otot besar atau sebagian besar tubuh. Anak anak melakukan gerakan yang melibatkan otot, dan mereka lebih senang bergerak. Mereka lebih senang melakukan percobaan atau praktik, lebih senang bermain permainan yang membutuhkan banyak energi, dan lebih senang bermain permainan yang melibatkan sedikit gerakan.

Motorik halus, disisi lain, adalah perkembangan yang melibatkan koordinasi tangan dan mata, serta penggunaan berbagai media dan kegiatan. Kemampuan motorik halus yang paling utama adalah kemampuan anak dalam menggambar sesuai ide, meniru bentuk, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai pola, dan melakukan eksplorasi. Setiap anak memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Usia, gizi, rangsangan atau bimbingan, dan lingkungan di sekitar anak adalah beberapa faktor yang dapat menyebabkan perbedaan tersebut. Dalam fitriani, Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan yang melibatkan gerakan tubuh yang terdiri dari otot otot dan urat saraf yang terkoordinasi. Menurut Sukamti, perkembangan motorik adalah proses kematangan atau gerak yang langsung melibatkan otot otot untuk bergerak, proses pensyarafan yang membuat seseorang mampu menggerakkan, dan proses persyarafan yang membuat seseorang mampu

[2] Talango, Sitti Rahmawati, *Konsep Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Anak Usia Dini Vol 1, No. 01, 2020, h. 94.

menggerakan tubuh-nya.[3]

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa serta meningkatkan motivasi dan rangsangan mereka untuk belajar. Media pembelajaran harus dibuat dengan cara yang inovatif dan kreatif agar dapat membantu guru meningkatkan kemampuan anak. Bermain papan motorik pintar adalah salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Papan motorik pintar adalah alat permainan yang membuat pembelajaran lebih bermakna bagi anak karena terdapat aktivitas yang terkait langsung dengan kehidupan anak usia dini. Media papan motorik pintar ini terbuat dari papan triplek yang dilapisi kain flannel berwarna-warni dan terdiri dari berbagai aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Saat anak-anak bermain dengan aktivitas yang disediakan, mereka secara tidak sadar akan melatih otot mereka sambil bermain, meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik mereka. Media permainan papan motorik pintar ini sudah peneliti modifikasi sesuai dengan tingkatan anak usia dini, dengan menggunakan kain flannel yang berwarna warni media ini terlihat sangat menarik sehingga menimbulkan keingintahuan pada anak sehingga pembelajaran lebih menarik.

[3] Fitriani, R., & Adawiyah, R., *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jurnal Golden Age, Vol. 2, No. 01, 2018, h. 25.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di 10 anak di PAUD Teladan Kota Langsa (usia 5-6 tahun) di kelas Turki. Ada lima anak yang sudah menunjukkan perilaku fisik motorik halus yang cukup bagus, dan beberapa masih membutuhkan peningkatan. Saat bermain, banyak anak yang tidak bisa mengikat tali sepatu atau menguncir rambut. Selain itu, ada anak yang belum mampu mengancing, jadi anak meminta guru untuk membantu mereka mengancing.

Oleh karena itu, guru dapat menggunakan alat pembelajaran edukatif yang lebih menarik perhatian siswa. Permainan papan motorik pintar adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan fisik motoric halus anak. Menurut Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, aspek perkembangan motoric halus anak termasuk menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, mengeksplorasi berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting dengan benar, menempel gambar dengan benar, dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.[4]

Selain itu, permainan yang menyenangkan diperlukan untuk membantu anak meningkatkan kemampuan motoric halus mereka, terutama untuk diri merekai sendiri. Peneliti mengharapkan bahwa dengan menggunakan media papan motorik pintar ini, anak-anak akan lebih mahir dalam meningkatkan kemampuan motorik halus mereka. Haryati berpendapat bahwa anak anak harus dapat mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain, termasuk dalam hal berpakaian.[5]

---

[4] Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 22.

