

**HUBUNGAN PERMAINAN MEDIA BUBUR KERTAS BEKAS  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DI TK  
ASSALAM 1 SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 1440 H/2019 M**

**HUBUNGAN PERMAINAN MEDIA BUBUR KERTAS BEKAS  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DI TK  
ASSALAM 1 SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Dr. Romlah, M. Pd. I**

**Pembimbing II : Drs. Sa'idy, M.Ag**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTANLAMPUNG  
TAHUN 1440 H / 2019 M**

## ABSTRAK

Motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian otot-otot kecil dan memerlukan kecermatan koordinasi mata dengan tangan. Oleh sebab itu, dalam rangka menstimulus perkembangan motorik halus diperlukan strategi yang handal, seperti menggunakan suatu permainan. Bermain pada prinsipnya faktor yang berpengaruh dengan perkembangan diri anak. Oleh karena itu pembelajaran dengan bermain diharapkan dapat meningkatkan daya kreatifitas serta keterampilan anak, melalui permainan media bubur kertas bekas anak dapat melakukan berbagai kegiatan seperti merobek kertas, menggunting, meremas, membentuk. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara permainan media bubur kertas bekas dengan kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode desain korelasi/hubungan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji analisis korelasi (*product moment*), uji koefisien korelasi, uji koefisien determinasi.

Berdasarkan dari hasil penelitian, diketahui bahwa  $r_{xy} = 0,83$  bila dikonsultasikan kedalam  $r_{tabel}$  maka taraf korelasi 0,800 – 1,00 yang menunjukkan taraf korelasi tinggi. Dengan istilah lain terdapat hubungan yang tinggi atau signifikan diantara kedua variabel tersebut. Kemudian nilai  $t_{hitung} = 9,604$  sedang  $t_{tabel} = 2,16$  pada taraf signifikansi 5%, jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima. Selanjutnya diperoleh hasil dari uji koefisien determinasi yaitu 68,89% hasil ini membuktikan bahwa kemampuan motorik halus ditentukan melalui permainan media bubur kertas bekas.

*Kata Kunci:* Bubur Kertas Bekas, Motorik Halus.

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri*”.

(QS. Ar-Rad: 11)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Mushaf Aisyah Al-Qur'an dan terjemah untuk wanita, (Jakarta: Hilal, 2010). h.250.

## PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, dengan ini persembahkan karya ini untuk :

1. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Ahmad Saekoni dan Ibu Fatmi Lindawati yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu serta selalu memberikan dorongan, semangat, do'a, nasehat, cinta dan kasih sayang yang tiada henti. Merekalah figur istimewa dalam hidupku, penyemangatku. Terimakasih Ayah, Ibu tak sanggup ku membalas semua jasa-jasamu, hanya do'a tulus ikhlas yang selalu ku ucap kepada Rabb ku agar ayah dan ibu selalu diberi limpahan nikmat dari Allah SWT. oleh sebab itu maka skripsi ini penulis persembahkan untuk keduanya sebagai bentuk bakti anak kepada orang tua.
2. Kakakku Taufik Hidayat. AS dan kakak ipar ku Elis Fitriyani serta adikku Fajar Tri Nuryati tercinta yang senantiasa memberikan motivasi demi tercapainya cita-citaku, semoga Allah berkenan menyatukan kita sekeluarga kelak di syurga.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung tempatku menimba ilmu dan yang ku banggakan.

## RIWAYAT HIDUP

Aprilia Rahmah Nurahmaddilahirkan di Desa Sukamulya, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Pringsewu pada tanggal 28 April 1997. Anak kedua dari tiga bersaudara buah hati dari pasangan Bapak Ahmad Saekoni dan Ibu Fatmi Lindawati.

Penulis mengawali pendidikan di TK Islam Muslimat Banyumas Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu diselesaikan pada tahun 2002, lalu melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 3 Banyumas Kabupaten Pringsewu diselesaikan pada tahun 2009, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTsN 2 Pringsewu Kabupaten Pringsewu diselesaikan pada tahun 2012, selanjutnya melanjutkan Sekolah Menengah Atas di MAN1 Pringsewu Kabupaten Pringsewu diselesaikan pada tahun 2015, dan pada tahun 2015 penulis melanjutkan studi pada jenjang pendidikan perguruan tinggi strata satu (S1) di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam kegiatan kemahasiswaan pada organisasi intra kampus. Penulis terdaftar menjadi anggota KMPA (Komunitas Mahasiswa Pecinta Al-Qur'an) pada tahun 2016. Penulis juga terdaftar menjadi anggota UKM Permata Sholawat pada tahun 2017. Pada tahun 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Wonodadi Kecamatan Tanjung Sari Kabupaten Lampung Selatan, kemudian pada tahun yang sama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmaanirrahim,*

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini, dimana penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakutlas Tarbiyah dan Keguruan.
2. Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah membantu melancarkan proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang tak hentinya memberikan ilmu.

5. Ibu Nurlaila Hasanah, S.Pd selaku kepala sekolah TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung dan Ibu Fatimah Rela, S.Pd.I selaku guru wali kelas B3 yang telah memberikan waktu dan tempat untuk penelitian.
6. Sahabat-sahabat kos putri hafika, Febri Hafizah, Indah Setiya Ningrum, Siti Aminah, Dica Desti A, Fitri Rahmawati, Tyas Hotmania, Anilistiya N, terimakasih banyak untuk canda tawa dan kebersamaannya selama ini.
7. Sahabat-sahabatku Umi Nur hasanah, Chica Ariyanti yang telah ikut serta membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) angkatan 2015 khususnya kelas C.



Semoga bantuan dan amal mereka akan memperoleh pahala yang berlimpah ganda dari Allah SWT. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya akan adanya kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan.

Kepada Allah SWT, penulis memohon taufiq serta hidayahnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis pribadi dan berguna bagi bangsa dan agama.

Bandar Lampung, 28 April 2019

Penulis,

**Aprilia Rahmah Nurahmah**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv



### BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Alasan Memilih Judul .....	12
D. Identifikasi Masalah.....	13
E. Batasan Masalah.....	13
F. Rumusan Masalah .....	13
G. Tujuan Penelitian .....	13
H. Manfaat Penelitian .....	14

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Permainan Bubur Kertas Bekas .....	15
1. Pengertian Bermain .....	15
2. Karakteristik Bermain .....	17
3. Tujuan Bermain .....	18
4. Manfaat Bermain Bagi Anak .....	19

5. Pentingnya Bermain Bagi Anak .....	21
6. Fungsi Bermain Bagi Anak .....	22
7. Konsep Bermain Dalam Islam .....	25
8. Jenis Permainan .....	26
9. Faktor yang Memengaruhi Permainan Anak .....	28
B. Konsep Media Bubur Kertas Bekas .....	30
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	30
2. Tujuan Media Pembelajaran .....	32
3. Manfaat Media .....	32
4. Fungsi Media Pembelajaran .....	35
5. Jenis Media Pembelajaran .....	36
6. Kedudukan Media Pembelajaran .....	37
7. Pengertian Bubur Kertas .....	37
8. Bahan Penunjang dan Peralatan Bantu dalam Pembuatan Bubur Kertas Bekas .....	38
10. Cara Pembuatan Bubur Kertas Bekas .....	40
11. Permainan Media Bubur Kertas untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak .....	42
C. Konsep Motorik Halus .....	45
1. Pengertian Motorik Halus .....	45
2. Fungsi Perkembangan Motorik Halus .....	46
3. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak .....	48
4. Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus .....	50
5. Aktivitas yang Dapat Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus .....	51
6. Metode Pengembangan Motorik Halus Anak .....	52
7. Tujuan Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus .....	53
8. Pentingnya Mengembangkan Motorik Halus .....	54
D. Penelitian Relevan.....	56
E. Kerangka Berpikir.....	58
F. Hipotesis Penelitian.....	61

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Metode Penelitian.....	62
B. Populasi dan Sampel .....	62
C. Teknik Pengumpulan Data.....	64
D. Variabel Penelitian .....	65
E. Analisis Data .....	66
F. Teknik Analisis Data .....	67

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Profil Tempat Penelitian .....	70
1. Sejarah singkat berdirinya TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung .....	70
2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga .....	70
3. Profil lembaga .....	72
B. Analisis Data .....	73
1. Deskripsi pelaksanaan penelitian .....	73
2. Hasil uji analisis data .....	75
C. Pembahasan .....	79

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	81

## **DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Indikator perkembangan motorik halus anak usia dini .....	6
2. Tabel 1.2 Perkembangan motorik halus anak didik di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung .....	8
3. Tabel 1.3 Hasil presentase .....	9
4. Tabel 2.1 Tingkat pencapaian motorik halus usia 5-6 tahun .....	51
5. Tabel 3.1 Jumlah populasi .....	63
6. Tabel 3.2 Data sampel .....	63
7. Tabel 3.3 Tabel interpretasi nilai r .....	68
8. Tabel 4.1 Identitas sekolah TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung ....	72
9. Tabel 4.2 Keadaan guru pengajar di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung .....	73
10. Tabel 4.3 Perhitungan Hasil Uji Analisis Korelasi/Hipotesis .....	76
11. Tabel 4.4 Perhitungan Hasil Uji Koefisien Korelasi .....	78
12. Hasil perhitungan hubungan antara permainan media bubuk kertas (X) dengan kemampuan motorik halus (Y) di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung .....	78

## DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1 Kerangka berpikir ..... 60



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar nama anak.....	82
Lampiran 2. Kisi-kisi instrumen kemampuan motorik halus.....	83
Lampiran 3. Kisi-kisi permainan media bubur kertas bekas.....	84
Lampiran 4. Lembar observasi kemampuan motorik halus .....	85
Lampiran 5. Lembar observasi permainan media bubur kertas bekas .....	86
Lampiran 6. Lembar hasil observasi kemampuan motorik halus .....	87
Lampiran 7. Lembar hasil observasi permainan media bubur kertas bekas .....	88
Lampiran 8. Pedoman observasi kemampuan motorik halus.....	89
Lampiran 9. Pedoman observasi permainan media bubur kertas bekas.....	90
Lampiran 10. Pedoman wawancara .....	91
Lampiran 11. Perhitungan uji variabel X (Permainan Media Bubur Kertas Bekas).....	92
Lampiran 12. Perhitungan uji variabel Y (Kemampuan Motorik Halus) .....	93
Lampiran 13. Perhitungan hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.....	94
Lampiran 14. Tabel nilai koefisien korelasi “r” product moment .....	95
Lampiran 15. Nukilan nilai “t” untuk berbagai df atau db.....	96
Lampiran 16. Kartu konsultasi.....	98
Lampiran 17. Surat izin penelitian .....	99
Lampiran 18. Surat balasan penelitian .....	100
Lampiran 19. ACC cover seminar proposal.....	101
Lampiran 20. Pengesahan seminar proposal.....	102
Lampiran 21. ACC cover skripsi .....	103
Lampiran 22. RPPH .....	104
Lampiran 23. Dokumentasi .....	113

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Penegasan Judul**

Sebagai kerangka awal guna mendapatkan gambaran yang jelas dan memudahkan dalam memahami skripsi ini, maka perlu adanya uraian terhadap penegasan arti dan makna dari beberapa istilah yang terkait dengan tujuan skripsi ini. Dengan penegasan tersebut diharapkan tidak akan terjadi disinterpretasi terhadap pemaknaan judul dari beberapa istilah yang digunakan. Di samping itu, langkah ini merupakan proses penekanan terhadap pokok permasalahan yang akan dibahas.

Adapun judul skripsi ini adalah **“Hubungan Permainan Media Bubur Kertas Bekas Terhadap Kemampuan Motorik Halus Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung”**. Maka penulis menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul skripsi ini, antara lain:

1. *Hubungan* adalah sesuatu yang terjadi apabila dua orang atau hal atau keadaan saling mempengaruhi dan saling bergantung antara satu dengan yang lainnya.<sup>2</sup>
2. *Permainan* merupakan cara utama anak untuk terlibat secara aktif untuk belajar di lingkungan sekitarnya dengan pengalaman praktik dan berfikir secara langsung.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Eriek Sidauruk, “Hubungan Eksekutif Desa Dengan Legislatif Desa Dalam Penetapan Peraturan Desa Tentang Pembangunan Fisik Desa Marga Kaya”. (Skripsi, Program Sarjana Ilmu Pemerintahan, Universitas Lampung, 2010), h.18.

<sup>3</sup> Ratna Pangestina, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Permainan Bubur Kertas Bekas Di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten

3. *Media* adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.<sup>4</sup>
4. *Bubur Kertas Bekas* merupakan bagian dari *clay* yang dapat digunakan dalam pembuatan media atau permainan kreativitas, terbuat dari kertas yang direndam dengan air, bersifat anti racun dan pada umumnya memiliki tekstur yang lembut, mudah dibentuk, dapat mengering serta mampu mengeras dengan sendirinya.<sup>5</sup>
5. *Kemampuan* adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan.<sup>6</sup>
6. *Motorik Halus* adalah kegiatan yang melibatkan koordinasi antara mata, tangan dan otot-otot kecil pada jari, pergelangan tangan, lengan yang digunakan untuk aktifitas seni, seperti menggunting, melukis, dan mewarnai.<sup>7</sup>

## **B. Latar Belakang Masalah**

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 14 Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

---

Jember Tahun Pelajaran 2016/2017". (Artikel Penelitian, Program Sarjana Pendidikan PG-PAUD Universitas Jember, Jember 2017), h.18.

<sup>4</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Keempat (Jakarta: Balai Pustaka, 2009), h. 892.

<sup>5</sup> Ratna Pangestina, *Op. Cit*, h.22.

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit*, h.550.

<sup>7</sup> Riza Tsalatsatul Mufida, dkk, "Permainan *Paper Clay* (Bubur Kertas) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dharmawanita Tosaren II Kecamatan Pesantren Kota Kediri". (Naskah Publikasi, Stikes Surya Mitra Husada Kediri, 2013), h. 1.



Jalur formal, nonformal dan jalur informal merupakan tiga jalur PAUD di Indonesia. Taman Kanak-kanak (TK), RA, atau bentuk lain yang sederajat merupakan jalur formal. Kelompok Bermain (KB), TPA, dan bentuk lain yang sederajat merupakan jalur non formal. Dan jalur informal pendidikan yang dilakukan dalam keluarga atau diselenggarakan oleh keluarga.<sup>8</sup>

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangat penting untuk diarahkan agar anak melakukan sesuatu sesuai dengan perintah Allah SWT. dengan seiring pertumbuhannya anak membutuhkan rangsangan serta bimbingan pendidikan yang lebih lengkap. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya membantu perkembangan anak agar dapat berkembang secara optimal.

