



## HUBUNGAN PERMAINAN MEDIA BUBUR KERTAS BEKAS TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DI PAUD MAWAR PESAWARAN KECAMATAN KEDONDONG KABUPATEN PESAWARAN

<sup>1</sup>Suyami Setia Ningsih <sup>2</sup>Budi Waluyo,<sup>3</sup>Ade Wawan

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam An Nur Lampung

### Keywords:

Play Exploration, Pulp Media Fine,  
Motor Skills

**Abstract** Early childhood growth and development is very important to be directed so that children do something in accordance with the commands of Allah SWT. As children grow up, they need more complete educational stimulation and guidance. The beginning of a child's life is the most appropriate time in providing encouragement or efforts to help children's development in order to develop optimally.

Without the development of interesting learning media for children in the learning process at school, education cannot run well. In the learning process, of course, you must use learning media that can attract children's attention, so that during the learning process they do not feel bored. To increase the value of creativity in children, motivation is needed in the learning process.

Methodology is "a systematic investigation and formulation of methods to be used in research. Research is an action that is carried out systematically and thoroughly with the aim of obtaining new knowledge or obtaining new structures or interpretations from existing knowledge, where the attitude of people acting must be critical and the procedures used must be complete.

The results of the data management and analysis that researchers do can answer the formulation of the problem that there is a significant relationship between used pulp media games and fine motor skills as seen from the results of the correlation test with a correlation number of 0.830 which means  $r_{calculate} > r_{table}$  or  $0.830 > 0.482$  at the level of significance of 5% with  $n = 15$ . These results show that there is a relationship between used pulp media games and fine motor skills in PAUD Mawar Desa Pesawaran, namely with a significant or high level of correlation / relationship



## PENDAHULUAN

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.

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.

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.(Aristika, Noer, and Bharata 2017)

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.

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. (Ahyani, Abduloh, and Tobroni 2021)

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.(Warisno 2020)

Pengembangan anak usia dini adalah upaya yang dilakukan oleh masyarakat dan

pemerintah untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensinya secara holistik baik aspek pendidikan, gizi, kesehatan maupun psikososialnya. Secara umum pelayanan PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.(Andrean 2020)

Masa kanak-kanak merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan individu. Para ahli mengungkapkan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa belajar aktif, anak melakukan penjelajahan terhadap objek di lingkungannya untuk memperoleh pengalaman dan mengkonstruksi pengetahuannya. Masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak, dimana akan menentukan kepribadian anak selanjutnya. (Ainul 2019).

Pengalaman yang diterima anak melalui pendidikan di lingkungan keluarga, masyarakat, dan di lingkungan PAUD merupakan proses yang sangat penting untuk serta menentukan kondisi perkembangan, dan keberhasilan dimasa yang akan datang, pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, bakat, minat, sikap, dan karakter anak sangat bergantung pada lingkungannya serta yang dilihat di alam ini, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepadanya.

Sejalan dengan pendapat para ahli memaparkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun. Sebenarnya pendidikan pada AUD merupakan tingkat pendidikan yang sangat fundamental, awal, krusial, dan menentukan untuk perkembangan anak selanjutnya. Jika orang tua/guru tepat dan benar dalam memberikan stimulus pendidikan, maka anak akan tumbuh berkembang secara normal, dan sebaliknya. Oleh karena itu, masa ini sering disebut sebagai “masa emas (golden

age)” sekaligus “masa kritis” dalam pemberian pendidikan pada anak. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran muslim Al-Gazali mengungkapkan bahwa anak meru pakan anugrah Allah kepada manusia, lebih lanjut Al-Gazali mengemukakan bahwa diri anak siap untuk dijadikan apa saja (potensi) tergantung keinginan pembentukannya. (Ruli 2020).

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dilakukan stimulasi yang terarah dan terpadu supaya kemampuan motorik halus anak berkembang dengan baik. 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-jemarinya 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 PAUD Mawar Desa Pesawaran 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 (Astuti and Aziz 2019).

## **KERANGKA TEORITIK**

### **Pengertian bermain**

Ide kreatif sering sekali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak yang melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, diantaranya berupa lingkungan hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.

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.

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.

### **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.

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.

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

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.