[5] Haryati, I., Hadis, A., & Meidina, T., *Meningkatkan Kemampuan Memasang Kancing Baju Melalui Penggunaan Video Pada Anak Cerebral Palcy Kelas Dasar Iii Di SLB YPKS Bajeng Kabupaten Gowa",* 2022, h. 5.

Diharapkan kemampuan motorik halus anak-anak di PAUD Teladan Kota Langsa akan ditingkatkan dengan menggunakan papan motorik pintar ini. Cara mengajarkan motoric halus mengacu pada sifat umum anak usia dini yang bermain sebagai aktivitas utama. Sesuai dengan prinsip pembelajaran anak, belajar sambil bermain. Pembelajaran anak harus sesuai dengan dunia bermain karena anak-anak memiliki kesulitan untuk fokus dalam waktu yang lama. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan motorik pintar akan membantu anak dalam meningkatkan perkembangan fisik motoric halus mereka. Media ini dapat membantu keterampilan motoric halus anak, koordinasi mata dan tangan, konsentrasi dan fokus, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana kemampuan fisik motorik halus anak dengan menggunakan papan motorik pintar dalam penggunaan media pembelajaran yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Media Papan Motorik Pintar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diterangkan di atas, identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kegiatan yang mendukung perkembangan motorik anak, khususnya motorik halus.
2. Kurangnya bimbingan guru saat kegiatan pengembangan fisik motorik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui media papan motorik pintar?

D. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu luas maka penulis membatasi perkembangan motorik halus pada aspek melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, dan aspek menirukan bentuk.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui media papan motorik pintar ?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan ikut serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya, terutama pada bidang PIAUD. Penelitian ini dapat di jadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini tentunya dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan, dan juga dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

G. Penjelasan Istilah

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah atau kata kunci, yang penjelasanya adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, “meningkatkan” berarti membuat sesuatu menjadi lebih baik, atau lebih besar dalam hal kualitas, kuantitas atau intensitas. istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan proses perbaikan atau peningkatan dalam berbagai aspek, seperti meningkatkan kemampuan, meningkatkan produktivitas, meningkatan kualitas, atau meningkatkan pengetahuan,

2. Motorik halus

Kemampuan untuk melakukan gerakan kecil dan terperinci yang melibatkan otot-otot kecil, terutama jari dan tangan, dikenal sebagai motorik halus. Menulis, mengancingkan pakaian, memegang alat tulis, menggambar, dan mengikat tali sepatu adalah semua tugas sehari-hari yang membutuhkan kemampuan ini. Perkembangan motorik halus biasanya berkembang seiring dengan pertumbuhan anak dan sangat penting untuk kemampuan mereka untuk mandiri dan belajar.[6]

3. Papan motorik pintar

Papan motorik pintar adalah permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Adapun pembuatannya yaitu triplek yang dilapisi kain flannel dengan berbagai warna untuk membuat permainan

[6] Lilis Maghfuroh and Kiki Chayaning Putri, *Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan*, dalam Journal of Health Sciences, Vol. 10, No. 1, 2018, h. 37-38.

ini. Adapun kegiatan didalamnya yaitu: mengancing, mengikat, menyisir, mengucir, menyerut tali, mengunci gesper, dan tugas sederhana lainnya yang dilakukan dalam permainan ini. Anak-anak dapat belajar menyelesaikan masalah, koordinasi tangan dan mata, dan kekuatan jari dengan bermain permainan ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Peneliti menggunakan permainan papan motorik pintar untuk melihat kemampuan motorik halus anak sebagai tahap awal sebelum penelitian tindakan kelas. Melalui permainan papan motorik pintar, hasil kemampuan awal sebelum tindakan akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan. Tujuan dari perbandingan adalah untuk menunjukkan bahwa ada peningkatan baik sebelum maupun sesudah melakukan tindakan. Pada saat ini, peneliti mengamati kemapuan motorik halus anak-anak yang bersekolah di PAUD Teladan Kota Langsa. Berikut ini adalah temuan penelitian saat ini:

1. Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Siklus

Penelitian ini dimulai dengan kedatangan peneliti ke sekolah PAUD teladan Kota langsa pada tanggal 13 November 2024. Penelitian ini peneliti lakukan di kelas turki. Adapun indikator kemampuan motorik halus yang dinilai pada penelitian ini adalah menirukan bentuk dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 10 anak yang menjadi subjek dari penelitian ini.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan lembar observasi atau pengamatan berdasarkan standar tingkat perkembangan anak yang bertujuan untuk melihat motorik halus dengan

menggunakan permainan papan motorik pintar. sehingga peneliti tertarik menerapkan strategi pembelajaran melalui permainan papan motorik pintar.

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan oleh peneliti terkait perkembangan motorik halus anak di PAUD Teladan Kota Langsa. Pada tahap ini peneliti melihat masih banyak anak yang belum mampu dalam perkembangan motorik halusnya ditandai dengan kurangnya kesabaran anak dan mudah menyerah dalam kesehariannya dalam mengikat tali sepatu, menguncir rambut, mengancing baju, mengancing resleting celana sehingga membuat mereka sering meminta bantuan kepada orang tua atau guru yang ada disekolah.

Pada hasil awal kemampuan motorik halus anak masih belum berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 1 Hasil Awal Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini pada Pra Siklus

No	Nama	Indikator I	Indikator II	Jumlah	Ketuntasan	Kategori
1.	HZ	2	2	4	50%	BB
2.	AYS	2	2	4	50%	BB
3.	AY	2	2	4	50%	BB
4.	AF	2	2	4	50%	BB
5.	AYZ	2	2	4	50%	BB
6.	ARS	1	2	3	37,5%	BB
7.	HBB	1	2	3	37,5%	BB
8.	MRY	1	2	3	37,5%	BB
9.	RS	1	2	3	37,5%	BB
10.	UM	1	1	2	25%	BB
Jumlah		15	19	Rata rata	42,5%	
Ketuntasan Indikator		37,5%	47,5%	Ketuntasan		

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa perkembangan motorik halus anak dalam permainan papan motorik pintar yang terdiri dari 10 anak pada prasiklus, masih terdapat banyak anak dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 10 anak. Pada kategori mulai berkembang sebanyak 0 anak, pada kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 0 anak, dan pada kategori berkembang sangat baik sebanyak 0 anak. Adapun nilai rata rata yang diperoleh sebanyak 42,5%. Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada test awal adalah 42,5%.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti melakukan tahap Tindakan dengan menggunakan siklus I untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan papan motorik pintar. Diharapkan kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

2. Kemampuan Motorik Halus Anak Setelah Tindakan

Siklus I

Siklus pertama terdiri dari 4 tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi beberapa tahapan yang akan dilaksanakan, antara lain :

a. Tahap perencanaan
    1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai kurikulum
    2) Peneliti menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH) yang akan digunakan selama penelitian siklus I.
    3) Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang kegiatan permainan papan motorik pintar untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini.
    4) Mempersiapkan permainan papan motorik pintar.

b. Tahap pelaksanaan (Tindakan)

Berdasarkan hasil presurvey yang peneliti lakukan, maka diperoleh hasil bahwasanya perkembangan motorik halus anak usia dini mulai berkembang, untuk itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus I yang dilaksanakan 4 kali pertemuan. Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti membagi 3 tahapan belajar, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 14 November 2024. Pada kegiatan pembukaan diawali dengan mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa. Selanjutnya peneliti bercakap cakap kepada anak didik mengenai tema dan sub tema dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian pada kegiatan inti peneliti membuat 3 kegiatan. Kegiatan pertama peneliti memperkenalkan diri lalu memperkenalkan tema pakaian. Kegiatan kedua peneliti memperkenalkan permainan papan motorik pintar. Kegiatan ketiga peneliti memperkenalkan peraturan dan tata cara bermain permainan papan motorik pintar. Peneliti memperkenalkan permainan papan motorik pintar kepada anak, dan menjelaskan bahwa permainan ini sudah dimodifikasi sesuai pembelajaran yang ada disekolah. Setelah itu anak melakukan tanya jawab mengenai permainan papan motorik pintar. Selanjutnya kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan anak berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan lalu memberikan reward berupa pujian kepada anak.

