

**PENGARUH BERMAIN MENGGUNAKAN BAHAN BEKAS TERHADAP  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK  
AL HIDAYAH BANDAR SURABAYA  
LAMPUNG TENGAH**

(Skripsi)

Oleh

**Rizki Fitri Apriyani**



**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2016**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH BERMAIN MENGGUNAKAN BAHAN BEKAS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL HIDAYAH BANDAR SURABAYA LAMPUNG TENGAH**

Oleh

**RIZKI FITRI APRIYANI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dalam menggambar objek secara rinci, mewarnai gambar, dan meniru bentuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian asosiatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berupa rubrik penilaian. Sampel penelitian ini anak usia 5-6 tahun di kelas B2 TK AL Hidayah Bandar Surabaya berjumlah 20 diambil dengan teknik purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan terdapat pengaruh bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus.

Kata Kunci : Anak, Bermain, Motorik Halus

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF PLAYING USED TRACE MATTER TOWARD FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT AL HIDAYAH'S KINDERGARTEN BANDAR SURABAYA CENTRAL LAMPUNG**

**By**

**RIZKI FITRI APRIYANI**

Problem in this research was there were children aged 5-6 years with the low fine motor skills. This research aimed to determine the influence of playing used trace matter toward fine motor skills. This research using quantitative research, the type of associative.. Data collection technique used observation technique, the research instrument using observation sheet the form of an assesment rubric. The sampel of this is belong to children aged 5-6 years in B2 class at AL Hidayah's Bandar Surabaya kindergarten consist of 20 children taken by purposive sampling technique. The data analyze technique using analysis simple linear regression test. The analyze showed that the play using of trace matter has a significant influence to improve fine motor skills.

**Keywords:** Child, Fine Motor, Play

**PENGARUH BERMAIN MENGGUNAKAN BAHAN BEKAS TERHADAP  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK AL HIDAYAH BANDAR SURABAYA  
LAMPUNG TENGAH**

**Oleh**

**RIZKI FITRI APRIYANI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Rizki Fitri Apriyani  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054079  
Program Studi : PG PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Lokasi Penelitian : TK Al Hidayah Bandar Surabaya,  
Kabupaten Lampung Tengah

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Menggunakan Bahan Bekas terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah” tersebut adalah hasil penelitian saya dan tidak ada plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Mei 2016  
Yang membuat pernyataan,


Rizki Fitri Apriyani  
NPM 1213054079

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN MENGGUNAKAN BAHAN BEKAS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL HIDAYAH BANDAR SURABAYA LAMPUNG TENGAH**

Nama Mahasiswa : **Rizki Fitri Apriyani**

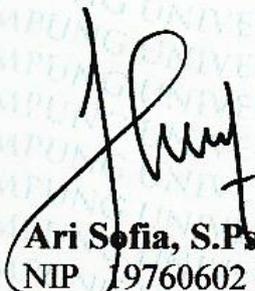
No. Pokok Mahasiswa : 1213054079

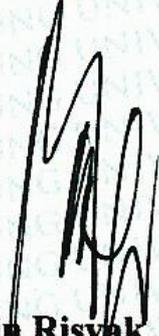
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

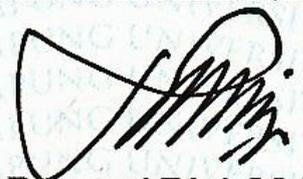
**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

  
**Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.**  
NIP 19760602 200812 2 001

  
**Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**  
NIP 19510507 198103 1 002

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

  
**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

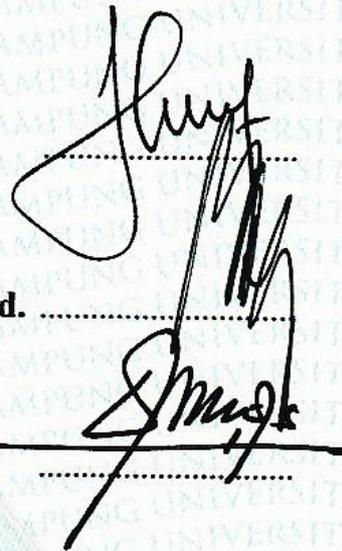
## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua : **Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.**

Sekretaris : **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dr. Rochmiyati, M.Si.**



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum**

NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **04 Mei 2016**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rizki Fitri Apriyani lahir di Bandar Surabaya, Lampung Tengah pada tanggal 29 Februari 1993, merupakan anak keempat dari lima bersaudara, putri dari Alm. Bapak Salim dan Ibu Maryatin.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 1999-2006 di SDN 2 Sumber Agung, tahun 2006-2009 di SMP PGRI 1 Bandar Surabaya, pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Seputih Surabaya Lampung Tengah dan diselesaikan pada tahun 2012.