Tanpa adanya perkembangan media pembelajaran yang menarik bagi anak dalam proses pembelajaran di sekolah pendidikan tidak dapat berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran tentunya harus menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, sehingga selama proses pembelajaran berlangsung mereka tidak merasa jenuh. Untuk meningkatkan nilai kreativitas pada diri anak, diperlukan motivasi dalam proses pembelajaran.

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini lebih penting dari pada pemikiran perkembangan anak pada waktu itu sesuai dengan waktu pemikiran konkret. Oleh sebab itu, pada kenyataan bahwa anak-anak diharapkan dapat membuat sesuatu yang nyata merupakan salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini. Dengan demikian, pendidikan pada

---

<sup>8</sup> Imam Musbikin. *Buku Pintar PAUD*, (Jogjakarta:Laksana,2010), h.35-36.

anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak untuk belajar secara konkret atau nyata. Media digunakan sebagai saluran pengiriman pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini.

Bagi anak, bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain maka dari itu bermain merupakan kegiatan yang harus dilakukan sepanjang hari. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Di mana pun mereka memiliki kesempatan, anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus berlanjut.

Bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting dan mempengaruhi aspek fisik dan psikologis sehingga juga mempengaruhi rendahnya tingkat pencapaian anak. oleh karena itu, perlu untuk menyediakan waktu dan sarana yang memadai untuk bermain dan menciptakan yang tak terhindarkan.

Melalui kegiatan bermain, untuk mengembangkan diri anak-anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna. Anak-anak dapat mengingat, mengamati, mengukur, membandingkan, mengeksplor, mengevaluasi, dan banyak lagi kegiatan yang dapat dilakukan anak-anak. Tanpa disadari bahwa anak-anak memiliki kemampuan yang baru.<sup>9</sup>

Bermain untuk anak usia dini dapat belajar banyak hal, dapat mengenali aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, mengatur emosi, toleransi bekerjasama, dan menjunjung tinggi kekompakan. Selain itu, kegiatan bermain juga dapat mengembangkan keterampilan keberanian atau mental, kecerdasan berbahasa,

---

<sup>9</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta:Prenada Media Group,2011), h. 32.

spiritual dan motorik anak usia dini. Oleh sebab itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan kegiatan belajar yang sangat penting.<sup>10</sup>

Perkembangan motorik yaitu perkembangan gerakan fisik melalui saraf pusat, saraf, dan aktivitas otot. Keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar merupakan aspek perkembangan dari unsur motorik. Motorik halus memerlukan koordinasi tangan dan mata seperti menggambar, menulis dan menggunting.

Perkembangan motorik setiap individu berbeda tingkatannya karena anak adalah makhluk unik yang memiliki tempo dan irama perkembangan tubuhnya masing-masing.



Al-Qur'an memberi gambaran tentang perkembangan motorik halus dari lahir sampai meninggal dalam suatu siklus alamiah. Hal ini dinyatakan dalam surah Ar-rum ayat 54 sebagai berikut:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِّنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Artinya: “Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa.” (Ar-Rum:54).<sup>11</sup>

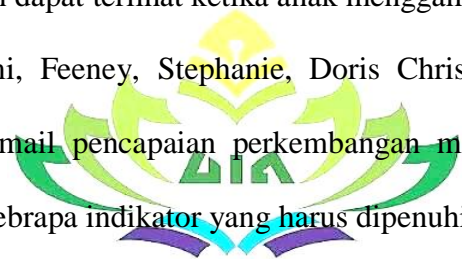
<sup>10</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2012), h.166.

<sup>11</sup> *Mushaf Aisyah Al-Qur'an dan terjemah untuk wanita*, (Jakarta:Hilal, 2010), h.410.

Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang mempunyai hasil koordinasi otot-otot yang menuntut adanya kemampuan mengontrol gerakan-gerakan halus. Gerakan motorik halus anak terkait dengan aktivitas memegang atau meletakkan benda menggunakan jari tangan.

Koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini anak sudah dapat mengoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat terlihat ketika anak menggambar atau menulis.<sup>12</sup>

Menurut Suharsimi, Feeney, Stephanie, Doris Christensen, Eva Moravik, Sumanto, Andang Ismail pencapaian perkembangan motorik halus pada anak usia dini mencakup beberapa indikator yang harus dipenuhi, antara lain:



**Tabel 1.1**  
**Indikator Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus
Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menggunakan gunting</li> <li>2. Menggunakan kuas, pensil, krayon untuk membuat coretan, bentuk, gambar.<sup>13</sup></li> <li>3. Meniru membuat garis tegak, miring, lengkung dan lingkaran<sup>14</sup></li> <li>4. Dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan misalnya tanah liat, plastisin, <i>play dough</i> dan bubur kertas<sup>15</sup></li> </ol>

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dilakukan stimulasi yang terarah dan terpadu supaya kemampuan motorik halus anak berkembang dengan baik.

<sup>12</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.12.

<sup>13</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), h.14.

<sup>14</sup> *Ibid*, h.49.

<sup>15</sup> Riza Tsalatsatul Mufida, dkk, "Permainan *Paper Clay* (Bubur Kertas) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dharmawanita Tosaren II Kecamatan Pesantren Kota Kediri". (Naskah Publikasi, Stikes Surya Mitra Husada Kediri, 2013), h.4.

Kegiatan yang dapat menstimulus salah satunya dengan menggunakan media untuk mengembangkan kemampuan motorik halus. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu dengan bubur kertas bekas. Media bubur kertas bekas dapat dibuat dari koran bekas, karena selain memiliki sifat mudah hancur dan mudah dihaluskan setelah direndam, koran bekas pun mudah untuk didapatkan.

Bubur kertas bekas diberikan kegiatan bermain kepada anak dalam membuat berbagai bentuk baik menggunakan kedua tangan secara langsung ataupun menggunakan alat cetak. Penggunaan media bubur kertas yang baru dan berbeda dari biasanya akan menarik perhatian anak sekaligus menjadi pengetahuan baru bagi anak, anak-anak akan mengetahui proses pembuatan bubur kertas sebelum digunakan untuk bermain, mulai dari bahan dan peralatan yang digunakan dalam pembuatan bubur kertas bekas sampai proses pembuatan adonan bubur kertas bekas sebelum siap digunakan sebelum bermain.

Permainan bubur kertas menuntut anak untuk menggerakkan kedua tangan dan jari-jemarnya yang disertai adanya koordinasi mata yang cermat dalam kegiatannya sehingga melalui kegiatan bermain bubur kertas bekas ini kemampuan motorik halus anak dalam mengkoordinasikan gerak kedua tangan, jari-jari tangan dan mata akan dilatih melalui berbagai kegiatan yaitu, kegiatan menggunting, merobek, meremas, membentuk dengan menggunakan kedua tangan, dan membentuk menggunakan alat cetak.

Berdasarkan dari pengamatan pra survey di TK Asalam 1 Sukarame Bandar Lampung didapatkan bahwa peserta didik yang ada pada proses perkembangan motorik halus anak belum berkembang sesuai harapan. Hal ini menyangkut

beberapa faktor, seperti belum adanya metode yang tepat dalam mengembangkan motorik halus anak, sehingga anak-anak sering merasa bosan dan tingkat perkembangan motorik halus berkurang.

Masalah yang muncul adalah lemahnya aspek motorik halus yang belum berkembang sesuai harapan dalam hal ini dapat berdampak pada penggunaan alat tulis, menggambar, mewarnai, menggunting hal ini menjadi faktor penelitian bagi peneliti.

**Tabel 1.2**  
**Perkembangan motorik halus anak didik**  
**di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

No.	Nama	Indikator Pencapaian				Ket
		1	2	3	4	
1	Abrisam	BB	MB	MB	BB	BB
2	Aishar	BSH	MB	MB	MB	MB
3	Alya	MB	BB	MB	MB	BB
4	Amira	MB	MB	MB	MB	MB
5	Ariq	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Balqis	MB	BB	BB	BB	BB
7	Dafa	BB	BB	BB	MB	BB
8	Faiz	MB	MB	MB	BB	MB
9	Ivan	MB	MB	MB	MB	MB
10	Nourine	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
11	Qois	MB	BB	BB	BB	BB
12	Raisha	MB	BB	BB	BB	BB
13	Ririn	MB	MB	MB	MB	MB
14	Wilda	MB	MB	MB	MB	MB
15	Zaim	MB	BB	BB	MB	BB

*Sumber: Hasil Pra Survey TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung Tanggal 13 Desember 2018.*

Keterangan indikator pencapaian perkembangan motorik halus pada anak:

1. Dapat menggunakan gunting
2. Menggunakan kuas, pensil, krayon untuk membuat coretan, bentuk, gambar
3. Meniru membuat garis tegak, miring, lengkung dan lingkaran
4. Dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan misalnya tanah liat, plastisin, *play dough* dan bubur kertas bekas

Skor penilaian:

1. BB (Belum Berkembang): anak belum mampu melakukan sesuatu dengan indikator. Skor 50-59 (1)
2. MB (Mulai Berkembang): anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain. skor 60-69 (2)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): anak melakukan kegiatan sendiri. Skor 70-79 (3)
4. BSH (Berkembang Sangat Baik): anak mampu melakukan kegiatan sendiri secara konsisten. Skor 80-100 (4)<sup>16</sup>

**Tabel 1.3**  
**Hasil Presentase**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	BB	7	47%
2	MB	6	40%
3	BSH	2	13%
4	BSB	0	0%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan dari tabel 1.3 dapat terlihat bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam menggunakan gunting, menggunakan kuas; pensil; krayon untuk membuat coretan; bentuk; gambar, meniru membuat garis tegak; miring; lengkung; dan lingkaran, dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan misalnya tanah liat; plastisin; dan *play dough* termasuk pada kriteria Mulai Berkembang (BB) ada 7 anak dengan tingkat presentase 47%, kemampuan peserta didik pada kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 6 anak dengan tingkat presentase 40%, kemudian dengan kemampuan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 2 anak dengan tingkat presentase 13% sedangkan dengan kemampuan Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 0 anak dengan presentase 0%.

---

<sup>16</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5.

Hasil pra survey menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak masih belum optimal, karena media yang digunakan kurang bervariasi. Dengan demikian, media sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. media seperti bubur kertas bekas belum digunakan dan diterapkan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus.

Aktivitas membentuk dapat dilakukan melalui bermain *clay*. *Clay* memiliki arti yaitu tanah liat. *Clay* terbuat dari tanah liat dan berbagai macam bahan tetapi adonannya mempunyai sifat yang dapat dibentuk. *Clay* memiliki berbagai macam atau jenis diantaranya lilin malam (*color clay*), bubur kertas (*paper clay*), *plastisin clay* (*clay tepung*), *polymer clay* dan *clay* asli (tanah liat).

Media dalam penelitian ini menggunakan salah satu jenis *clay* yaitu bubur kertas (*paper clay*). Bubur kertas dibuat dari campuran kertas yang direndam dalam air dan lem. *Clay* ini biasanya berwarna putih apabila ingin menghasilkan *clay* yang berwarna-warni harus diberi cat atau pewarna. Bubur kertas merupakan jenis *clay* yang pengeringannya dilakukan di udara terbuka dan dapat mengeras dengan cara diangin-anginkan.

Bermain bubur kertas bekas ini dapat dijadikan sebagai inovasi dan pengetahuan yang baru untuk anak belajar sebagai media pembelajaran yang berbeda. Sebelum digunakan untuk bermain, anak dapat melihat dan mengetahui dalam proses pembuatan bubur kertas. Mengenalkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam pembuatan bubur kertas merupakan bentuk pengenalan langsung oleh pendidik kepada anak. Anak akan lebih tertarik dan antusias karena menggunakan media pembelajaran yang berbeda.



Montolalu mengemukakan bahwa dalam permainan dapat menggunakan kertas bekas yang dimanfaatkan untuk kegiatan bermain anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Kemudian Sumanto berpendapat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dapat menggunakan permainan bubur kertas bekas untuk membuat bentuk seperti play dough atau tanah liat karena dalam kegiatan tersebut melibatkan dan membutuhkan keterampilan gerak kedua tangan.<sup>17</sup>

Banyaknya tersedia bahan bubur kertas bekas di lingkungan sekitar dan merupakan pemanfaatan dari bahan bekas merupakan alasan peneliti memilih media bubur kertas bekas. Alasan yang lain, anak akan merasa senang dan antusias dengan menggunakan media belajar yang berbeda, anak dapat bereksplorasi untuk membuat bentuk yang sesuai keinginan sendiri. Otot-otot kecil dapat dilatih saat anak bermain dengan menggunakan bubur kertas bekas. Anak dapat belajar untuk tekun, bersabar, berimajinasi saat bermain bubur kertas.

Kegiatan bermain bubur kertas bekas diberikan kepada anak dengan menggunakan metode demonstrasi. Melalui metode demonstrasi, anak ditunjukkan cara permainan bubur kertas bekas. Mulai dari menyobek kertas, meremas dan membentuk adonan menggunakan kedua tangan, serta mencetak adonan menjadi bentuk yang sesuai dengan alat cetak. Setelah anak melakukan permainan bubur kertas ini kemampuan motorik halus anak akan berkembang

---

<sup>17</sup> Ratna Pangestina, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Permainan Bubur Kertas Bekas Di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017". (Artikel Penelitian, Progtam Sarjana Pendidikan PG-PAUD Universitas Jember, Jember 2017), h.26.

dan anak menjadi lebih terampil sehingga pada akhirnya anak dapat merobek, menggunting sesuai dengan pola yang ada, membentuk adonan menggunakan tangannya menjadi beberapa bentuk sederhana, serta menggunakan alat cetak dalam mencetak adonan.

Berdasarkan dari data yang diperoleh bahwa perkembangan kemampuan motorik halus peserta didik masih kurang berkembang. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengangkat judul “Hubungan Permainan Media Bubur Kertas Bekas Terhadap Kemampuan Motorik Halus Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung”.

### C. Alasan Memilih Judul

1. Permainan media bubur kertas bekas adalah salah satu modal yang dapat mengembangkan motorik halus untuk kehidupan yang akan datang.
2. Peneliti dapat mengenalkan bermacam-macam bentuk dari media permainan bubur kertas bekas pada anak, agar mereka lebih terampil dan kreatif dalam mengelola berbagai bentuk yang simpel dan disenangi anak.
3. Dengan adanya penggunaan media bubur kertas bekas dapat melatih anak dalam ketekunan, kesabaran dan imajinasi serta bereksplorasi saat bermain.
4. TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung merupakan lembaga pendidikan formal yang layak menjadi tolak ukur bagi pendidikan anak usia dini lainnya.