lalu pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi, berdo'a, dan mengucapkan salam.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 15 November 2024. Pada pertemuan kedua diawali dengan mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa. Selanjutnya peneliti bercakap cakap kepada anak didik mengenai tema dan sub tema dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian pada kegiatan inti peneliti membuat 3 kegiatan. Kegiatan pertama peneliti memperkenalkan warna pada papan permainan motorik pintar. Kegiatan kedua peneliti melakukan tanya jawab mengenai warna yang terdapat pada papan motorik pintar. Pada kegiatan ketiga peneliti memperkenalkan ciri ciri gambar yang terdapat pada papan motorik pintar. Selanjutnya kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan anak berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan lalu memberikan reward berupa pujian kepada anak. lalu pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi, berdo'a, dan mengucapkan salam.

Pada pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 18 November 2024 Pada pertemuan ketiga diawali mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa. Selanjutnya peneliti bercakap cakap kepada anak didik mengenai tema dan sub tema dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian pada kegiatan inti peneliti membuat 3 kegiatan. Kegiatan pertama bermain papan motorik pintar. Kegiatan kedua anak menggambar kancing dan tali. Kegiatan ketiga anak menggambar bentuk kepala dan rambut. Selanjutnya kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama pembelajaran

berlangsung. Peneliti dan anak berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan lalu memberikan reward berupa pujian kepada anak. lalu pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi, berdo'a, dan mengucapkan salam.

Pada pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 19 November 2024. Pada pertemuan pertama diawali dengan mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa. Selanjutnya peneliti bercakap cakap kepada anak didik mengenai tema dan sub tema dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian pada kegiatan inti peneliti membuat 3 kegiatan. Kegiatan pertama anak bermain papan motorik pintar. Kegiatan kedua anak menggambar pakaian yaitu gambar celana, rok, dan saku. Kegiatan ketiga anak menggambar sepatu dan sandal. Selanjutnya kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan anak berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan lalu memberikan reward berupa pujian kepada anak. lalu pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi, berdo'a, dan mengucapkan salam.

3. Tahap pengamatan (Observasi)

Tahap pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi perkembangan motorik halus anak yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada siklus I maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak

melalui permainan papan motorik pintar. Dimana pada siklus ini sudah terdapat beberapa anak yang sudah memahami bahwa kegiatan dalam permainan papan motorik pintar ini dapat terhubung dengan perkembangan motorik halus anak dalam berpakaian sehari hari. Tetapi dari semua anak masih terdapat beberapa yang belum mengerti. Maka dari itu diharapkan pada siklus selanjutnya perkembangan motorik halus anak dalam permainan papan motorik pintar dapat meningkat lagi walau secara bertahap.

Tabel 4. 2 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Permainan Papan Motorik Pintar Pada Siklus I

No	Nama	Indikator I	Indikator II	Jumlah	Ketuntasan	Kategori
1.	HZ	2	3	6	75%	BSH
2.	AYS	3	3	6	75%	BSH
3.	AY	2	3	5	62,5%	MB
4.	AF	3	3	6	75%	BSH
5.	AYZ	3	3	6	75%	BSH
6.	ARS	2	3	5	62,5%	MB
7.	HBB	2	3	5	62,5%	MB
8.	MRY	2	3	5	62,5%	MB
9.	RS	2	2	4	50%	MB
10.	UM	2	3	6	75%	BSH
Jumlah		23	29	Rata rata	67,5%	
Ketuntasan Indikator		57,5%	72,5%	Ketuntasan		

Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan motorik halus anak melalui permainan papan motorik pintar. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwasanya siswa yang mencapai indikator perkembangan motorik halus anak dengan baik

sebanyak 67,5% dengan keterangan belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak, mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak, dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0 anak.

