



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

¹Siti Umamah ²Agus Kenedi, ³M. Nur Lukman Irawa

^{1,2,3.} Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Play Exploration, Develop Creativity

*Correspondence Address:

sumamah64@gmail.com

Abstract Exploration play is field exploration with the aim of gaining more knowledge, especially the natural resources contained in that place. Exploration can also be said as an activity to gain new experiences and new situations. Exploration can provide opportunities for children to see, understand, feel, and ultimately create something that catches their attention. The formulation of the problem in this study is "How to implement exploratory play in developing the creativity of children aged 5-6 years in Tunas Harapan Merbau Mataram Kindergarten". The purpose of this study was to determine the implementation of exploratory play in developing children's creativity.

This research uses a type of qualitative descriptive research, which aims to objectively describe the situation at the place of research using a series of words or sentences, with the subject of research 1 teacher and 15 children at Tunas Harapan Merbau Kindergarten, Mataram, South Lampung. The data collection tools that the authors use are observation, interviews and documentation

Based on the research, the author can conclude that teachers have applied the steps in children's exploration activities in accordance with the theory they understand, and from the steps of exploration play activities with used newspaper media in developing the creativity of children aged 5-6 years at Tunas Harpan Merbau Kindergarten, Mataram, South Lampung, it is said that some of these steps are not used when conducting pre-research, but after the author conducts The study successfully used the steps of exploration play with old newspaper media in developing creativity even though sometimes there is one step that is not used. However, the researchers got a good ending even though the results were that 60% of children developed as expected.



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. Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai dengan norma-norma yang berlaku. (Ahyani, Abduloh, and Tobroni 2021)

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah tentang pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 14, dinyatakan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia 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.

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Hewan juga “belajar” tetapi lebih ditentukan oleh instinknya, sedangkan manusia belajar merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih berarti. Jadi pendidikan merupakan usaha untuk manusia menghasilkan ilmu yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses transformasi

sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan (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.

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 merupakan anugerah Allah kepada manusia, lebih lanjut Al-Gazali mengemukakan bahwa diri anak siap untuk dijadikan apa saja (potensi) tergantung keinginan pembentukannya. (Ruli 2020).

Dari uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa di TK Tunas Harapan Merbau Mataram Lampung Selatan sangat memperhatikan saat kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas dan hal ini dapat dilihat dari upaya guru saat melakukan kegiatan bermain eksplorasi, serta memberikan pengetahuan luas untuk beresplorasi dengan imajinasinya. (Astuti and Aziz 2019)

Berdasarkan hasil analisis dokumen diketahui bahwa dari 15 anak yang diamati dan dari indikator yang dicapai menunjukkan bahwa kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak yang dimiliki anak-anak sudah berkembang sesuai dengan harapan. Dengan demikian penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih jauh proses pembelajaran, kegiatan bermain eksplorasi yang dilakukan oleh guru-guru di TA Tunas Harapan dalam mengembangkan kreativitas anak. Perhatian akan difokuskan pada kegiatan bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak.

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 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 PAUD Mawar Desa Pesawaran Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran

KERANGKA TEORITIK Konsep Permainan Bubur Kertas Bekas

Pngertian 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.

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.(Warisno 2020)

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.(Ragin, Refando, and Utami 2020)

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.

- 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 (Astuti and Aziz 2019)

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 diambalnya setelah dewasa kelak.

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. (KHARISMA 2021)

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 kecerdikan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi dan membaca. (Waluyo 2021)

METODE

Metodologi merupakan “suatu penyelesaian yang sistematis dan formulasi metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian merupakan suatu tindakan yang dilakukan 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. (Sugiyono; 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Singkat Berdirinya PAUD Mawar Desa Pesawaran Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran

Latar belakang berdirinya PAUD Mawar adalah berawal dari banyaknya anak-anak 3-6 tahun. Yang tidak mempunyai wadah / tempat untuk bermain dan belajar (Sekolah PAUD).

Lalu didirikanlah sekolah untuk Anak Usia Dini pada tanggal 1 Januari 2007 dengan nama PAUD MAWAR. PAUD MAWAR didirikan atas inisiatif dari ibu Hedia Meri Pesti.

Kegiatan belajar Mengajar di PAUD MAWAR berlangsung di masjid ta'lim. Pernah menyewa rumah warga dan sekarang bertempat di puskes desa, dengan di bantu oleh tenaga-tenaga pengajar yaitu, Lismawati, Puji Rahayu, Roihana, Siti Rohana, Siti Maysarah, Marfuah, Miftahul Janah.

PAUD MAWAR sampai saat ini masih pinjam pakai / belum punya gedung sendiri. Dan Alhamdulillah mempunyai NPSN : 69939232

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

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 bubuk 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 bubuk 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 bubuk kertas bekas

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana yang telah dilakukan dari pembahasan pada skripsi ini mengenai hubungan permainan media bubuk 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 bubuk kertas 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 bubuk kertas bekas terhadap kemampuan motorik halus di PAUD Mawar Desa Pesawaran yaitu

denga 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 bubuk 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 bubuk 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 bubuk 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.
- 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>.

Raniry: International Journal of Islamic Studies 5 (1): 1–12.

- 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/>.
- Ragin, Gestiana, Ardi Refando, and Dian Chaerani Utami. 2020. “Implementasi Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar.” *PANDAWA* 2 (1): 54–60.
<https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i1.535>.
- Ruli, Efrianus. 2020. “TUGAS DAN PERAN ORANG TUA DALAM MENDIDK 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%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D43](http://digilib.unigres.ac.id%2Findex.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-*