#### **D. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian adalah:

1. Gerakan tangan anak dalam melakukan gerakan rumit belum optimal
2. Perkembangan motorik halus anak belum berkembang sesuai harapan

#### **E. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti hanya membatasi penelitian pada “hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung”.



#### **F. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan pokok masalah yang akan menjadi pembahasan pada skripsi, yaitu: Adakah hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung?

#### **G. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

## H. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
  - a. Menambah pengetahuan dan pengalaman mengajar terutama dalam meningkatkan kemampuan motorik halus
  - b. Menambah wawasan dalam melakukan penelitian
  - c. Menambah kemampuan dalam menulis karya tulis ilmiah
2. Bagi Guru
  - a. Menambah ide dan kreativitas guru dalam memilih variasi dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak
  - b. Menambah wawasan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak
3. Bagi Lembaga Sekolah
  - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak
  - b. Menambah referensi kepada lembaga dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang menarik untuk anak

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Konsep Permainan Bubur Kertas Bekas**

#### **1. Pengertian Bermain**

Dunia anak itu dunianya bermain. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat.<sup>18</sup>

Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain. Karena bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan pembelajaran formal di kelas.

Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasilnya. Plato, Aristoteles, dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai

---

<sup>18</sup> M. Fadhillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana,2014), h.25

praktis. Artinya bermain digunakan digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.<sup>19</sup>

Santrock mengatakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.<sup>20</sup>

Menurut Dockett dan Fler bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena kegiatan melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Sedangkan menurut Conny R. Semiawan melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.dengan bermain cecara bebas, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru.<sup>21</sup>

Sedangkan menurut Hurlock arti bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan

---

<sup>19</sup> Ilfi Rahmi Wardani, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin Di Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung”. (Skripsi, Program Sarjana PIAUD Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), h.36

<sup>20</sup> M. Fadhillah, dkk, *Op. Cit*, h.26.

<sup>21</sup> Imam Musbikin, *Op. Cit*, h.74.

hasil akhir. Bermain dilakukan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.<sup>22</sup>

Kegiatan bermain bagi anak adalah bahwa dalam bermain anak berbuat sesuai dengan keinginan dan kemauannya sendiri. Ia berbuat bukan karena paksaan, tekanan atau perintah dari orang lain melainkan karena ia menyenangi kegiatan itu sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak usia dini yaitu merupakan kegiatan yang timbul dari dalam dirinya, kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya, dan dalam kegiatan bermain dapat membantu anak untuk mengenal tentang dirinya sendiri serta lingkungan sekitarnya.

## **2. Karakteristik Bermain**

Terdapat empat karakteristik bermain pada anak menurut Montolalu, yaitu sebagai berikut:

- a. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri dari bermain
- b. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dilakukan dalam kehidupan nyata (bermain drama)
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan daripada hasil akhir atau produknya
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

---

<sup>22</sup> Mursid, *Op. Cit.* h.38

Selanjutnya, terdapat delapan karakteristik bermain menurut Hartati adalah:

- a. Bermain dilakukan secara sukarela
- b. Sebuah kegiatan yang dilakukan untuk dinikmati
- c. Kegiatan yang menyenangkan dan mengasikkan
- d. Aktivitas bermain lebih penting daripada tujuan
- e. Bermain menuntut adanya partisipasi aktif dari setiap individu, baik secara fisik maupun psikis
- f. Bermain bersifat bebas, anak dapat membuat aturan sendiri dalam bermain meski terkadang tidak sesuai dengan kenyataan yang ada
- g. Makna dan kesenangan dalam bermain sepenuhnya ditentukan oleh anak

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan mengasikkan, yang dilakukan dengan sukarela, dapat memfokuskan pada proses kegiatan atau perbuatan yang dilakukan daripada hasil akhir.<sup>23</sup>

### **3. Tujuan Bermain**

Tujuan kegiatan bermain untuk anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan juga logika mereka, dalam taraf pengembangan anak-anak akan lebih senang belajar sambil bermain daripada langsung belajar. Dalam

---

<sup>23</sup> Ratna Pangestina, *Op. Cit.* h.15-16



melakukan permainan, guru harus bisa mengutarakan apa manfaat permainan yang akan mereka lakukan.<sup>24</sup>

Pendapat lain mengatakan bahwa tujuan bermain yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain bagi anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan secara optimal, baik aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, kreativitas, maupun kemampuan fisik motorik.

#### **4. Manfaat Bermain Bagi anak**

Bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi anak usia dini dan dapat berpengaruh pada aspek fisik dan psikologis sehingga berpengaruh juga pada tinggi rendahnya prestasi anak-anak. Bermain memiliki berbagai macam manfaat yaitu:

- a. Masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan sarat potensi dan dinamika. Lewat bermain, tensi dan dinamika itu dapat disempurnakan lewat berlari, misalnya otot dan tulang menjalin hubungan yang harmonis sehingga mereka tumbuh gesit dan ceria. Dengan demikian bermain merupakan sarana mencurahkan potensi.
- b. Ketika bermain secara langsung atau tidak anak-anak dapat mengungkapkan masalah atau merefleksikan suasana emosional

---

<sup>24</sup> Mursid, *Op. Cit.* h.58

kepada seluruh anggota keluarga sehingga anak-anak terbuka dan mudah dipahami. Hal itu dapat memudahkan pembentukan psikologis dan kepribadian.

- c. Bagi anak yang menderita gangguan psikologis atau bermasalah, bermain merupakan salah satu obat penyembuh penyakit tersebut. Bermain pun dapat memberikan bekal dan persiapan kepada anak-anak agar jika besar nanti mereka siap memikul tanggung jawab.<sup>25</sup>

Adapun manfaat lain bermain bagi anak usia dini:

- a. Manfaat motorik yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
- b. Manfaat afeksi yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya naluri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- c. Manfaat kognitif yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- d. Manfaat spiritual yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.

---

<sup>25</sup> Mursid, *Op. Cit.* h.29

- e. Manfaat keseimbangan yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.<sup>26</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yaitu merupakan masa perkembangan bagi anak yang merefleksikan emosional kepada anggota keluarga sehingga anak dapat terbuka dan dapat membentuk kepribadian anak.

## 5. Pentingnya Bermain Bagi Anak

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab, masa mereka merupakan usianya bermain. Menurut Ratna tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain itu sebagai kegiatan belajar. Justru pada usia anak-anak belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka.

Terkait hal tersebut, banyak pendapat yang mengemukakan alasan mengapa anak usia dini suka bermain. Diantara pendapat tersebut dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Kelebihan energi

Herbert menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.

---

<sup>26</sup> M. Fadhillah, dkk, *Op. Cit*, h.33.

b. Rekreasi dan relaksasi

Dalam hal ini, bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

c. Insting

Maksudnya bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

d. Rekapitulasi

Maksudnya bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang.<sup>27</sup>

## 6. Fungsi Bermain Bagi Anak

Menurut Hetherington & Parke bermain bagi anak memiliki fungsi yaitu untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain memberi kemungkinan bagi anak untuk meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran dan peran yang akan diambilnya setelah dewasa kelak.

---

<sup>27</sup> M. Fadhillah, dkk, *Ibid*, h.27-28.

Dworetzky berpendapat bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak.

Selain pendapat dari para pakar di atas, fungsi bermain yang lain dapat disebutkan di bawah ini:

a. Mempertahankan keseimbangan

Kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan. Bermain juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman, misalnya melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata.

b. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari

Fungsi bermain sebagai sarana untuk menghayati kehidupan sehari-hari ini berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak, selain mengenal berbagai profesi contohnya bila orang sakit harus berobat ke puskesmas, untuk menyiapkan makanan harus belanja ke pasar terlebih dahulu.

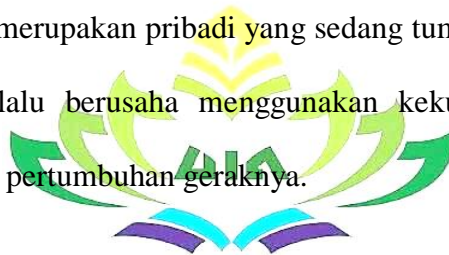
c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang

Meskipun anak berpura-pura memerankan seorang ibu/ayah, perawat, atau sopir truk, namun sebenarnya kegiatan tersebut merupakan

upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak. Berperan sebagai orang tua, berarti mencoba menghayati perilaku, perasaan, dan sikap sebagai orang tua, sehingga bila seorang anak laki-laki dengan bangga memerankan peranan ayah, umpamanya memakai dasi, berangkat ke kantor, menerima tamu, berekreasi dengan anak-anak ia dapat merasa benar-benar sebagai ayah.

d. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari

Anak TK merupakan pribadi yang sedang tumbuh. Dengan demikian anak-anak selalu berusaha menggunakan kekuatan tubuhnya. Hal ini sejalan dengan pertumbuhan gerakannya.



e. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah

Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya. Dengan bermain, anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya seperti bagaimana caranya memasak air, mengapa pohon layu bila tidak diberi air, mengapa es mencair di udara terbuka, dan sebagainya.

f. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain

Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, berbagi kesempatan menuntut hak dengan cara yang

dapat diterima, mengkomunikasikan keinginan, dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan serta kebutuhannya.

## **7. Konsep Bermain Dalam Islam**

Dalam konsep Islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. bahkan setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri bermain bersama anak-anaknya. Selain sebagai wujud kasih sayang, juga untuk melatih anak berkeaktifitas dan melatih fisiknya supaya menjadi kuat, serta lincah. Menurut Ratna, dengan bermain otot-otot anak akan bekerja maksimal, metabolisme tubuh meningkat dan perkembangan otot lebih bagus.

Nabi Muhammad SAW sering kali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain di atas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air ke mulut beliau, lalu menyemburkan ke wajah Hasan hingga Hasan pun tertawa.

Dalam riwayat yang lain, Umar bin Khatab r.a ia pernah berjalan di atas tangan dan kedua kakinya (merangkak), sementara anak-anaknya bermain-main di atas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka seperti layaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifah mereka dalam keadaan seperti itu, mereka pun berkata, “engkau mau melakukan hal seperti itu, wahai amirul mukminin?” Umar menjawab, “Tentu”.

Kedua riwayat di atas menggambarkan bahwa setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Selain itu, dapat pula dimaknai bahwa dalam mendidik putra putrinya

hendaknya diselingi dengan berbagai permainan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebab, memang masa anak ialah masanya bermain. Oleh karenanya, bermain merupakan kebutuhan seorang anak yang wajib dipenuhi. Bila tidak terpenuhi kebutuhan tersebut, maka ada yang kurang dalam kehidupannya, dan akhirnya akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>28</sup>

## 8. Jenis Permainan

Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Bahkan segala hal yang menarik bagi anak dapat digunakan sebagai permainan. Permainan tidak harus yang berbentuk alat-alat modern, akan tetapi permainan dapat berupa hal-hal yang bersifat tradisional. Selama ini menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran, maka dapat pula dikatakan sebagai permainan.

Menurut Rahmat dalam artikelnya, permainan itu dapat dibagi menjadi lima jenis, diantaranya:

- a. Permainan fungsi (gerak) yaitu permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot sang anak. Misalnya memukul-mukul, menendang, berjalan dan berlari-lari.
- b. Permainan membentuk yaitu berupa permainan memberi atau membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik, seperti bermain pasir, tanah liat, balok dan pelepah pisang.

---

<sup>28</sup> M. Fadhillah, dkk, *Op. Cit*, h.28-29.



- c. Permainan ilusi yaitu permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi bagi anak, sehingga seolah-olah hal itu menyerupai sungguhan. Misalnya bermain jual-jualan, dokter-dokteran atau yang lainnya.
- d. Permainan menerima (reseptif) yaitu bentuk permainan di mana anak hanya menerima saja tanpa melakukan aktivitas, seperti mendengarkan cerita atau menonton televisi.
- e. Permainan sukser merupakan bentuk permainan menyelesaikan suatu tantangan tertentu, seperti memanjat pohon dan berjalan di atas titian.



Dari sekian permainan yang ada, Hurlock menggolongkannya menjadi dua macam, yaitu:

- a. Bermain aktif yaitu bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Dalam hal ini, kesenangan anak timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.
- b. Bermain pasif yaitu permainan yang bersifat hiburan semata. Artinya, anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan. Dalam

hal ini, kegembiraan anak diperoleh dengan memperhatikan aktivitas orang lain.<sup>29</sup>

## 9. Faktor yang Memengaruhi Permainan Anak

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang memengaruhi permainan anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olahraga. Adapun anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan.
- b. Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- c. Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi dan membaca.
- d. Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang

---

<sup>29</sup> M. Fadhillah, dkk, *Ibid*, h.36-37.

menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan.

- e. Lingkungan. Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat memengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak.
- f. Status sosial-ekonomi. Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
- g. Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.
- h. Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak memengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> M. Fadhillah, dkk, *Ibid*, h.38-39.

Faktor-faktor tersebut tidak selamanya seperti itu. Sewaktu-waktu dapat berubah sesuai dengan minat dan tumbuh kembangnya anak usia dini. Namun yang menjadi pokok ialah bagaimana menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan kemanfaatan bagi peserta didik dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

## **B. Konsep Media Bubur Kertas Bekas**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Heinich, Molenda dan Russell media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur.<sup>31</sup>

Arsyad berpendapat bahwa pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>32</sup>

Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely mengemukakan bahwa media ada dua macam yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti

---

<sup>31</sup> Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2013), h.4.4

<sup>32</sup> Andhini Wulansari, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B1 Melalui Penggunaan Media Kertas Origami di TK Bina Anaprasa Nurul Islam Jember Tahun Pelajaran 2015/2016". (artikel penelitian, program sarjana pendidikan PG-PAUD Universitas Jember, Jember 2016), h.21

luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.<sup>33</sup>

Menurut Miarso menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.<sup>34</sup>

Istilah media pembelajaran dalam berbagai literatur sering kali diartikan dengan *media for learning* dan dikaitkan dengan *media education*. Namun, secara konsep keduanya memiliki perbedaan mendasar. Secara sederhana media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media dan instrumen/alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar. Sedangkan *media education* lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai objek/materi ajar. Contoh pemanfaatan media pembelajaran atau *media for learning* misalnya penggunaan televisi atau komputer untuk mengajar IPA atau sejarah. Sedangkan contoh *media education* adalah pendidikan yang diberikan untuk memberikan pemahaman tentang apa itu media, dan berbagai teori tentang media, tidak secara khusus terkait penggunaannya untuk pembelajaran.

