



**HUBUNGAN PERMAINAN MEDIA BUBUR KERTAS BEKAS TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DI PAUD ASSALAM DESA
KUALA SEKAMPUNG KECAMATAN SRAGI
KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

¹Darlina

¹, Universitas Islam An Nur Lampung

E-mail : darlina3849@gmail.com

Keywords:

Paper Pulp Media, Fine Motor

Abstract Fine motor skills are movements that only involve The muscles are small and require careful hand-eye coordination. Therefore, in order to stimulate fine motor development, reliable strategies are needed, such as using a game. Playing is in principle a factor that influences a child's personal development. Therefore, learning through play is expected to increase children's creativity and skills. Through playing with used paper pulp media, children can carry out various activities such as tearing paper, cutting, squeezing, forming. The formulation of the problem in this research is whether there is a relationship between paper pulp media games and the fine motor skills of PAUD Assalam Kuala Sekampung. Based on the research results, it is known that $r_{xy} = 0.83$ when consulted in the r table, the correlation level is 0.800 – 1.00 which indicates a high correlation level. In other terms, there is a high or significant relationship between the two variables. Then the value of $t_{count} = 9.604$ while $t_{table} = 2.16$ at the 5% significance level, so $t_{count} > t_{table}$. Thus H_a is accepted. Furthermore, the results obtained from the coefficient of determination test were 68.89%. This result proves that fine motor skills are determined through playing with used paper pulp media.



PENDAHULUAN

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.

Dinamika perkembangan dan kemajuan zaman selalu berimplikasi terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Teknologi yang dikembangkan oleh para teknokrat juga beragam, baik berupa teknologi bio, teknologi multimedia maupun teknologi komunikasi yang ternyata memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendidikan. Sehingga, dengan teknologi tersebut diharapkan perkembangan ini juga dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia ke depan sebagai komponen strategi dari perkembangan manusia (sumber daya manusia) dan perkembangan Negara (Arina et al., 2022).

Mutu pendidikan itu bersifat multidimensi yang meliputi aspek input, proses dan keluaran (*output* dan *outcomes*). Oleh karena itu, indikator dan standar mutu pendidikan dikembangkan secara holistic mulai dari input, proses dan keluaran. Dengan demikian yang dimaksud dengan Mutu Institusi Pendidikan adalah kebermutuan dari berbagai pelayanan/*services* yang

diberikan oleh institusi pendidikan kepada peserta didik maupun kepada tenaga staf pengajar untuk terjadinya proses pembelajaran yang bermutu sehingga lulusan dapat berguna dan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh masyarakat sesuai dengan bidangnya (Suryati & Salehudin, 2021).

Munculnya pendidikan karakter memberikan warna tersendiri terhadap dunia pendidikan khususnya di Indonesia, meskipun dalam kenyataannya pendidikan karakter itu telah ada seiring dengan lahirnya sistem pendidikan Islam karena pendidikan karakter itu merupakan ruh dari pada pendidikan Islam itu sendiri (Beringin Raya no & Ngaliyan, 2009).

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 anakanak diharapkan dapat membuat sesuatu yang nyata merupakan salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini. Dengan demikian, pendidikan pada 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 (Sulistianingsih, n.d.).

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 (Syaiful Bahri Djamarah, 2005).

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 (Tri Mulyani.W, 2001)

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 visualmotorik, seperti mengoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat terlihat ketika anak menggambar atau menulis (Isnaini, 2018).

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 (Sani & Abdullah Ridwan, 2016).

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 (Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, 2002).

Berdasarkan dari pengamatan pra survey di PAUD Assalam Kuala Sekampung 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.

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.

KERANGKA TEORITIK

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.

Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain (Idrus & Fernadi, 2022). Karena bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan pembelajaran formal di kelas. Santrock mengatakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurut, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.

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 Froebel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

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 (fatmawati et al., 2022)

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 menyenangkan 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 (Soerjono Soekanto, 2002).

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 melakukan permainan, guru harus bisa mengutarakan apa manfaat permainan yang akan mereka lakukan.