Pada tahun 2012 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Pada tahun 2015, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Giham Sukamaju, Kecamatan Sekincau, Kabupaten Lampung Barat dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Negeri Sekincau, Kabupaten Lampung Barat.

## MOTO

*“Man Jadda Wa Jadda”*

*“Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil”  
(Al-hadits)*

*“Jangan pernah takut gagal, karena yang tak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tak pernah melangkah”  
(Buya Hamka)*

*“Kesabaran adalah jembatan yang menyampaikan kita kepada keindahan hidup”  
(Mario Teguh)*

*“Kesabaran adalah sesuatu yang mudah dikatakan namun sulit untuk dijalani, oleh sebab itu hanya orang-orang hebatlah yang mampu melakukannya”  
(Rizki Fitri Apriyani)*

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah segala puji dan syukur bagi Allah atas karunia-Nya.  
Salawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.*

*Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan karya kecilku ini untuk  
orang-orang yang kusayangi :*

*Ibuku tercinta (Maryatin) yang tidak pernah lelah untuk selalu memberikan  
nasihat, selalu memberikan kasih sayang, do'a, & dukungan.*

*Bapakku tercinta (Alm. Salim) Yang tak pernah lelah berjuang untuk anak-  
anaknya. Terimakasih Bapak atas ajaran, pendidikan serta tauladan yang  
Bapak berikan selama ini. Semoga Bapak tenang di sisi Allah SWT*

*Saudaraku Yang telah memberi doa dan dukungan*

*Sahabatku Tersayang Yang telah memberikan semangat selama ini*

*Almamater tercinta Universitas Lampung*

## SANWACANA

*Bismillahirrohmanirrohim*

Puji Syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Unila. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Bermain Menggunakan Bahan Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah.

Pada penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, nasihat, serta saran-saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak- pihak berikut ini.

1. Bapak Dr. Muhammad F u a d , M . H u m , selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., MA. Psi, selaku Ketua Prodi PG PAUD FKIP Universitas Lampung serta sebagai Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, dan nasihat yang telah diberikan.

4. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M. Pd., selaku Pembimbing Kedua atas bimbingan dan masukannya kepada penulis.
5. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku Penguji, terima kasih atas saran-saran dan nasehat yang diberikan.
6. Seluruh Staf pengajar PGPAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
7. Teristimewa untuk ibundaku tercinta Ny. Maryatin yang telah sabar dan ikhlas merawat dan mendidik putera-puterinya. Memberikan semangat, doa dan dukungannya.
8. Bapakku tersayang (Alm) Salim bin Mangun Asngari terimakasih untuk kasih sayang yang telah bapak berikan, serta kesabaran dan keikhlasan dalam mendidik putera-puterinya. Meskipun saat ini bapak sudah tidak bersama kami, tapi semangat dan kasih sayang dari bapak akan selalu menemani perjalanan hidup ini.
9. Kepada Mas, mbak, adik, keponakanku tersayang serta kerabat yang tak luput memberikan doa dan dukungannya (Mbak Sri, Mas Ari, Mbak Lisna, Adon, Dila, Mas Didik, Pakde, Bude, Mas Ani, Mbak Nurul).
10. Sahabat-sahabatku tersayang (Dewi, Cici, Ria, Alifah, Naning, Ajeng) yang selalu memberikan pengertian, dukungan, kasih sayang, motivasi dan doa, semoga persahabatan ini selalu terjalin.
11. Teman semasa kuliah (Mbak Tanti, Anita, Iis, Mbak Irma, Dhea, Novia, Milla, Cicha, Dwi, Mbak Nisa, Lia, Putri, Dini, Ira, Tyas, Hilma, Fura, Wiwik, Noer, Siti, Elvira, Kiki, Maulida, Vinka, Dina, Utari, Ester, Rika, Muna, Arini, Ises, Evi, Wulan, Fera, Patra, Yulia) atas kebersamaan selama masa kuliah
12. Teman-teman semasa SMA ku (Yahya, Triningsih, Mia, Yanti, Susi, Selvi,

Kasma, dan Rudi) atas semangat dan dukungan selama ini.