---

<sup>33</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2018), h.2-3.

<sup>34</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Ibid*, h.3-4.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

## **2. Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Sanaky tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:



- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi anak dalam proses pembelajaran

Adapun tujuan media menurut Smaldino untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. menurut Dwyer mengemukakan bahwa cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik.<sup>35</sup>

## **3. Manfaat Media**

Menurut Nana Sujana dan Ahmad Rivai mengemukakan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain:

---

<sup>35</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Ibid*, h.8-9.

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi guru mengajar setiap pelajaran
- d. anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>36</sup>

*Encyclopedia of Educational Research* mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme
- b. Menarik perhatian siswa
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- d. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa

---

<sup>36</sup> Diah Utami Wikaningtyas, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok A TK Aba Panggeran Sleman". (artikel penelitian, program sarjana PG-PAUD Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta 2014), h.16.

- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari
- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran<sup>37</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
  - 1) Membantu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar
  - 2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis
  - 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
  - 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak seperti matematika, fisika dan lain-lain
  - 5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
  - 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
  - 7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan
  - 8) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar

---

<sup>37</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Op. Cit*, h.14-15.



- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:
- 1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
  - 2) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri
  - 3) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
  - 4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran
  - 5) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan

#### 4. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Suryani & Agung, S fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- d. Menyamakan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai

Sedangkan Kemp dan Dayto menjelaskan tiga fungsi utama media pembelajaran berdasarkan pengguna yaitu digunakan perseorangan, kelompok atau kelompok pendengar dalam jumlah besar. Tiga fungsi utama tersebut yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan
2. Menyajikan informasi
3. Memberi instruksi

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan di kelas.

## **5. Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Cucu Eliyawati dan Badru Zaman jenis media pembelajaran dibedakan menjadi 3 yaitu antara lain:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Pada pembelajaran anak usia dini media visual dibagi menjadi beberapa macam yaitu: gambar diam, media grafis, media model, dan media realita.
- b. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

c. Media audio visual adalah media yang bisa dipandang dan didengar.<sup>38</sup>

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena masih dalam tahap berpikir konkrit sehingga anak diharapkan dapat mempelajari segala sesuatu melalui benda nyata.

## 6. Kedudukan Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam proses menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima. Hal ini selaras dengan definisi media yang berarti “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran adalah mampu mengomunikasikan pesan yang rumit sehingga dapat disajikan dengan tepat dan akhirnya dapat diterima peserta didik dengan optimal.

## 7. Pengertian Bubur Kertas

Susilaningsih berpendapat bahwa bubur kertas merupakan bagian dari *clay*, *clay* adalah semacam bahan yang menyerupai lilin, memiliki tekstur yang lembut, mudah dibentuk, dapat mengering dan mengeras dengan sendirinya, serta bersifat anti racun. Arti sesungguhnya dari *clay* adalah tanah liat, namun selain terbuat dari tanah liat *clay* dapat terbuat dari bahan-bahan

---

<sup>38</sup> Diah Utami Wikaningtyas, *Op. Cit*, h.16.

lain seperti, tepung, roti, bubur kertas, dan sebagainya. *Paper clay* adalah salah satu jenis dari *clay* yang terbuat dari bubur kertas, pembuatannya dapat dilakukan dengan cara merendam kertas dengan air.

Sejati menyebutkan bahwa bubur kertas merupakan salah satu bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran atau permainan kreativitas dapat berupa model (benda tiruan) maupun peta timbul.<sup>39</sup>

Selanjutnya menurut Depdikbud bubur kertas merupakan salah satu bahan yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Selain biayanya murah dan bahannya mudah didapat serta hasilnya dapat menyerupai benda aslinya sehingga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>40</sup>



Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bubur kertas adalah bagian dari *clay* dan merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini yang bersifat anti racun, memiliki tekstur lembut sehingga mudah dibentuk.

## **7. Bahan Penunjang dan Peralatan Bantu dalam Pembuatan Bubur Kertas Bekas**

Dalam pembuatan bubur kertas bekas membutuhkan beberapa bahan penunjang dan peralatan bantu untuk mengolah kertas menjadi bubur kertas. Nurwarjani menjelaskan bahan-bahan dan peralatan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan bubur bekas, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>39</sup> Ratna Pangestina, *Op. Cit.* h.22

<sup>40</sup> Dwi Hastuti, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Bubur Kertas Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Beku Tahun Ajaran 2013/2014". (Naskah Publikasi, Program Sarjana Pendidikan PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013). h.3

- a. alat yang dibutuhkan dalam proses pembuatan bubur kertas:
- 1) baskom, sebagai tempat adonan kertas yang sudah jadi
  - 2) ember, sebagai tempat untuk melunakkan kertas sebelum diblender
  - 3) blender, digunakan untuk menghancurkan dan menghaluskan kertas
  - 4) saringan/kain katun, digunakan untuk memisahkan bubur kertas dengan air
- b. Bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan bubur kertas:
- 1) Kertas-kertas yang sudah tidak terpakai, digunakan sebagai bahan utama pembuatan bubur kertas bekas
  - 2) Karton dupleks, digunakan sebagai alat bantu dalam membuat cetakan
  - 3) Lem PVC, digunakan sebagai bahan campuran pada bubur kertas bekas baik ketika perendaman maupun ketika diblender
  - 4) Cat acrylik, digunakan untuk memberi warna pada adonan agar terlihat lebih menarik
  - 5) Vernis, digunakan pada proses akhir agar didapat hasil yang lebih cerah, bersih, dan mengkilap

Amrin dan Juliana menjelaskan bahwa selain kertas limbah atau kertas bekas, dalam pembuatan bubur kertas bekas diperlukan beberapa bahan penunjang seperti, air bersih, lem kertas yang terbuat dari tepung tapioka (lem kanji), dan bahan pewarna sintetis atau alami. Sementara untuk

peralatan bantu yang harus dipersiapkan adalah gunting kertas yang tajam, bak air atau baskom besar, kain bekas atau plastik tebal, serta perangkat penumbuk atau blender.<sup>41</sup>

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kertas limbah atau kertas bekas merupakan suatu bahan utama dalam membuat bubur kertas bekas. Untuk membuat bubur kertas bekas yang aman untuk anak dibutuhkan bahan penunjang yang aman yaitu seperti air bersih, lem kertas yang terbuat dari tepung tapioka (lem kanji), dan bahan pewarna sintetis atau alami. Selain itu dibutuhkan peralatan seperti gunting kertas yang tajam, bak air atau baskom besar, kain bekas atau plastik tebal, serta perangkat penumbuk atau blender.

## **8. Cara Pembuatan Bubur Kertas Bekas**

Amrin dan Juliana menjelaskan bahwa bubur kertas dapat dibuat dengan cara mencampur bahan kertas menjadi satu, baik tipis maupun tebal yang kemudian direndam selama 24 jam dan perlu dilakukan adanya penggantian air bersih selama enam jam sekali. Kertas yang direndam juga harus diremas-remas supaya hancur, kemudian tumbuk atau diblender hingga diperoleh kertas yang hancur dan menyerupai bubur.

Nurwarjani menjelaskan tahapan pembuatan bubur kertas, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>41</sup> Ratna Pangestina, *Op. Cit.* h.23-24

- a. Merendam kertas yang telah disobek-sobek kedalam ember yang berisi air dengan lama perendaman sekitar sehari semalam, namun akan lebih baik lagi apabila kertas direndam selama 2-3 malam
- b. Hancurkan kertas yang telah direndam dengan menggunakan blender da tambahkan air secukupnya
- c. Pisahkan ampas kertas dengan cara diperas dengan kain ataupun menggunakan saringan
- d. Timbang hingga berat adonan mencapai 1,5 kg
- e. Campurkan adonan dengan lem pvc 600 gram
- f. Tambahkan air secukupnya, kemudian aduk secara merata
- g. Bila sudah tercampur, letakkan adonan kedalam baskom<sup>42</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembuatan bubur kertas dapat dilakukan dengan cara merobek-robek kertas lalu merendamnya dengan air dengan waktu yang disesuaikan dengan jenis kertas yang digunakan. Kemudian penggantian air dilakukan selama enam jam sekali setelah cukup melalui proses perendaman, kertas dihaluskan dengan menggunakan blender dengan air secukupnya. Setelah itu, adonan disaring menggunakan saringan lalu tambahkan lem secukupnya agar mudah dibentuk.

---

<sup>42</sup> Ratna Pangestina, *ibid*, h.24-25

## **9. Permainan Media Bubur Kertas untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak**

Kemampuan motorik dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan seluruh gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar, sedangkan motorik halus yaitu gerak yang melibatkan otot-otot kecil seperti tangan dan jari-jemari serta memerlukan kecermatan dalam koordinasi antara otot-ototnya dengan mata seperti, menggunting, menyobek, meremas, membentuk dan mencetak.

Pembelajaran motorik halus di sekolah memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai pengalaman ataupun praktik langsung di bawah bimbingan dan pengawasan dari guru. Tujuan pengembangan kemampuan motorik halus anak dilakukan untuk memberikan latihan dengan berbagai aktivitas gerak koordinasi antara indera mata dan tangan yang disertai pengendalian emosi dalam aktivitasnya. Latihan diberikan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan dalam mengkoordinasikan gerakan antara mata dan tangan agar nantinya anak menjadi lebih terampil. Berdasarkan hal tersebut, maka dipilihlah permainan bubur kertas bekas dalam kegiatan pembelajaran.

Bubur kertas bekas menggunakan kertas bekas sebagai bahan utamanya. Permainan bubur kertas ini diberikan kepada anak dengan metode demonstrasi yang menekankan pada cara-cara dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu dengan pemberian penjelasan, petunjuk, dan peraga secara langsung dari guru. Melalui metode ini diharapkan anak-anak dapat



mengenal dan mencermati langkah-langkah pelaksanaan dalam melakukan suatu kegiatan, yang pada gilirannya anak-anak diharapkan dapat meniru dan melakukan apa yang didemonstrasikan oleh guru dengan baik dan benar.<sup>43</sup>

Berikut langkah-langkah dalam permainan media bubur kertas bekas:<sup>44</sup>

a. Merobek

Menurut Wijana merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan sepenuhnya ataupun dapat menggunakan kedua jari yakni ibu jari dan jari telunjuk. Melalui kegiatan merobek inilah anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, terutama ketika mengkoordinasikan mata dan gerakan tangan ataupun jari-jarinya untuk merobek kertas dengan pola tertentu serta melatih penguasaan emosi anak terutama kesabaran untuk mendapatkan hasil sobekan yang rapi dan sesuai dengan pola yang ada.

b. Menggunting

Menurut Pamadhi menggunting dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, karena untuk mendapatkan hasil guntingan yang tepat diperlukan kecermatan dalam menentukan area mana yang harus digunting. Menggunting dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak khususnya jari-jari tangan. Melalui kegiatan menggunting, anak akan belajar cara menggunakan gunting untuk menggunting sebuah kertas dengan pola tertentu. Selain kecermatan dan ketepatan koordinasi antara mata dan tangan,

---

<sup>43</sup> Mursid, *Op. Cit.* h.40

<sup>44</sup> Ratna Pangestina, *Op.Cit.* h.26-28

kesabaran juga dibutuhkan untuk mendapat hasil potongan yang rapi dan sesuai dengan pola.

c. Meremas

Susilaningsih berpendapat bahwa meremas dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak karena dalam kegiatan meremas yang baik adalah secara langsung dengan menggunakan kedua tangan atau jari-jari untuk menekan adonan yang dilakukan sampai adonan menjadi bentuk yang diinginkan. Meremas dapat melibatkan hasil adonan lembut dan merata sehingga dibutuhkan kesabaran dalam meremas adonan bubur kertas. Pengulangan inilah yang nantinya akan membantu menguatkan otot-otot tangan anak.



d. Membentuk

Menurut Pahmadi membentuk adalah kegiatan dalam membuat bentuk. Kegiatan membentuk dapat melatih pengamatan, kecermatan dan ketelitian, kemampuan, kemampuan ketepatan, kreativitas, serta mengembangkan rasa pakai terutama dalam memanfaatkan bahan limbah menjadi bahan baru untuk permainan. Kegiatan membentuk ini melibatkan gerak tangan dan dan jari-jari tangan dalam memanipulasi bentuk-bentuk sederhana seperti lingkaran, segi empat, dan segitiga. Selain melatih kemampuan motorik halus anak, kegiatan membentuk ini dapat menambah pemahaman bentuk anak dan menumbuhkan rasa bangga terhadap hasil karya yang anak buat sendiri.

e. Mencetak

Kegiatan mencetak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membentuk adonan dengan menggunakan alat cetak yang telah disediakan. Kegiatan ini untuk melatih kemampuan anak dalam menggunakan suatu alat cetak. Kegiatan mencetak ini termasuk dalam kegiatan membentuk jika dalam kegiatan membentuk anak langsung membentuk adonan menggunakan kedua tangannya, maka dalam kegiatan mencetak anak akan membentuk adonan menggunakan alat cetak yang telah disediakan. Menurut Pamadhi bubuk kertas bersifat padat lunak yang dapat dibentuk dengan cara mencetak dengan alat cetakan. Selain melatih kemampuan motorik halus anak dalam menggunakan cetakan, kegiatan ini akan membuat anak merasa bangga karena dapat membuat suatu bentuk secara langsung.

### C. Konsep Motorik Halus

#### 1. Pengertian Motorik Halus

Perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang dalam kemampuan gerak pada seorang anak. Perkembangan ini pada dasarnya berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot anak ataupun kemampuan kognitifnya.<sup>45</sup>

Menurut Susanto, motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, kerana

---

<sup>45</sup>Romlah, "Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*2, no.2 (2017) , h.2.

tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat.<sup>46</sup>

Sedangkan menurut Sumantri motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain. motorik halus juga merupakan komponen yang akan mendukung pengembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Pengembangan kemampuan motorik yang benar dan bertahap akan mengembangkan kemampuan kognitif anak sehingga dapat terbentuk kemampuan kognitif yang optimal.<sup>47</sup>

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan motorik halus adalah gerakan yang memerlukan kecermatan koordinasi mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan serta merupakan pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil misalnya dengan melakukan aktivitas berupa menggunting, mewarnai, melukis dan lain sebagainya.

