



Permainan Media Bubur Kertas Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Ra Al-Alim Mekarsari Kecamatan Waysulan Kabupaten Lampung Selatan

Maryam¹, Budi Waluyo², Ade Wawan³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Media Bubur Kertas, Motorik Halus

Abstract: 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 terhadap kemampuan motorik halus Ra Al-Alim Mekarsari Kecamatan Waysulan. 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.

INTRODUCTION

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 komponenstrategi dari perkembangan manusia (sumber daya manusia) dan perkembangan Negara (Waluyo 2021).

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 (Andi Warisno 2022).

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 (Wawan 2022).

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 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 (Ridwan, Nurul, and Faniati 2022).

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 (Wahyuningrum and Watini 2022).

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 (Gissa Damayanti 2019).

Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang mempunyai hasil koordinasi otot-otot yang menuntut adanya kemampuanmengontrol gerakan-gerakan halus. Gerakan motorikhalus 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 (E. D. A. Putri et al. 2021).

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 (R. Putri et al. 2021).

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 menggantung, merobek, meremas, membentuk dengan menggunakan kedua tangan, dan membentuk menggunakan alat cetak (Damayanti and Aini 2020).

Berdasarkan dari pengamatan pra survey di RA Al-Alim Desa Mekarsari 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.

THEORETICAL SUPPORT

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 (Ulfadilah, Mulyana, and Muslihin 2021). 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. Menurutnya, 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 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 (Nurwita 2019).

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 (Waluyo 2021).

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 saraf 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 (Arief Darmawan and Amir Maulana 2019).

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 (Desi 2017). 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 (Abristiana, Kristanti, and Aisyatul W. 2020).

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 (Pura and Asnawati 2019).

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 otot-ototnya dengan mata seperti, menggantung, menyobek, meremas, membentuk dan mencetak (Evivani and Oktaria 2020).

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.

METHOD

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 (Ruane 2021).

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 (Zuchri Abdussamad 2021) 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

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

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.

RESULT AND DISCUSSION

Sebelum dilakukannya penelitian mengenai hubungan permainan bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus, peneliti mengamati kegiatan anak di RA AL-ALIM Desa Mekarsari 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 RA Al-Alim Desa Mekarsari menunjukkan bahwa variabel permainan media bubur kertas bekas memberikan kontribusi terhadap kemampuan motorik halus di RA Al-Alim Desa Mekarsari, 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 interaval koefisien $0,800 - 1,00$ yang menunjukkan bahwa adanya hubungan antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di RA Al-Alim Desa Mekarsari 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.

CONCLUSION

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 RA AL-ALIM Desa Mekarsari, 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 RA Al-Alim Desa Mekarsari 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 RA Al-Alim Desa Mekarsari.

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 RA Al-Alim Desa Mekarsari.

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

- Abristiana, Panca Oktavia, Anik Kristanti, and Afify Aisyatul W. 2020. “Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember.” *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika* 3 (1): 70–86.
<https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.314>.
- Andi Warisno. 2022. “Konsep Mutu Pembelajaran Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.”
- Arief Darmawan and Amir Maulana. 2019. “Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Motorik Halus Untuk Anak Usia Dini.”

- Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olahraga)* 4 (2): 23–27.
<https://doi.org/10.36526/kejaora.v4i2.721>.
- Damayanti, Anita, and Huurul Aini. 2020. “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN MELIPAT KERTAS BEKAS” 4.
- Desi. 2017. “PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN BUBUR KERTAS DI TK B RIZANI PUTRA MENDALO INDAH.”
- Evivani, Maria, and Renti Oktaria. 2020. “PERMAINAN FINGER PAINTING UNTUK PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI.” *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5 (1): 23–31.
<https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.427>.
- Gissa Damayanti. 2019. “KEEFEKTIFAN MEDIA BUBUR KERTAS TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK AUTIS DI SEKOLAH KHUSUS AUTIS BINA ANGGITA DIY.”
- Nurwita, Syisva. 2019. “PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK DI PAUD AIZA KABUPATEN KEPAHANG” 3.
- Pura, Dwi Nomi, and Asnawati Asnawati. 2019. “Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 4 (2): 131–40.
<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>.
- Putri, Elsa Dini Apriana, Endro Wahyuno, Sinta Yuni Susilawati, and Umi Safiul Ummah. 2021. “Keefektifan Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis.” *Jurnal ORTOPELAGOGIA* 7 (2): 97.
<https://doi.org/10.17977/um031v7i22021p97-104>.
- Putri, Rania, Riski Maghfiroh, Ruli Hafidah, and Novita Eka Nurjanah. 2021. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur” 5 (02).
- Ridwan, Ahmad, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati. 2022. “Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.” *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5 (02): 105–18.
<https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>.
- Ruane, Janet M. 2021. “Penelitian Lapangan: Seri Dasar-Dasar Metode Penelitian.” In .
- Ulfadilah, Nida, Edi Hendri Mulyana, and Heri Yusuf Muslihin. 2021. “Pemanfaatan Media Permainan Sains untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak.” *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (01): 49–58.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.6605>.
- Wahyuningrum, Maria Dwi Sari, and Sri Watini. 2022. “Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (5): 5384–96.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>.

- Waluyo, Budi. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ICT" 7 (2).
- Wawan, Ade. 2022. "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM" 2 (1).
- Zuchri Abdussamad. 2021. "Metode Penelitian Kualitatif." In .