Hasil penerapan pada silus I ini adalah :

a. Masih banyak anak yang belum maksimal dalam bermain permainan papan motorik pintar ini, yang ditandai dengan masih adanya anak yang belum bisa mengancing baju dengan benar.
b. Penerapan bermain permainan papan motorik pintar ini belum maksimal dikarenakan mereka masih fokus dalam kegiatan menirukan bentuk.
c. Peserta didik juga sudah memahami bahwa kegiatan dalam permainan papan motorik pintar ini dapat terhubung dengan perkembangan motorik halus anak dalam berpakaian sehari hari. Tetapi dari semua anak masih terdapat beberapa yang belum mengerti.

Oleh karena itu, diharapkan pada siklus selanjutnya perkembangan motorik halus anak dalam permainan papan motorik pintar dapat kembali meningkat meskipun secara perlahan. Oleh karena itu, hasil dari kegiatan keterampilan motorik halus pada siklus I bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui permainan papan motorik pintar di PAUD Teladan Kota Langsa. Secara keseluruhan, hal ini menunjukkan adanya perubahan pada anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus melalui permainan papan motorik pintar.

Oleh karena itu, peneliti melakukan kembali kegiatan tersebut untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui perma inan papan motorik pintar. Pada siklus II ini peneliti ingin melihat sejauh mana penerapan kegiatan papan motorik pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Siklus II

Siklus kedua terdiri dari 4 tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun beberapa tahapannya diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap perencanaan
   1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai kurikulum
   2) Peneliti Menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH) yang akan digunakan selama penelitian siklus I.
   3) Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang kegiatan permainan papan motorik pintar untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini.
   4) Mempersiapkan permainan papan motorik pintar.
b. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

   Peneliti melaksanakan Tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran harian (RPPH) yang telah direncanakan. Pada siklus II ini dilakukan selama 4 pertemuan yang berlangsung. Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti membagi 3 tahapan belajar yaitu : kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 20 November 2024. Pada pertemuan pertama diawali dengan mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa. Selanjutnya peneliti bercakap cakap kepada anak didik mengenai tema dan sub tema dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian pada kegiatan inti peneliti membuat 3 kegiatan. Kegiatan pertama anak mengamati gambar yang terdapat pada papan motorik pintar lalu menceritakannya. Kegiatan kedua anak menggambar bentuk baju dan jaket. Kegiatan ketiga anak bermain permainan papan motorik pintar. Selanjutnya kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan anak berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan lalu memberikan reward berupa pujian kepada anak. lalu pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi, berdo'a, dan mengucapkan salam.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 21 November 2024. Pada pertemuan pertama diawali dengan mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa. Selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab kepada anak murid. Kemudian pada kegiatan inti peneliti membuat 3 kegiatan. Kegiatan pertama anak tanya jawab mengenai tema pakaian. Kegiatan kedua anak mengklasifikasikan benda sesuai dengan kegunaannya pada permainan papan motorik pintar. Kegiatan keempat anak bermain papan motorik pintar. Selanjutnya kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan anak berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan lalu memberikan reward berupa pujian

kepada anak. lalu pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi, berdo'a, dan mengucapkan salam.

Pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 22 November 2024. Pada pertemuan pertama diawali dengan mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa. Selanjutnya peneliti bercakap cakap kepada anak didik mengenai tema dan sub tema dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian pada kegiatan inti peneliti membuat 3 kegiatan. Kegiatan pertama membandingkan gambar sesuai dengan klasifikasinya. Kegiatan kedua memecahkan masalah dalam setiap kegiatan dalam permainan papan motorik pintar. Kegiatan ketiga bermain papan motorik pintar. Selanjutnya kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan anak berdiskusi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan lalu memberikan reward berupa pujian kepada anak. lalu pembelajaran diakhiri dengan bernyanyi, berdo'a, dan mengucapkan salam.

Pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 25 November 2024. Pada pertemuan pertama diawali dengan mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa. Selanjutnya peneliti bercakap cakap kepada anak didik mengenai tema dan sub tema dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian pada kegiatan inti peneliti membuat 3 kegiatan. Kegiatan pertama anak menjelaskan fungsi pada setiap gambar yang terdapat pada papan motorik pintar. Kegiatan kedua menjelaskan manfaat permainan papan motorik pintar. Kegiatan ketiga anak bermain papan motorik pintar.

Pada siklus II ini peneliti menemukan bahwa setelah anak diberikan stimulasi dan pembelajaran mengenai perkembangan motorik halus melalui permainan papan motorik pintar sudah sepenuhnya mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan. Karena pada siklus II ini peneliti sudah meracang kegiatan pembelajaran yang berbeda dari siklus I, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Hasil yang didapat pada siklus ini yaitu meningkatkan persentase ketuntasan siswa dan rata rata ketuntasan seluruh anak.

Berikut ini adalah hasil dari peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan papan motorik pintar dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 3 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Permainan Papan Motorik Pintar Pada Siklus II

No	Nama	Indikator I	Indikator II	Jumlah	Ketuntasan	Kategori
1.	HZ	4	4	8	100%	BSB
2.	AYS	4	4	8	100%	BSB
3.	AY	3	4	7	87,5%	BSB
4.	AF	4	4	8	100%	BSB
5.	AYZ	4	4	8	100%	BSB
6.	ARS	3	4	7	87,5%	BSB
7.	HBB	3	3	6	75%	BSH
8.	MRY	3	4	7	87,5%	BSB
9.	RS	3	3	6	75%	BSH
10.	UM	3	3	6	75%	BSH
Jumlah		34	37	Rata rata	88,75%	
Ketuntasan Indikator		85%	92,5%	Ketuntasam		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwasanya siswa yang mencapai indikator perkembangan motorik halus anak dengan baik sebanyak 88,75% dengan keterangan belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak, mulai berkembang (MB) sebanyak 0 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan papan motorik pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dan hasil yang dicapai pada siklus II menghentikan penelitian ini karena sudah mencapai indicator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Pada indikator motorik halus, anak sudah mampu menirukan bentuk, anak sudah mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Adapun dari kegiatan tersebut dapat terlihat pada saat bermain permainan papan motorik pintar, anak melakukan gerakan pada otot kecil, gerakan pada jemari tangan, dan pergelangan tangan yang ditandai dengan anak mengancing baju, anak merekatkan tali sepatu, anak mengikat tali sepatu, anak mengancing rok, anak mengancing saku, anak mengikat rambut, anak mengancing zipper jaket, dan anak mengancing celana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan papan motorik pintar dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

B. Pembahasan

1. Perkembangan Motorik Halus pada Aspek Melakukan Eksplorasi dengan Berbagai Media dan Kegiatan, dan Aspek Menirukan Bentuk

Berdasarkan hasil yang didapat pada awal penelitian prasurvey nilai rata rata yang diperoleh anak sebanyak 42,5% yang ditandani dengan 10 anak belum berkembang (BB) dengan keterangan mulai berkembang sebanyak 0 anak, berkembang sesuai harapan sebanyak 0 anak, berkembang sangat baik sebanyak 0 anak. Setelah dilakukan penelitian pada siklus I (pertama) maka diperoleh nilai rata rata sebanyak 67,5% dengan keterangan belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak, mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak, dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0 anak.