---

<sup>46</sup>Lolita Indraswari, "Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam". (Jurnal pesona PAUD vol. 1 no.1, 2012). h.2-3

<sup>47</sup>Budi Susilaningsih, "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Bubur Kertas Di Kelompok B TK Aba Koripan Srandakan Bantul" (Artikel Jurnal Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 7 Tahun Ke-4 2015). h.2

## 2. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Mudjito perkembangan motorik halus memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut:

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang
- b. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi *helpness* (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya
- c. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.

Supartini menyebutkan empat fungsi perkembangan motorik halus bagi perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus yang melibatkan keterampilan gerak antara kedua tangan
- b. Sebagai alat untuk meningkatkan gerak jari seperti: menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari-jari tangan sehingga menjadi terampil dan matang
- c. Sebagai alat untuk melatih mengkoordinasikan kecepatan atau kecekatan tangan dengan gerakan mata
- d. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi perkembangan motorik halus bagi anak yaitu sebagai alat untuk melatih kecermatan serta ketepatan gerak khususnya dalam koordinasi mata dan tangan melalui

latihan dan pengendalian emosi agar dapat berlatih dari kondisi tidak berdaya sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

### 3. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak

Al-Qur'an memberi gambaran tentang perkembangan motorik halus dari lahir sampai meninggal dalam suatu siklus alamiah. Hal ini dinyatakan dalam surah ar-rum ayat 54 sebagai berikut:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ  
مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

*Artinya: "Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa." (Ar-Rum: 54).<sup>48</sup>*

Karakteristik perkembangan motorik halus anak berusia 4-5 tahun menurut Kemendiknas adalah:

- a. dapat melepaskan pakaian dan memakai pakaian sendiri
- b. memegang krayon dengan jari
- c. dapat mengoleskan mentega pada roti
- d. dapat mengikat tali sepatu sendiri, baik dengan sedikit bantuan atau sama sekali dengan bantuan
- e. dapat membentuk berbagai bentuk dengan menggunakan tanah liat

---

<sup>48</sup>Mushaf Aisyah Al-Qur'an dan terjemah untuk wanita, (Jakarta: Hilal, 2010). h.410.

- f. membangun sebuah menara dari 9 atau 12 balok
- g. menjiplak garis vertikal, horizontal, miring
- h. menjiplak garis vertikal, horizontal, silang

Selanjutnya Sujiono menjelaskan karakteristik perkembangan motorik halus pada anak-anak berusia 4-6 tahun yaitu sebagai berikut:

- a. keterampilan motorik kasar anak berkembang dengan baik, seperti berlari, meloncat, memanjat, dan meningkatkan keseimbangan
- b. peningkatan pada kemampuan kontrol jari-jari tangan dalam mengambil benda-benda kecil, memotong pola garis dengan menggunakan gunting, memegang pensil dengan bantuan orang dewasa, serta merangkai manik-manik kecil
- c. membangun yang menumbuhkan keahlian, anak biasanya menyukai konstruksi-konstruksi bahan dan aktivitas dengan unit dan bahan konstruksi yang berukuran besar
- d. anak menunjukkan minat yang besar dalam permainan bola dengan peraturan sederhana.<sup>49</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka kesimpulan dari kerakteristik perkembangan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun adalah sudah memiliki kemampuan mengontrol tangan dalam mengambil benda-benda kecil dan mengalami kemampuan dalam menggunakan gunting, membuat pola garis, serta membentuk dengan menggunakan media tanah liat.

---

<sup>49</sup> Ratna Pangestina, *Op.Cit*, h.9-10

#### 4. Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus

Setiap manusia memiliki perkembangan dan pertumbuhan masing-masing. Pertumbuhan dan perkembangan sangat berkaitan erat satu sama lain. Pertumbuhan merupakan proses perkembangan fisik yang berasal dari hasil proses pematangan fungsi-fungsi fisik. Hal ini dinyatakan dalam surah Al-Mu'minuun ayat 13-14 sebagai berikut:



ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾  
ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا  
فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ  
الْخَالِقِينَ ﴿١٤﴾

*Artinya: “Kemudian Kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim).Kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. kemudian Kami jadikan Dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta yang paling baik.” (Al-Mu'minuun: 13-14)<sup>50</sup>*

Pada ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap anak memiliki tahapan pertumbuhan dan perkembangan dari perubahan fisiknya. Dalam

---

<sup>50</sup> *Mushaf Aisyah Al-Qur'an dan terjemah untuk wanita*, (Jakarta:Hilal, 2010), h.342



pertumbuhan dan perkembangan motorik halus anak dapat dilihat dari tahapan-tahapan usianya. Sebagaimana yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no. 137 Tahun. 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Tingkat Pencapaian Motorik Halus Usia 5-6 Tahun**

Usia Anak	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
5-6 tahun	1) Menggambar sesuai gagasannya 2) Meniru bentuk 3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4) Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5) Menggunting sesuai dengan pola 6) Menempel gambar dengan tepat 7) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

### **5. Aktivitas Yang Dapat Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus**

Berbagai macam kegiatan yang dapat merangsang dan menstimulus perkembangan motorik halus pada anak, antara lain yaitu:

- 1) Meremas (kertas, playdough, tanah liat, atau mainan-mainan lain yang lentur dan dapat dibentuk dengan cara meremas).
- 2) Memakai pakaian (baju, celana atau rok, dan kaus kaki).
- 3) Meletakkan tas ketempatnya.
- 4) Makan dan minum sendiri.

- 5) Mengikat tali sepatu.
- 6) Mengancingkan baju.
- 7) Menggosok gigi.
- 8) Menyisir rambut.
- 9) Mencuci tangan.
- 10) Mencuci piring.
- 11) Menggunting bentuk sederhana.<sup>51</sup>

## 6. Metode Pengembangan Motorik Halus Anak

Metode-metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan motorik halus adalah sebagai berikut (a) metode bermain, (b) metode bernyanyi, (c) metode bercerita (mendongeng), (d) metode karyawisata, (e) metode demonstrasi, (f) metode bercakap-cakap (berdialog), (g) metode pemberian tugas.<sup>52</sup>

Selain itu Sujiono berpendapat bahwa ada empat metode pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan motorik anak usia dini yaitu (a) metode bernyanyi, (b) metode karyawisata, (c) metode demonstrasi, (d) metode proyek atau pemberian tugas.<sup>53</sup>

Sedangkan menurut Andang Ismail, kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak yaitu dengan cara membentuk yang merupakan kegiatan membuat karya 3 dimensi yang

---

<sup>51</sup> Fitri Rahmadani, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting Di RA Darul Madani Jl. Pendidikan Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2016/2017", (artikel penelitian, Program Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan 2017), h.21

<sup>52</sup> Mursid. *Op.Cit.* h.37-40

<sup>53</sup> Ratna Pangestina, *Op.Cit.* h.14

hasilnya dapat berupa patung atau barang pakai seperti asbak, kendi, guci, pot bunga, dan sebagainya. Kemudian terdapat banyak media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan membentuk yaitu tanah liat, bubur koran/kertas, plastisin, dan lain-lain.<sup>54</sup>

Dari pemaparan di atas maka metode yang tepat untuk mengembangkan motorik halus anak adalah metode demonstrasi karena pada prosesnya yaitu dengan cara mengerjakan sesuatu berdasarkan penjelasan, petunjuk, pemberian contoh dan peragaan secara langsung dan dengan cara membentuk maka dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus.



## **7. Tujuan Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus**

Tujuan mengembangkan motorik halus adalah supaya anak dapat berlatih koordinasi tangan, mata dan pikirannya dalam menggunakan berbagai alat atau media kreatif sehingga memperoleh keterampilan yang berguna untuk perkembangan selanjutnya.<sup>55</sup>

Berikut tujuan mengembangkan kemampuan motorik halus anak sebagai berikut:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan

---

<sup>54</sup> Budi Susilaningsih, *Op. Cit*, h.2-3

<sup>55</sup> Kurniawati Setyaningsih, dkk, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Menggunakan Bubur Kertas Pada Kelompok B TK Kartika III-4 Demak", (Artikel Penelitian, Demak, 2015/2016), h.21-22.

- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar dan manipulasi benda-benda
- c. Mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan
- d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

Tujuan lainnya dalam mengembangkan kemampuan motorik halus adalah:

- a. Mampu mengfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan
- b. Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata
- c. Mampu mengendalikan emosi<sup>56</sup>



## 8. Pentingnya Mengembangkan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus anak merupakan sesuatu yang sangat penting guna mempersiapkan dirinya untuk jenjang pendidikan yang selanjutnya. Kemampuan motorik halus ini dapat dirangsang dengan memberikan stimulus-stimulus dalam bentuk kegiatan bermain, seperti melipat kertas, meniru garis lurus, membuat bentuk dengan plastisin, koran/kertas bekas, dan sebagainya.

Perkembangan kemampuan motorik halus anak diharapkan berkembang secara optimal karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung, proses perkembangan kemampuan anak akan menentukan keterampilannya dalam

---

<sup>56</sup> Baik Nilawati Astini, dkk, "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini", (Jurnal Pendidikan Anak, Universitas Mataram, 2017), h.35.

bergerak. Kemudian secara tidak langsung, proses perkembangan kemampuan anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri maupun orang lain. Ada empat alasan pentingnya mengembangkan kemampuan motorik halus anak:

1) Alasan Sosial

Bagi orang tua maupun pendidik perlu mengajarkan sejumlah keterampilan yang bermanfaat untuk kegiatan mereka sehari-hari, seperti: memakai baju sendiri, makan sendiri, kegiatan toileting dan merawat diri sendiri (menyisir rambut, sikat gigi, dan keramas). Pada anak yang normal, kegiatan yang membutuhkan keterampilan dapat dicapai apabila mereka bersedia untuk meniru perilaku yang dicontohkan oleh orang-orang disekitarnya. anak yang sulit dalam menguasai kegiatan yang membutuhkan akan lebih sulit mengikuti arahan yang ada dibandingkan dengan anak yang telah menguasai.

2) Alasan Akademis

Sejumlah kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah membutuhkan keterampilan motorik halus, yaitu seperti menggambar, menulis, menggunting, meronce, serta memegang beragam peralatan lainnya yang membutuhkan kehati-hatian. Anak dituntut untuk secara otomatis dapat mengendalikan koordinasi mata dan tangannya. Jika tidak terkoordinasi maka kerja otak anak akan lebih banyak digunakan untuk berkonsentrasi pada gerakan daripada mempelajari konsep yang sedang mereka pelajari.

### 3) Alasan Pekerjaan/Vokasional

Sebagian besar pekerjaan memerlukan sejumlah keahlian atau keterampilan motorik halus seperti profesi sekretaris, guru, dokter, dan lain sebagainya. Jika kemampuan keterampilan motorik halus telah dikembangkan, sejumlah kesulitan dalam pekerjaan tersebut dapat dikurangi.

### 4) Alasan Psikologis/Emosional

Anak lebih mudah beradaptasi dan lebih terampil dengan pengalaman sehari-hari yang melibatkan aktivitas fisik saat melakukan suatu kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus. Lalu sebaliknya, jika anak-anak yang memiliki koordinasi yang kurang baik maka akan lebih mudah merasa gagal, frustrasi, dan merasa ditolak. Dengan demikian, dapat memberikan dampak negatif terhadap konsep diri dan berusaha menghindari perilaku atau kegiatan yang tidak dapat mereka lakukan. Oleh karena itu, pengembangan motorik halus perlu dilakukan sejak dini, dengan strategi pengembangan yang menyenangkan dan sesuai dengan level perkembangan anak. Pengembangan kemampuan keterampilan motorik halus anak sejak dini akan membantu dalam kehidupannya saat ini dan pada saat masa yang akan datang.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Fitri Rahmadani, *Op. Cit*, h.19-21.

#### D. Penelitian Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Nunik Wiji Sejati tahun 2013 dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Bubur Kertas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di TK Pertiwi IV Srimulyo Sragen Tahun Ajaran 2012/2013” bahwa melalui penelitiannya dapat disimpulkan adanya pengaruh permainan bubur kertas terhadap perkembangan kreativitas anak. Persamaan dari penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan permainan bubur kertas kemudian persamaan lainnya adalah sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif. Lalu perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan kteativitas sedangkan metode yang akan digunakan oleh peneliti yaitu metode pengembangan kemampuan motorik halus.<sup>58</sup>
2. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maksum Eka Waldi tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Pertiwi Talakbroto Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014” bahwa melalui penelitiannya dapat disimpulkan ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama

---

<sup>58</sup> Nunik Wiji Sejati, “Pengaruh Permainan Bubur Kertas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di TK Pertiwi IV Srimulyo Sragen Tahun Ajaran 2012/2013”, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013), Februari 2013.

mengembangkan kemampuan motorik halus. Persamaan lainnya yaitu sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terdapat pada jenis permainan yang digunakan. Penelitian ini menggunakan permainan *play dough* sedangkan yang akan digunakan oleh peneliti adalah permainan bubur kertas bekas. Perbedaan lainnya adalah penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu anak usia 5-6 tahun.<sup>59</sup>

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Turrofi'ah tahun 2017 dalam penelitiannya yang berjudul "Hubungan Metode Bermain Peran Dengan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Al-Hidayah Suka Maju Tanggamus Tahun Pelajaran 2016/2017". Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode kuantitatif dengan korelasi selain itu sama-sama menggunakan variabel X terhadap Y. Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan adalah metode bermain peran dengan kecerdasan interpersonal anak sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah metode permainan bubur kertas bekas dengan mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

---

<sup>59</sup> Maksun Eka Walidi, "Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Pertiwi Talakbroto Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014", (Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), April 2014.



## E. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah teridentifikasi sebagai masalah.<sup>60</sup> Pada bagian ini akan dijelaskan hubungan antara permainan bubur kertas bekas dengan kemampuan motorik halus.

Permainan media bubur kertas bekas merupakan media pembelajaran yang dapat menjadi inovasi berbeda untuk anak belajar, sehingga menjadi pengetahuan yang baru serta anak mengetahui proses pembuatannya. Dengan demikian anak dapat terjun langsung dengan melakukan tahapan merobek kertas, menggunting, meremas, membentuk, dan mencetak adonan. Serta dapat mengenalkan bahan dan alat yang digunakan saat proses pembuatan adonan bubur kertas bekas.

Ketika anak diberikan kesempatan untuk terjun langsung dalam proses pembuatan saat melakukan tahapan proses pembelajaran maka dapat mengembangkan proses berpikir kreatif dalam berimajinasi.

Adapun dampak negatif dari penggunaan media yang berasal dari bahan instan yaitu kreativitas belajar anak sangat sedikit, sehingga pertumbuhan anak tidak terstimulus secara optimal dan kurang dalam perkembangan kreatif.