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: 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. Ketika bermain secara langsung atau tidak anak-anak dapat mengungkapkan masalah atau merefleksikan suasana emosional kepada seluruh anggota keluarga sehingga anak-anak terbuka dan mudah dipahami. Hal itu dapat memudahkan pembentukan psikologis dan kepribadian. 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 (Yudhi Munadhi, 2013).

Media Pembelajaran Dari Bubur Kertas

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.

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 (Sudarwan Danim, 2010). Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

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 (Nana sudjana, 2013).

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.

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 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 ((Yusuf Hadi Miarso, 2004).

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. 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.

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 ototototnya dengan mata seperti, menggunting, menyobek, meremas, membentuk dan mencetak (Budiono, 2002).

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.

METODE

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.

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. 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 (Yudha M. Saputra & Rudyanto,

2005).

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

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

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.

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

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukannya penelitian mengenai hubungan permainan bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus, peneliti mengamati kegiatan anak di PAUD Assalam Kuala Sekampung 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).

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 PAUD Assalam Kuala Sekampung menunjukkan bahwa variabel permainan media bubur kertas bekas memberikan kontribusi terhadap kemampuan motorik halus di PAUD Assalam Kuala Sekampung, 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.

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 interawwal koefisien $0,800 - 1,00$ yang menunjukkan bahwa adanya hubungan antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di

PAUD Assalam Kuala Sekampung 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.

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 PAUD Assalam Kuala Sekampung, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu sebagai berikut.

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 PAUD Assalam Kuala Sekampung yaitu dengan tingkat korelasi/hubungan yang signifikan atau tinggi.

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 PAUD Assalam Kuala Sekampung.

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 PAUD Assalam Kuala Sekampung.

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”.

REFERENCES

- Arina, Y., Marsidin, S., & Sulastri, S. (2022). Peranan Tenaga Administrasi dalam Peningkatan Mutu Layanan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9145–9151. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I6.9823>
- Beringin Raya no, J., & Ngaliyan, W. (2009). *IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING BERBANTUAN KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN MATEMATIKA I PADA MAHASISWA PGSD Trimurtini Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FIP Universitas Negeri Semarang* (Vol. 39, Issue 2).
- Budiono. (2002). *Kegiatan Belajar Mengajar Makalah Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Puskur Balitbang Depdiknas.
- fatmawati, F., Hasan, M., & Aslamiyah, N. (2022). STUDI KOMPARATIF PENGUASAAN PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK DITINJAU DARI ASPEK KEPERIBADIAN INTROVERT DAN EKSTROVERT DI MA Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan Tahun Akademik 2021/2022. *JIEL*.
- Idrus, M., & Fernadi, M. F. (2022). *IMPLEMENTASI DIDAKTIK METODIK PEMIKIRAN K.H. HASYIM ASY'ARI DALAM KITAB 'ADABUL'ALIM WAL MUTA'ALIM DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI MADRASAH ALIYAH NURUL HIKMAH DAN MADRASAH ALIYAH AL AKBAR*

- BANYUASIN. *UNISAN JOURNAL : Jurnal Manajemen & Pendidikan*, 00(00), 0–00. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>
- Isnaini, R. L. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Manajemen Bimbingan dan Konseling Islam. *MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 35–52. <https://doi.org/10.14421/manageria.2016.11-03>
- Nana sudjana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sani, & Abdullah Ridwan. (2016). *Mengembangkan Karakter Anak yang Islami*. . Bumi Aksara.
- Soerjono Soekanto. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali Press.
- Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Sulistianingsih, P. (n.d.). *PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIKA*.
- Suryati, N., & Salehudin, M. (2021). Program Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Dan Emosional Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.349>
- Syaiful Bahri Djamarah. (2005). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah, & Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, .
- Tri Mulyani.W, V. (2001). *Pengelolaan Kelas (Classroom Management)*. FIP UNY.
- Yudha M. Saputra, & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Depdiknas.
- Yudhi Munadhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. GP Press Group.
- Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Group.