### **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 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

### **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

### **Hakikat Kreativitas**

#### **Pengertian Kreativitas**

Menurut pendapat James J.Gallagher menjelaskan bahwa, “creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel him or her” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Kreativitas juga sering disebut dengan daya cipta. Menurut Freeman dan Munandar, kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya hendaknya sudah berkembang sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud) kreativitas

yaitu kemampuan untuk menciptakan atau berkreasi. Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Clark Moustakis dalam Utami Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, dengan alam dan orang lain. (Astuti and Aziz 2019)

Suranto mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memifestasikan (perwujudan) kecerdikan diri pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

Dari beberapa pendapat diatas Suratno dapat menyimpulkan bahwa kreativitas :

- a.Kreativitas merupakan aktifitas imajinatif yang mampu menghasilkan suatu yang optimal.
- b.Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian suatu yang bernilai.
- c.Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya.
- d.Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan suatu (produk yang baru) .(Warisno 2020)

Dalam referensi lain juga dijelaskan oleh Utami Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Sementara itu dalam referensi lainnya lebih lanjut munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang majemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen disamping kemampuan kognitif.

Selain itu Rogers juga menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organism .(Waluyo 2021)

### **Ciri-ciri kreativitas**

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri- cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika penulis memahami terlebih dulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya. (KHARISMA 2021)

Supria dimengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun.

Kreativitas hanya dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

### **METODE**

Metodologi merupakan “suatu penyeledik yang sistematis dan formulasi metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian merupakan suatu tindakan yang di lakukan secara sistematis dan teliti dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru atau mendapat susunan atau tafsiran baru dari pengetahuan yang telah ada, dimana sikap orang bertindak ini harus kritis dan prosedur yang digunakan harus lengkap

Menurut Sugiono metode penelitian kualitatif adalah metode yang

digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisi data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.(Sugiyono; 2020)

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai objek penelitian yaitu anak PAUD Mawar Desa Pesawaran dengan usia 5-6 tahun. Sebelum dilakukannya penelitian mengenai hubungan permainan bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus, peneliti mengamati kegiatan anak di PAUD Mawar Desa Pesawaran 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 PAUD Mawar Desa Pesawaran menunjukkan bahwa variabel permainan media bubur kertas bekas memberikan kontribusi terhadap kemampuan motorik halus di PAUD Mawar Desa Pesawaran, 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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di PAUD Mawar Desa Pesawaran.

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 rhitung = 0,830 termasuk kedalam interawval koefisien 0,800 – 1,00 yang menunjukkan bahwa adanya hubungan antara permainan media bubur kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di PAUD Mawar Desa Pesawaran 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 Mawar Desa Pesawaran, 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 PAUD Mawar Desa Pesawaran 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 PAUD Mawar Desa Pesawaran.
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 PAUD Mawar Desa Pesawaran.
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”.

## REFERENCES

Ahyani, Hisam, Agus Yosep Abduloh, and Tobroni Tobroni. 2021. “PRINSIP-PRINSIP DASAR MANAJEMEN PENDIDIKAN

ISLAM DALAM AL-QUR’AN.” *Jurnal Isema : Islamic Educational Management* 6 (1): 37–46. <https://doi.org/10.15575/isema.v6i1.10148>.

Ainul, Dewi. 2019. “TERAPI PSIKOSPIRITUAL DALAM KAJIAN SUFISTIK.” *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 14 (2): 234–44. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v14i2.1157>.

Andrean, Seka. 2020. “Upaya Guru Dalam Membiasakan Karakter Melalui Pembelajaran Aqidah Akhlak Di MI Ma’arif.” *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 10 (1): 43–52.

Aristika, Ayu, Sri Hastuti Noer, and Haninda Bharata. 2017. “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa.” *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG* 5 (5). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/13866>.

Astuti, Ria, and Thorik Aziz. 2019. “Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (2): 294–302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>.

KHARISMA, ANDRI LESTARI. 2021. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ONLINE MELALUI WHATSAPP UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KOLABORASI PESERTA DIDIK PADA MATERI HUKUM TERMODINAMIKA DI SMA N 5 BANDAR LAMPUNG.” Undergraduate, UIN Raden Intan

- Lampung.  
<http://repository.radenintan.ac.id/16192/>.
- Ruli, Efrianus. 2020. "TUGAS DAN PERAN ORANG TUA DALAM MENDIDIK ANAK." *JURNAL EDUKASI NONFORMAL* 1 (1): 143–46.
- Sugiyono;, Prof DR. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.  
[//digilib.unigres.ac.id/index.php/3Fp%3Dshow\\_detail%26id%3D43](http://digilib.unigres.ac.id/index.php/3Fp%3Dshow_detail%26id%3D43).
- Waluyo, Budi. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ICT." *JURNAL ANNUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7 (02): 229–50.
- Warisno, Andi. 2020. "Implementing A Quality Learning In Schools." *Ar-Raniry: International Journal of Islamic Studies* 5 (1): 1–12.