Namun, realita yang terdapat di lapangan bahwa banyak terdapat alat-alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran berasal dari bahan-bahan instan, sehingga permainan yang berasal dari bahan bekas kurang diminati.

Motorik halus yaitu merupakan kemampuan anak dalam aktivitas dengan menggunakan otot halus (kecil) misalnya seperti menulis, melipat, meremas,

---

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.91

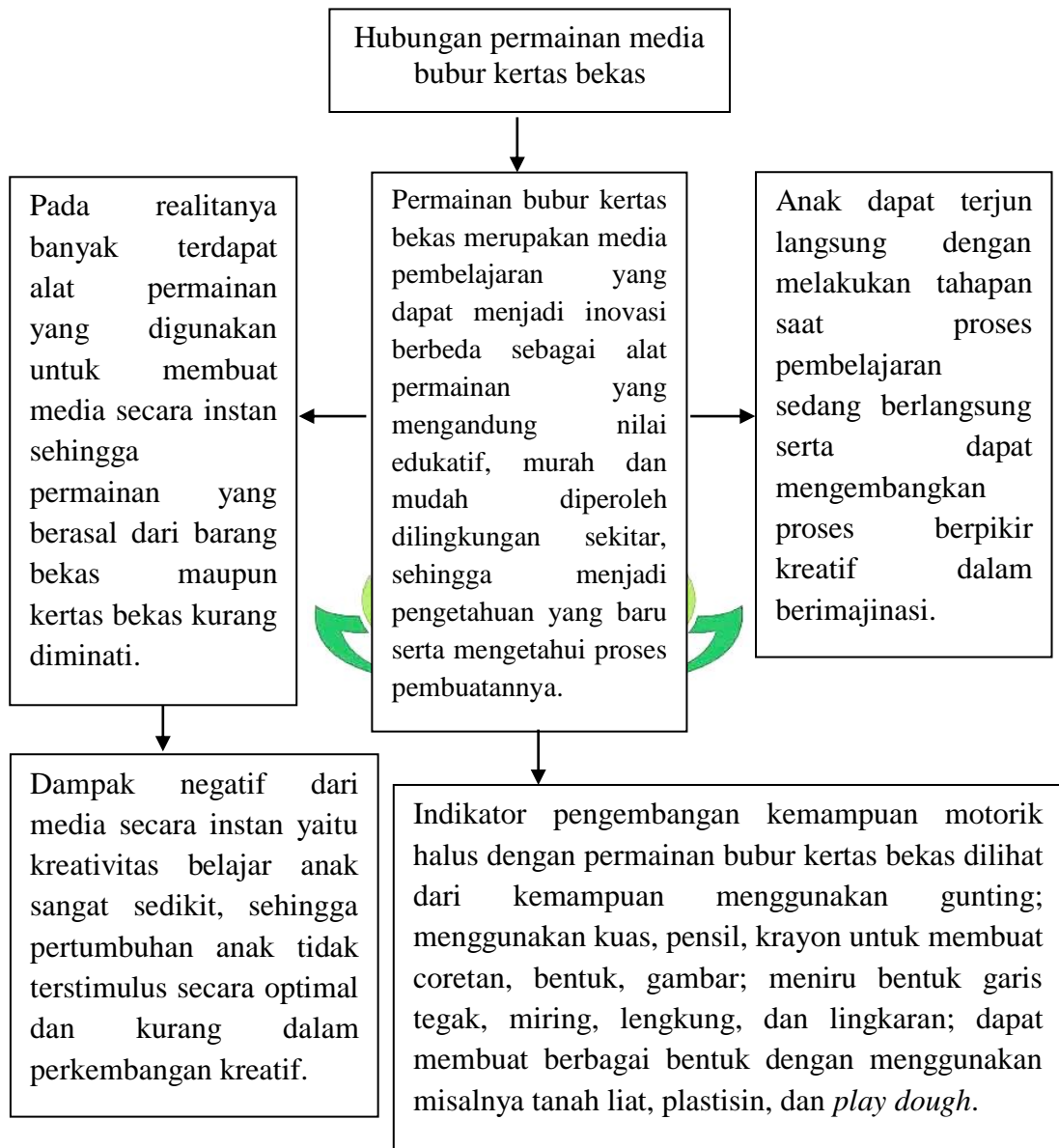
membentuk, menggambar, menyusun balok. Motorik halus juga merupakan kemampuan anak dalam koordinasi, serta ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan maupun jari.

Indikator yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dengan permainan bubur kertas bekas dapat dilihat dari kemampuan saat menggunakan gunting, kuas, pensil, krayon untuk membuat coretan, bentuk, gambar; meniru bentuk garis tegak, miring, lengkung, dan lingkaran; dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan misalnya tanah liat, plastisin, *play dough*.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan pemikirannya dalam kerangka berfikir sebagai berikut



## Bagan Kerangka Berfikir 2.1



### F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>61</sup>

Berdasarkan pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud hipotesis yaitu suatu jawaban sementara yang terdapat pada masalah

<sup>61</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta:Rineka Cipta, 2013), h.110.

dalam penelitian, sehingga peneliti harus membuktikan kebenaran dari dugaan itu pada tempat penelitian atau di lapangan.

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan yaitu:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) yaitu: ada hubungan yang positif antara permainan bubur kertas bekas dengan kemampuan motorik halus anak di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.
2. Hipotesis Nol ( $H_0$ ) yaitu: tidak ada hubungan yang positif antara permainan bubur kertas bekas dengan kemampuan motorik halus anak di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>62</sup>

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>63</sup> Pada penelitian ini menggunakan desain korelasi/hubungan, korelasi bertujuan untuk menemukan seberapa erat dan ada tidaknya hubungan dalam penelitian. Dengan demikian desain korelasi dilakukan untuk mencari hubungan dari dua variabel yang kemudian dapat diketahui tingkat keeratannya melalui data yang diperoleh dari lapangan.

### **B. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah atau anggota dari suatu kelompok orang, kejadian, atau objek maupun subjek yang ditetapkan pada suatu penelitian oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2017), h.14.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Ibid*, h.3.

Pengertian populasi lainnya adalah keseluruhan individu objek tertentu atau ukuran yang diperoleh dari semua individu atau objek tertentu. Populasi bukan hanya orang tetapi benda-benda alam, jumlah, karakter sifat yang dimiliki oleh subjek dan objek itu.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B3 di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 15 anak.

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Populasi**

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Keseluruhan
		Laki-laki	Perempuan	
1	B1	8	6	14
2	B2	10	7	17
3	B3	8	7	15
<b>Jumlah</b>				46

*Sumber: Data dokumentasi peserta didik TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut sebagai contoh yang diambil dengan cara-cara tertentu. Tujuan dalam penelitian untuk mengambil sampel yaitu memperoleh data atau keterangan mengenai objek yang diteliti, dengan cara mengamati sebagian dari populasi.

**Tabel 3.2**  
**Data Sampel**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Sampel
1	B3	8	7	15

*Sumber: Data dokumentasi peserta didik TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019*

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut uraian dari masing-masing metode pengumpulan data tersebut:



#### **1. Observasi**

Observasi (pengamatan) adalah suatu teknik atau cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data mengenai perkembangan dan permasalahan anak. Observasi meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dilakukan sebelum tindakan penelitian dan pada saat tindakan penelitian.

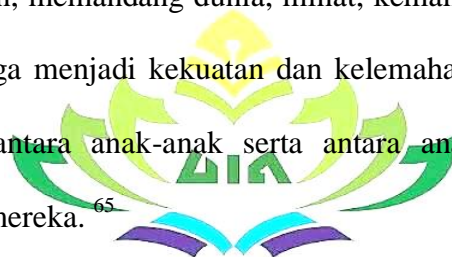
Menurut Cartwright, observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan perilaku yang sistematis untuk tujuan membuat koordinasi, manajemen dan layanan untuk anak-anak.<sup>64</sup>

Selain itu, menurut Feeniy bahwa observasi adalah jendela yang memungkinkan kita untuk melihat ke dalam dunia anak-anak. Adapun tujuan

---

<sup>64</sup> <https://docplayer.info/50731615-teknik-observasi-bagi-pendidik-anak-usia-dini.html>  
diakses pada tanggal 8 Juli 2019 Pukul 15.30 WIB

melakukan observasi pada anak menurut Sherman dan Wortham yaitu: (a) memahami perilaku anak, (b) mengevaluasi perkembangan anak, (c) mengevaluasi kemajuan dalam pembelajaran. kemudian Feeniy berpendapat manfaat yang diperoleh melalui observasi yaitu: (a) meningkatkan kepekaan terhadap anak-anak pada umumnya, membentuk kepekaan terhadap bidang perkembangan anak, juga meningkatkan kepekaan terhadap kualitas unik dunia anak, (b) memperdalam pemahaman anak yaitu bagaimana mereka berpikir, merasakan, memandang dunia, minat, kemampuan dan karakteristik respon mereka, juga menjadi kekuatan dan kelemahan anak, (c) memahami hubungan sosial antara anak-anak serta antara anak-anak dengan orang dewasa di sekitar mereka.<sup>65</sup>



## 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan dan permasalahan anak yang dilakukan dengan cara percakapan langsung. Wawancara sebelum tindakan dilakukan untuk memperoleh data terkait dengan kegiatan ataupun aktifitas yang telah dilakukan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak serta untuk mengetahui kendala-kendala yang dialami oleh guru dalam pembelajaran.

---

<sup>65</sup> *Ibid*



### 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang dapat diartikan sebagai barang-barang tertulis. Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data baik secara tertulis maupun tidak.

### D. Variabel Penelitian

Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya yaitu merupakan pengertian dari variabel penelitian.<sup>66</sup>

#### 1. Variabel Independen

Variabel independen dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini variabel bebas adalah permainan media bubur kertas bekas.

#### 2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikat adalah kemampuan motorik halus.

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Op. Cit*, h.61.

## E. Analisis Data

Analisis data adalah upaya atau cara yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Kemudian dapat menggunakan hipotesis dan menarik masalah dalam analisis data. Analisis disini mendukung analisis data dasar yang secara langsung terkait dengan diskusi hubungan antara permainan bubur kertas bekas sebagai variabel bebas (X) dengan kemampuan motorik halus sebagai variabel terikat (Y), selain itu analisis ini untuk menganalisa hubungan dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

## F. Teknik Analisis Data



Mengelola dan menganalisis data adalah bagian yang sangat penting dari pemrosesan data yang ada untuk menghasilkan jawaban terhadap hipotesis.

### 1. Uji Analisis Korelasi

Analisis data merupakan cara atau proses menemukan dan mengumpulkan data yang diperoleh dari pengamatan. Hasil pengamatan ini masih berupa data mentah yang terdiri angka skor. Analisis data ini dilakukan pada data akhir untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan oleh peneliti. Untuk menguji hipotesis tersebut peneliti menggunakan teknik analisis data korelasi *product moment* dengan angka kasar yang digunakan untuk menentukan permainan media bubur kertas bekas dengan kemampuan motorik halus.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{((N\sum x^2 - (\sum x)^2) ((N\sum y^2) - (\sum y)^2))}}$$

keterangan:

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel x dan y  
 $N$  : jumlah subjek dalam penelitian  
 $\sum xy$  : jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor dari x dan y  
 $\sum x$  : jumlah skor instrumen variabel x  
 $\sum y$  : jumlah skor instrumen variabel y  
 $\sum x^2$  : kuadrat dari jumlah skor butir instrumen  
 $(\sum x)^2$  : jumlah skor instrumen yang dikuadratkan  
 $\sum y^2$  : kuadrat dari skor butir instrumen  
 $(\sum y)^2$  : jumlah skor instrumen yang dikuadratkan<sup>67</sup>

Bila korelasi setiap faktor indikator dengan skor total tersebut bernilai positif dan besarnya sama dengan atau lebih dari 0,30 maka faktor tersebut merupakan instruktur yang kuat. Jadi berdasarkan analisis faktor, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut valid.

Dari nilai yang diperoleh dikonsultasikan kedalam  $r_{tabel}$  *product moment* yang diterima dari  $r_{xy} >$  nilai  $r_{tabel}$  *product moment* pada taraf 95% dan 99% maka hipotesis diterima, jika kebalikannya  $<$  maka hipotesis ditolak untuk mengetahui besarnya koefisien korelasi adalah dengan menginterpretasikan nilai  $r_{xy}$  tersebut pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.3**  
**Tabel Interpretasi Nilai r**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,800 – 1,00	Korelasi tinggi
0,600 – 0,800	Korelasi cukup
0,400 – 0,600	Korelasi agak rendah
0,200 – 0,400	Korelasi rendah
0,000 – 0,200	Korelasi sangat rendah <sup>68</sup>

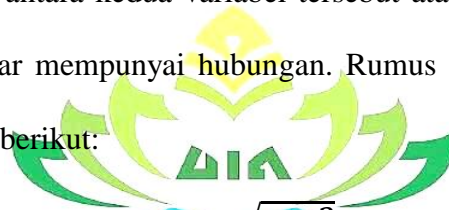
<sup>67</sup> Sugiyono, *Op. Cit*, h.255.

<sup>68</sup> Suharsimi Arikunto, *Op. Cit*, h.319.

Apabila diperoleh angka negatif, berarti korelasinya negatif. Ini menunjukkan adanya kebalikan urutan. Indeks korelasi tidak pernah lebih dari 1,00.

## 2. Uji Koefisien Korelasi

Uji t (taraf nyata) digunakan untuk mengetahui apakah hasil  $r_{hitung}$  yang diperoleh mempunyai taraf nyata atau tidak, serta untuk menguji apakah koefisien yang diperoleh merupakan suatu kebetulan saja sehingga tidak tercapai hubungan antara kedua variabel tersebut atau antar kedua variabel tersebut benar-benar mempunyai hubungan. Rumus uji t (taraf nyata) yang digunakan sebagai berikut:


$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t : taraf nyata  
 $r^2$  : besarnya korelasi hitung (dikuadratkan)  
r : besarnya korelasi hitung  
n : jumlah<sup>69</sup>

## 3. Uji Koefisien Determinasi

Untuk menghitung seberapa besar hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y), dalam hal ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

- KD : nilai koefisien determinasi  
r : nilai koefisien korelasi (dikuadratkan)<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Op. Cit*, h.257.

<sup>70</sup> Muhajir Nasir, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta:Media Akademia,2016), h.104.

Analisis Koefisien Determinasi (KD) digunakan untuk melihat seberapa besar hubungan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) yang dinyatakan dalam presentase. Presentase ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi ( $R^2$ ).