Kemudian dilakukan kembali penelitian pada siklus II bahwasanya terdapat peningkatan dalam ketuntasan nilai anak yang ditandai dengan perolehan nilai rata rata sebanyak 88,75% dengan keterangan belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak, mulai berkembang (MB) sebanyak 0 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak. Maka dari itu peningkatan dari nilai tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 4 Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Setelah Kegiatan Bermain Papan Motorik Pintar

No	Nama	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Kategori
1.	HZ	50%	75%	100%	BSB
2.	AYS	50%	75%	100%	BSB
3.	AY	50%	62,5%	87,5%	BSB
4.	AF	50%	75%	100%	BSB
5.	AYZ	50%	75%	100%	BSB
6.	ARS	37,7%	62,5%	87,5%	BSB
7.	HBB	37,7%	62,5%	75%	BSH
8.	MRY	37,7%	62,5%	87,5%	BSB
9.	RS	37,7%	50%	75%	BSH
10.	UM	25%	75%	75%	BSH
Rata rata ketuntasan		42,5%	67,5%	88,75%	

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan motorik halus anak melalui permainan papan motorik pintar, selama melakukan tindakan 2 siklus, peningkatan ini dapat dilihat dari ketuntasan anak pada siklus II.

Kegiatan pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah dengan menggunakan beberapa alternative antara lain seperti permainan papan motorik pintar. Kegiatan papan motorik pintar yang peneliti kembangkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Penggunaan papan motorik pintar bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak terutama untuk dirinya sendiri dalam berpakaian. Melalui kegiatan

bermain papan motorik pintar anak mampu menirukan bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

Menurut Kadek Hengki Primayana bahwasanya motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan melakukan gerakan pada otot-otot kecil, seperti menggerakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Hal ini terlihat pada saat bermain permainan papan motorik pintar, anak melakukan gerakan pada otot kecil, gerakan pada jemari tangan, dan pergelangan tangan yang ditandai dengan anak mengancing baju, anak merekatkan tali sepatu, anak mengikat tali sepatu, anak mengancing rok, anak mengancing saku, anak mengikat rambut, anak mengancing zipper jaket, dan anak mengancing celana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan papan motorik pintar dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah peneliti laksanakan selama dua (II) siklus di PAUD Teladan Kota Langsa, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan papan motorik pintar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata rata hasil kemampuan motorik halus anak melalui permainan papan motorik pintar dari pra survei sampai siklus II sebanyak 88,75%.

Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan nilai yang diperoleh anak adalah 42,5%. Sedangkan pada siklus I diperoleh nilai dengan rata rata 67,5% dan pada siklus II kemampuan motorik halus anak meningkat sebanyak 88,75%. Berdasarkan hasil pengamatan siklus pertama bahwa 10 anak memperoleh nilai belum berkembang (BB). Sementara pada siklus II terlihat peningkatan yang sangat efektif dimana terdapat 3 anak yang mendapatkan kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH), dan 7 anak mendapatkan ketogori nilai berkembang sangat baik (BSB).

Kaitan antara kemampuan motorik halus anak dengan permainan papan motorik pintar adalah permainan ini memang dirancang khusus untuk melatih kemampuan motorik halus anak. Berbagai jenis pakaian memiliki detail seperti kancing, resleting, dan tali sepatu yang memudahkan anak untuk melakukan hal-hal kecil dengan jari-jarinya. Selain itu, penggunaan warna-warna yang cerah dan menarik juga dapat meningkatkan minat anak untuk bermain. Oleh karena itu,

dengan memadukan unsur pembelajaran dan kesenangan, permainan ini dapat memberikan kontribusi besar bagi kemampuan motorik halus anak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan terhadap hasil penelitian ini, maka penulis memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Bagi guru

Diharapkan permainan papan motorik pintar ini dapat menjadi alternatif baru yang dapat memberikan ide dan informasi khususnya bagi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

2. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan media atau alat permainan yang dapat mendukung proses pembelajaran dan mendorong guru kelas lainnya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di sekolah.