Berdasarkan hasil thitung, maka diperoleh hasil  $t_{tabel}$ . Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_0$ ) ditolak.



## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Profil Tempat Penelitian**

#### **1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

TK Assalam 1 terletak di Kecamatan Sukarame tepatnya di Jl. Pulau Pisang Perum Korpri Blok D2 No. 20 Sukarame Bandar Lampung. Pada tahun 1989, yayasan Assalam didirikan oleh K.H. Wan Zakaria Djauhari yang turut membantu mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia sejak dini untuk menjadi manusia yang memiliki kemampuan dan berakhlak mulia. Tahun 1989/1990 TK Assalam 1 telah menghasilkan lulusan pertamanya. TK Assalam 1 telah bersertifikat akreditasi A yang ditetapkan di Bandar Lampung pada tanggal 09 Maret 2016.

#### **2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga**

##### **Visi Sekolah:**

*Membentuk anak yang cerdas, terampil, taqwa dan berakhlakul karimah*

##### **Misi Sekolah:**

- a. Mewujudkan bimbingan dan pembelajaran secara efektif sehingga anak didik berkembang secara optimal sesuai dengan potensi serta kemampuan yang dimiliki.
- b. Meningkatkan proses pelatihan secara intensif dalam mengembangkan kemampuan dasar kognitif, berbahasa dan fisik motorik

- c. Melaksanakan bimbingan penguasaan berbahasa Arab dan berbahasa Inggris
- d. Meningkatkan proses pelatihan secara intensif dalam mengembangkan kemampuan dasar seni yaitu seni tari dan seni angklung
- e. Menanamkan pembinaan dalam akhlak dan budi pekerti
- f. Melaksanakan kegiatan keagamaan, yaitu seperti bimbingan Al-Quran, praktek sholat serta manasik haji

**Tujuan Sekolah:**

- a. Tertanamnya pembinaan dalam akhlak dan budi pekerti
- b. Terwujudnya bimbingan dan pembelajaran secara efektif sehingga anak didik berkembang secara optimal sesuai dengan potensi serta kemampuan yang dimiliki
- c. Terciptanya proses pelatihan secara intensif dalam mengembangkan kemampuan dasar kognitif, berbahasa dan fisik motorik
- d. Terlaksananya kegiatan keagamaan seperti praktek sholat, bimbingan Al-Qur'an dan manasik haji
- e. Terlaksananya bimbingan dalam penguasaan bahasa Arab dan bahasa Inggris

### 3. Profil Lembaga

**Tabel 4.1**  
**Identitas Sekolah TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

No	Identitas Sekolah	
1	Nama Sekolah	TK Assalam
2	No. Induk Sekolah	000110
3	No. Statistik Sekolah	002126002011
4	Propinsi	Lampung
5	Otonomi Daerah	Kota Bandar Lampung
6	Kecamatan	Sukarame
7	Desa/Kelurahan	Sukarame
8	Jalan dan nomor	P.Pisang blok D2 nomor 20
9	Kode pos	35131
10	Telp.	-
11	Faximile/fax	-
12	Daerah	Perkotaan
13	Status Sekolah	Swasta
14	Kelompok Sekolah	Imbas
15	Surat Keputusan/SK	Nomor: 12.09. DK.0025.06 Tgl: 9 Maret 2006
16	Penerbit SK (ditanda tangani) oleh	Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung
17	Thn perubahan	1992
18	Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi
19	Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
20	Luas Bangunan	15m <sup>2</sup> P:25m <sup>2</sup>
21	Lokasi Sekolah	Perium Korpri blok D2 no.20
22	Jarak kepusat Kecamatan	1 km
23	Jarak kepusat Otda	8 km
24	Terletak pada lintasan	Kecamatan
25	Jml keanggotaan rayon	Sekolah
26	Organisasi penyelenggara	Yayasan Assalam
27	Perjalanan perubahan Sekolah	-

*Sumber: Dokumentasi TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung tahun 2019*



**Tabel 4.2**  
**Keadaan Guru Pengajar di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1	Nurlaila Hasanah, S.Pd	S1 Pendidikan	Kepsek TK
2	Anita Kusyanti	SPG	Guru Kelas B1
3	Rohma Yanti, S.Pd.I	S1 PGRA	Guru Kelas B2
4	Yuhesti, S.Pd	S1 PIAUD	Guru Kelas B2
5	Fatimah Rela, S.Pd.I	S1 PAI	Guru Kelas B3
6	Ertesi Nova, S.Sos.I	S1 PMI	Guru Kelas B3
7	Iryani Helina, S.Pd.I	S1 PGRA	Guru Kelas A

*Sumber: Dokumentasi TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung Tahun 2019*

## B. Analisis Data

### 1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pada bagian bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai objek penelitian yaitu anak TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung dengan usia 5-6 tahun. Sebelum dilakukannya penelitian mengenai hubungan permainan bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus, peneliti mengamati kegiatan anak di TK Assalam 1 Sukarame secara keseluruhan sudah cukup baik dalam kegiatan belajar mengenai keenam aspek pembelajaran, diantaranya berbasis sebelum masuk kelas, diajarkan berdoa sebelum belajar, belajar berhitung, menghafal abjad, penjumlahan sederhana, mengeja, menulis, mewarnai serta menggambar sederhana yang sudah dicontohkan oleh guru kelas, selain pembelajaran di dalam kelas sekolah juga menyediakan area bermain anak di halaman sekolah sehingga anak-anak dapat mengeksplorasi bakat anak.

Dari hasil uraian dan penjelasan tersebut, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian melalui permainan media bubur kertas bekas, yang

biasanya guru hanya menggunakan plastisin/play dough sekarang menggunakan media bubur kertas bekas. Peneliti melakukan pengamatan mengenai permainan media bubur kertas bekas dan motorik halus yang berisi pedoman penilaian Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun indikator permainan bubur kertas bekas sebagai berikut:

- a. Mampu menggunakan kedua jari yakni ibu jari dan jari telunjuk
- b. Mampu mengkoordinasi antara mata dan gerakan tangan
- c. Mampu menggunting dengan mengikuti pola
- d. Menggunakan kedua tangan atau jari-jari untuk menekan adonan
- e. Mampu menyelesaikan 3 bentuk (lengkung, segilima, segitiga)

Proses kegiatan permainan media bubur kertas bekas dalam kemampuan motorik halus telah melaksanakan permainan media bubur kertas bekas tersebut kemudian menyiapkan indikator yang harus dicapai dalam kemampuan motorik halus yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat menggunakan gunting sesuai pola
- b. Dapat melakukan koordinasi tangan dan mata
- c. Mampu menggunakan kuas, pensil, krayon saat menggambar
- d. Mampu membuat garis tegak, miring, lengkung, lingkaran yang telah dicontohkan guru
- e. Dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan tanah liat, plastisin, bubur kertas bekas sesuai dengan arahan guru

Untuk menilai variabel permainan media bubur kertas bekas dan kemampuan motorik halus peneliti mengobservasi anak secara langsung menggunakan butir item, mengenai indikator permainan media bubur kertas bekas dan kemampuan motorik halus menggunakan pedoman penilaian dengan skor Belum Berkembang (BB)=1, Mulai Berkembang (MB)=2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH)=3, Berkembang Sangat Baik (BSB)=4.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung menunjukkan bahwa variabel permainan media bubur kertas bekas memberikan kontribusi terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1, setelah menggunakan permainan media bubur kertas bekas didapatkan hasil bahwa anak mampu menggunting dengan mengikuti pola, anak terampil dalam menyobek kertas, anak mampu meremas kertas yang telah direndam menggunakan air dengan baik, kebanyakan anak sudah mampu dalam membuat berbagai bentuk yang dianggap rumit seperti bulan (melengkung), bintang (segilima), gunung (segitiga); mampu menggunakan jari-jari untuk menekan saat membuat bentuk dari adonan bubur kertas bekas.

## **2. Hasil Uji Analisis Data**

### **a. Uji Analisis Korelasi/Hipotesis**

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap motorik halus yang telah diteliti. Peneliti menggunakan uji *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{((N\sum x^2 - (\sum x)^2) ((N\sum y^2) - (\sum y)^2))}}$$

$$r_{xy} = \frac{(15).(4252) - (260).(242)}{\sqrt{((15).(4568) - (260)^2) ((15).(3982) - (242)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{63780 - 62920}{\sqrt{(68520 - 67600)(59730 - 58564)}}$$

$$r_{xy} = \frac{860}{\sqrt{(920)(1166)}}$$

$$r_{xy} = \frac{860}{\sqrt{1072720}}$$

$$r_{xy} = \frac{860}{1035,72197} = 0,830338667$$

Maka diperoleh hasil besarnya hubungan ( $r_{hitung}$ ) adalah 0,830. Untuk melihat signifikan 5% dan 1% yaitu sebagai berikut:

- 1) Taraf signifikansi 5% pada N = 15 adalah 0,482 sehingga  $r_{hitung} = 0,830 > r_{tabel}$  dengan demikian ada hubungan yang signifikan.
- 2) Taraf signifikansi 1% pada N = 15 adalah 0,606 sehingga  $r_{hitung} = 0,830 > r_{tabel}$  dengan demikian ada hubungan yang signifikan.

Dengan perolehan hasil tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima dan Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak, yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara permainan media bubuk kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Asalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

**Tabel 4.3**  
**Perhitungan Hasil Uji Analisis Korelasi/Hipotesis**

Koefisien Korelasi Nilai r	
$r_{hitung}$	$r_{tabel}$
<b>0,830</b>	<b>0,482</b>

### b. Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui  $r_{hitung}$  mempunyai taraf nyata atau tidak, maka dilakukan dengan menggunakan rumus uji t (taraf nyata) yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,830 \sqrt{15-2}}{\sqrt{1-(0,830)^2}}$$

$$t = \frac{0,830 \sqrt{13}}{\sqrt{1-0,6889}}$$

$$t = \frac{0,830 (3,60)}{\sqrt{0,3111}}$$

$$t = \frac{2,988}{0,3111} = 9,604$$



Uji t (taraf nyata) yang menunjukkan hasil sebesar  $t = 9,604$  tersebut didistribusikan dengan tabel nilai-nilai uji t pada df atau db. Jadi  $db = n-2$  yaitu  $15-2=13$  dalam tabel nilai taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa angka sebesar 2,16 yang berarti hasil hitung  $>$  angka tabel atau  $9,604 > 2,16$ .

Sesuai dengan keterangan tersebut bahwasannya ada hubungan yang positif antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

**Tabel 4.4**  
**Perhitungan Hasil Uji Koefisien Korelasi**

Nilai t	
t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
<b>9,604</b>	<b>2,16</b>

**c. Uji Koefisien Determinasi**

Untuk mengetahui besarnya hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,830)^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,6889 \times 100\%$$

$$KD = 68,89\%$$



Untuk menguji hasil-hasil dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Perhitungan Antara Permainan Media Bubur Kertas Bekas (X)**  
**Dengan Kemampuan Motorik Halus (Y) di TK Asalam 1**  
**Sukarame Bandar Lampung**

Koefisien Korelasi Nilai r		Nilai t		Db	Hasil	Koefisien Determinasi
Hitung	Tabel	Hitung	Tabel	13	Terdapat Korelasi	68,89%
<b>0,830</b>	<b>0,482</b>	<b>9,604</b>	<b>2,16</b>			

*Sumber data: Perhitungan hasil analisis korelasi (product moment), koefisien korelasi dan koefisien determinasi.*

Dari tabel tersebut di atas peneliti memperoleh analisis korelasi (*product moment*), koefisien korelasi dan koefisien determinasi yang digunakan untuk membuktikan hubungan antara permainan media bubur

kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

### 3. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

Anak antusias saat melakukan kegiatan menggunting, merobek kertas, meremas adonan hingga membentuk adonan menjadi berbagai bentuk seperti bentuk bulan, bintang, gunung.

Berdasarkan dari tabel interpretasi nilai  $r$  bahwa angka  $r_{hitung} = 0,830$  termasuk kedalam interval koefisien  $0,800 - 1,00$  yang menunjukkan bahwa adanya hubungan antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Asalam 1 Sukarame Bandar Lampung dengan tingkat korelasi/hubungan yang signifikan atau tinggi.

Dari hasil perhitungan diperoleh  $r = 0,830$  atas dasar ini dapat ditafsirkan antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus terhadap hubungan yang positif, karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,830 > 0,482$  pada taraf signifikansi 5%.

Dari pengujian signifikansi koefisien korelasi diperoleh  $t_{hitung} = 9,604$  sedang  $t_{tabel} = 2,16$  pada taraf signifikansi 5%, jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima dan Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak, dari hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh nilai 68,89 hasil ini

membuktikan bahwa kemampuan motorik halus anak 68,89% ditentukan oleh permainan media bubur kertas bekas.





## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana yang telah dilakukan dari pembahasan pada skripsi ini mengenai hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Asalam 1 Sukarame Bandar Lampung, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil dari pengelolaan dan analisis data yang peneliti lakukan dapat menjawab rumusan masalah bahwasannya terdapat hubungan yang signifikan antara permainan media bubur bekas terhadap kemampuan motorik halus terlihat dari hasil uji korelasi dengan angka korelasi hitung 0,830 yang artinya  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,830 > 0,482$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $n = 15$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Asalam 1 Sukarame Bandar Lampung yaitu dengan tingkat korelasi/hubungan yang signifikan atau tinggi.
2. Lalu dari hasil uji koefisien korelasi yang peneliti lakukan yaitu diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel} = 9,604 > 2,16$  yang menunjukkan adanya hubungan yang positif antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.
3. Selanjutnya dari hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh nilai 68,89 yang artinya terdapat hubungan antara permainan media bubur

kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di TK Asalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

4. Dari hasil penelitian ini, hipotesis yang peneliti ajukan yaitu: “Ada hubungan yang signifikan antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus, dan hasilnya adalah positif”.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menerapkan dan menambah variasi dalam kegiatan mengajar menggunakan permainan media bubur kertas bekas untuk melatih kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan kegiatan yang menarik sehingga anak antusias dan senang dalam mengikuti kegiatan yang diajarkan oleh guru. Selain itu, guru hendaknya mempersiapkan peralatan-peralatan yang dibutuhkan dalam permainan media bubur kertas bekas serta menjelaskan dan mendemonstrasikan secara rinci kegiatan yang akan dilakukan.
2. Bagi peneliti lain, hendaknya menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam penelitian lain yang sejenis serta dapat mengembangkan penelitian ini untuk menentukan keterampilan baru dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

*Lampiran 1*

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK SAMPEL PENELITIAN**

No	Nama Peserta Didik	L/P
1	M. Abrisam Faeyza Akbar	L
2	Muhammad Aishar Al Gaisani	L
3	Alya Syakira	P
4	Amira Azzalea Putri Prastiya	P
5	M. Ariq Jaya Putra	L
6	Atica Balqis Azizah	P
7	Daffa Ibnu Hafidz	L
8	M. Faiz Muzzammil	L
9	Adriyansyah Ivanovic	L
10	Nourine Nazwa Putri Menarta	P
11	Muhammad Riedho Qois	L
12	Raisha Syifa Al Saba	P
13	Cyrinda Putri Fadhilah	P
14	Wilda Kusyanti	P
15	Zaim Putra Firdaus	L

Lampiran 2

**Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun  
Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

Indikator	Sub Indikator	Item
<p><b>Perkembangan Motorik Halus</b></p>	<p>1. Dapat menggunakan gunting</p>	<p>1. Anak dapat menggunakan gunting sesuai pola</p> <p>2. Anak dapat melakukan koordinasi tangan dan mata</p>
	<p>2. Menggunakan kuas, pensil, krayon untuk membuat coretan, bentuk, gambar</p>	<p>1. Anak mampu menggunakan kuas, pensil, krayon saat menggambar</p>
	<p>3. Meniru membuat garis tegak, miring, lengkung, dan lingkaran</p>	<p>1. Anak mampu membuat garis tegak, miring, lengkung, lingkaran yang telah dicontohkan guru</p>
	<p>4. Dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan misalnya tanah liat, plastisin, dan <i>play dough</i>, bubur kertas bekas</p>	<p>1. Anak dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan tanah liat, plastisin, bubur kertas bekas sesuai dengan arahan guru</p>

Lampiran 3

**Kisi-Kisi Permainan Media Bubur Kertas Bekas  
Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Item</b>
<b>Permainan Media Bubur Kertas Bekas</b>	Merobek	1. Mampu menggunakan kedua jari yakni ibu jari dan jari telunjuk
		2. Mampu merobek kertas sesuai dengan arahan guru
	Menggunting	1. Anak mampu berkonsentrasi dan sabar saat melakukan kegiatan menggunting
	Meremas	1. Mampu menggunakan kedua tangan atau jari-jari untuk menekan adonan
Membentuk	1. Mampu menyelesaikan 3 bentuk sederhana (lengkung, segilima, segitiga)	

Lampiran 4

**Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun  
Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

Sub Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak	Item Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak	Penilaian Perkembangan				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Dapat menggunakan gunting	1. Anak dapat menggunakan gunting sesuai pola					
	2. Anak dapat melakukan koordinasi tangan dan mata					
Menggunakan kuas, pensil, krayon untuk membuat coretan, bentuk, gambar	1. Anak mampu menggunakan kuas, pensil, krayon saat menggambar					
Meniru membuat garis tegak, miring, lengkung, dan lingkaran	1. Anak mampu membuat garis tegak, miring, lengkung, lingkaran yang telah dicontohkan guru					
Dapat membentuk berbagai bentuk dengan menggunakan misalnya tanah liat, plastisin, dan <i>play dough</i> , bubur kertas bekas	1. Anak dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan tanah liat, plastisin, bubur kertas bekas sesuai dengan arahan guru					

Lampiran 5

**Lembar Observasi Permainan Media Bubur Kertas Bekas  
Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

Sub Indikator Permainan Media Bubur Kertas Bekas	Item Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak	Penilaian Perkembangan				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
Merobek	1. Mampu menggunakan kedua jari yakni ibu jari dan jari telunjuk					
	2. Mampu merobek kertas sesuai dengan arahan guru					
Menggunting	1. Anak mampu berkonsentrasi dan sabar saat melakukan kegiatan menggunting					
Meremas	1. Menggunakan kedua tangan atau jari-jari untuk menekan adonan					
Membentuk	1. Mampu menyelesaikan 3 bentuk sederhana (lengkung, segilima, segitiga)					

Lampiran 6

**Lembar hasil observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun  
Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

No.	Nama	Item					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Abrisam	4	3	3	3	3	16
2	Aishar	4	4	4	4	4	20
3	Alya	3	3	4	3	3	16
4	Amira	4	3	4	3	3	17
5	Ariq	3	3	4	4	3	17
6	Balqis	3	3	3	3	3	15
7	Dafa	2	3	3	2	2	12
8	Faiz	3	3	4	3	3	16
9	Ivan	4	3	4	3	4	18
10	Nourine	4	3	4	4	4	19
11	Qois	3	3	4	3	3	16
12	Raisha	2	2	3	2	2	11
13	Ririn	4	3	4	3	4	18
14	Wilda	3	3	4	2	3	15
15	Zaim	3	3	4	3	3	16
<b>Jumlah</b>							242

**Keterangan:**

1. Anak dapat menggunakan gunting sesuai pola
2. Anak dapat melakukan koordinasi tangan dan mata
3. Anak mampu menggunakan kuas, pensil, krayon saat menggambar
4. mampu membuat garis tegak, miring, lengkung, lingkaran yang telah dicontohkan guru
5. dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan tanah liat, plastisin, bubur kertas bekas sesuai dengan arahan guru



Lampiran 7

**Lembar hasil observasi Permainan Media Bubur Kertas Bekas  
Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

No.	Nama	Item					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Abrisam	4	3	3	4	4	18
2	Aishar	4	4	4	4	4	20
3	Alya	3	4	4	3	4	18
4	Amira	4	4	4	4	4	20
5	Ariq	3	4	4	3	4	18
6	Balqis	3	3	4	3	3	16
7	Dafa	3	3	2	3	3	14
8	Faiz	4	3	3	4	4	18
9	Ivan	3	4	3	3	3	16
10	Nourine	4	4	4	4	4	20
11	Qois	3	4	3	3	4	16
12	Raisha	3	3	2	3	3	14
13	Ririn	4	4	4	4	4	20
14	Wilda	3	3	3	3	4	16
15	Zaim	3	3	3	3	4	16
<b>Jumlah</b>							260

**Keterangan:**

1. Mampu menggunakan kedua jari yakni ibu jari dan jari telunjuk
2. Mampu merobek kertas sesuai dengan arahan guru
3. Anak mampu berkonsentrasi dan sabar saat melakukan kegiatan menggunting
4. Menggunakan kedua tangan atau jari-jari untuk menekan adonan
5. Mampu menyelesaikan 3 bentuk sederhana (lengkung, segilima, segitiga)

Lampiran 8

**Pedoman Observasi Kemampuan Motorik Halus**

No.	Item	Penilaian Kemampuan Motorik Halus			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak dapat menggunakan gunting sesuai pola				
2.	Anak dapat melakukan koordinasi tangan dan mata				
3.	Anak mampu menggunakan kuas, pensil, krayon saat menggambar				
4.	Anak mampu membuat garis tegak, miring, lengkung, lingkaran yang telah dicontohkan guru				
5.	Anak dapat membuat berbagai bentuk dengan menggunakan tanah liat, plastisin, bubur kertas bekas sesuai dengan arahan guru				

Lampiran 9

**Pedoman Observasi Permainan Media Bubur Kertas Bekas**

No.	Item	Penilaian Permainan Media Bubur Kertas Bekas			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mampu menggunakan kedua jari yakni ibu jari dan jari telunjuk				
2.	Mampu merobek kertas sesuai dengan arahan guru				
3.	Anak mampu berkonsentrasi dan sabar saat melakukan kegiatan menggunting				
4.	Menggunakan kedua tangan atau jari-jari untuk menekan adonan				
5.	Mampu menyelesaikan 3 bentuk sederhana (lengkung, segilima, segitiga)				

*Lampiran 10*

**Pedoman Wawancara**  
**Hubungan Permainan Media Bubur Kertas Bekas Terhadap Kemampuan**  
**Motorik Halus Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung**

1. Media apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas khususnya untuk mengembangkan motorik halus anak?
2. Apakah ibu menyajikan program pengajaran sesuai dengan RPPH dan RPPM?
3. Bagaimana hasil pembelajaran menggunakan media yang selama ini ibu pakai?
4. Bagaimana respon peserta didik dalam proses pembelajaran dengan media yang biasa ibu pakai?
5. Bagaimana perkembangan kemampuan motorik halus anak kelompok B saat ini?
6. Kegiatan apa saja yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus?
7. Kendala apa yang biasa ibu temui pada saat pembelajaran motorik halus?
8. Bagaimana interaksi ibu dengan peserta didik?



Lampiran 11

**Perhitungan Uji Variabel X  
(Permainan Media Bubur Kertas Bekas)**

NO	Nama	Item					Y	Y <sup>2</sup>
		1	2	3	4	5		
1	Abrisam	4	3	3	4	4	18	324
2	Aishar	4	4	4	4	4	20	400
3	Alya	3	4	4	3	4	18	324
4	Amira	4	4	4	4	4	20	400
5	Ariq	3	4	4	3	4	18	324
6	Balqis	3	3	4	3	3	16	256
7	Dafa	3	3	2	3	3	14	196
8	Faiz	4	3	3	4	4	18	324
9	Ivan	3	4	3	3	3	16	256
10	Nourine	4	4	4	4	4	20	400
11	Qois	3	4	3	3	4	16	256
12	Raisha	3	3	2	3	3	14	196
13	Ririn	4	4	4	4	4	20	400
14	Wilda	3	3	3	3	4	16	256
15	Zaim	3	3	3	3	4	16	256
	$\sum x$	<b>51</b>	<b>53</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>56</b>	260	67600
	X <sup>2</sup>	2601	2809	2500	2601	3136		
		0.80757	0.61679	0.8173	0.80757	0.69584		
		Tinggi	Cukup	Tinggi	Tinggi	Cukup		

Lampiran 12

**Perhitungan Uji Variabel Y  
(Kemampuan Motorik Halus)**

NO	Nama	Item					Y	Y <sup>2</sup>
		1	2	3	4	5		
1	Abrisam	4	3	3	3	3	16	256
2	Aishar	4	4	4	4	4	20	400
3	Alya	3	3	4	3	3	16	256
4	Amira	4	3	4	3	3	17	289
5	Ariq	3	3	4	4	3	17	289
6	Balqis	3	3	3	3	3	15	225
7	Dafa	2	3	3	2	2	12	144
8	Faiz	3	3	4	3	3	16	256
9	Ivan	4	3	4	3	4	18	324
10	Nourine	4	3	4	4	4	19	361
11	Qois	3	3	4	3	3	16	256
12	Raisha	2	2	3	2	2	11	121
13	Ririn	4	3	4	3	4	18	324
14	Wilda	3	3	4	2	3	15	225
15	Zaim	3	3	4	3	3	16	256
	∑x	49	45	56	45	47	242	58564
	X <sup>2</sup>	2401	2025	3136	2025	2209		
		0.8816	0.72181	0.69756	0.83348	0.93475		
		Tinggi	Cukup	Cukup	Tinggi	Tinggi		

Lampiran 13

**Perhitungan Hubungan Permainan Media Bubur Kertas Bekas  
Terhadap Kemampuan Motorik Halus di TK Assalam 1  
Sukarame Bandar Lampung**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	18	16	324	256	288
2	20	20	400	400	400
3	18	16	324	256	288
4	20	17	400	289	340
5	18	17	324	289	306
6	16	15	256	225	240
7	14	12	196	144	168
8	18	16	324	256	288
9	16	18	256	324	288
10	20	19	400	361	380
11	16	16	256	256	256
12	14	11	196	121	154
13	20	18	400	324	360
14	16	15	256	225	240
15	16	16	256	256	256
<b>N=15</b>	<b>260</b>	<b>242</b>	<b>4568</b>	<b>3982</b>	<b>4252</b>

Lampiran 14

**TABEL NILAI KOEFISIEN KORELASI “r” PRODUCT  
MOMENT TARAF SIGNIFIKAN 5% DAN 1%**

df	TARAF SIGNIFIKAN		Df	TARAF SIGNIFIKANSI	
	5%	1%		5%	1%
1	0,997	1,000	24	0,388	0,496
2	0,950	0,990	25	0,381	0,487
3	0,878	0,959	26	0,374	0,478
4	0,811	0,917	27	0,367	0,470
5	0,754	0,874	28	0,361	0,463
6	0,707	0,834	29	0,355	0,456
7	0,666	0,798	30	0,349	0,449
8	0,632	0,765	35	0,325	0,418
9	0,602	0,735	40	0,304	0,393
10	0,576	0,708	45	0,288	0,372
11	0,553	0,684	50	0,273	0,354
12	0,532	0,66	60	0,250	0,325
13	0,514	0,641	70	0,232	0,302
14	0,497	0,623	80	0,217	0,283
15	0,482	0,606	90	0,205	0,267
16	0,468	0,590	100	0,195	0,254
17	0,456	0,575	125	0,174	0,228
18	0,444	0,561	150	0,159	0,208
19	0,433	0,549	200	0,138	0,181
20	0,423	0,537	300	0,113	0,148
21	0,413	0,526	400	0,098	0,128
22	0,404	0,515	500	0,088	0,115
23	0,369	0,505	1000	0,062	0,081



Lampiran 15

Nukilan nilai “t” untuk berbagai df atau db

df ( <i>degrees of freedom</i> ) atau db ( <i>derajat bebas</i> )	Banyak variabel yang dikorelasikan	
	Harga “r” pada taraf signifikansi	
	5%	1%
1	12.70620	63.65674
2	4.30265	9.92484
3	3.18245	5.84091
4	2.77645	4.60409
5	2.57058	4.03214
6	2.44691	3.70743
7	2.36462	3.49948
8	2.30600	3.35539
9	2.26216	3.24984
10	2.22814	3.16927
11	2.20099	3.10581
12	2.17881	3.05454
13	2.16037	3.01228
14	2.14479	2.97684
15	2.13145	2.94671
16	2.11991	2.92078
17	2.10982	2.89823
18	2.10092	2.87844
19	2.09302	2.86093
20	2.08596	2.84534
21	2.07961	2.83136
22	2.07387	2.81876
23	2.06866	2.80734
24	2.06390	2.79694
25	2.05954	2.78744
26	2.05553	2.77871
27	2.05183	2.77068
28	2.04841	2.76326
29	2.04523	2.75639
30	2.04227	2.75000
40	2.02108	2.70446
45	2.01410	2.68959
50	2.00856	2.67779

60	2.00030	2.66028
70	1.99444	2.64790
80	1.99006	2.63869
90	1.98667	2.63157
100	1.98397	2.62589
125	1.97912	2.61573
150	1.97591	2.60900
200	1.97190	2.60063