13. Kepala sekolah dan Guru TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah terimakasih atas waktu dan kesempatannya selama penelitian.
14. Siswa-siswi TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah atas kerjasamanya yang baik selama penelitian berlangsung.
15. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2012, yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
16. Teman-teman KKN dan PPL (Etika, Iin, Rizca, Yuda, Elsa, Dwi, Via, Dinda, Tyo, dan Yudha) terima kasih atas kasih sayang, kekeluargaan dan persaudaraannya serta doa yang kalian berikan kepadaku.
17. Terimakasih kepada keluarga baru di Giham Sukamaju, kepada bapak Hermanto selaku Kepala Pekon Giham Sukamaju, kecamatan Sekincau, Kab. Lampung Barat beserta warga masyarakat yang telah menerima kami dan memberikan dukungan dalam kegiatan KKN dan PPL. Bapak dan ibu Sucipto, serta bang Hend yang telah memberikan kami tempat tinggal semasa KKN, serta teman-teman Karang Taruna Pekon Giham Sukamaju, kecamatan Sekincau, Kab. Lampung Barat.
18. Alamamater tercinta yang telah memberikan kebanggaan dan motivasi bagi penulis untuk menimba ilmu dan semoga bermanfaat di masyarakat serta pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, Mei 2016  
Penulis,

Rizki Fitri Apriyani  
NPM 1213054079

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>III</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>V</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
2.1 Hakikat Anak Usia Dini .....	8
2.2 Motorik Halus .....	9
2.2.1 Pengertian Motorik Halus.....	9
2.2.2 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun .....	11
2.2.3 Keterampilan Motorik Halus .....	13
2.2.4 Faktor yang Berpengaruh Terhadap Keterampilan Motorik .....	14
2.3 Media Pembelajaran.....	19
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	19
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	20
2.3.3 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran.....	22
2.3.4 Media Bahan Bekas .....	24
2.4 Bermain .....	27
2.4.1 Pengertian Bermain .....	27
2.4.2 Tujuan Bermain .....	29
2.4.3 Jenis-jenis Bermain.....	30
2.5 Main Sensorimotor.....	32
2.5.1 Pengertian Main Sensorimotor.....	32
2.5.2 Manfaat Main Sensorimotor .....	33
2.5.3 Langkah-langkah Main Sensorimotor .....	34
2.6 Penelitian Relevan.....	36
2.7 Kerangka Pikir.....	38
2.8 Hipotesis Penelitian.....	39

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian.....	40
3.2 Paradigma Penelitian.....	40
3.3 Setting Penelitian .....	41
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	41
3.4.1 Populasi.....	41
3.4.2 Sampel .....	41
3.5 Variabel Penelitian .....	42
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional.....	43
3.6.1 Definisi Konseptual dan Operasional Bermain Menggunakan Bahan Bekas.....	43
3.6.2 Definisi Konseptual dan Operasional Keterampilan Motorik Halus .....	44
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.7.1 Observasi.....	44
3.8 Instrumen Penelitian.....	45
3.9 Teknik Analisis Data.....	48
3.9.1 Uji Normalitas .....	48
3.9.2 Uji Linearitas .....	49
3.9.3 Uji Hipotesis.....	50

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

4.1 Profil TK AL Hidayah.....	52
4.1.1 Sejarah Singkat TK AL Hidayah.....	52
4.1.2 Visi dan Misi.....	53
4.1.3 Keadaan Lembaga TK .....	53
4.1.4 Data Tanah dan Bangunan.....	54
4.1.5 Data Anak .....	54
4.1.6 Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	54
4.1.7 Jadwal Kegiatan.....	54
4.1.8 Sarana dan Prasarana .....	55
4.2 Hasil Penelitian.....	55
4.2.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	56
4.3 Uji Persyaratan Analisis .....	58
4.3.1 Uji Normalitas Data.....	58
4.3.2 Uji Linearitas Data.....	59
4.4 Uji Hipotesis.....	60
4.4.1 Analisis Regresi Linier Sederhana.....	60
4.4.2 Hipotesis .....	62
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian .....	62

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir.....	39
Gambar 2. Paradigma Penelitian.....	41

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jenis-jenis Main .....	31
Tabel 2. Kisi-Kisi Sebelum divalidasi .....	46
Tabel 3. Kisi-Kisi sesudah divalidasi.....	47
Tabel 4. Data Anak .....	54
Tabel 5. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	54
Tabel 6. Sarana dan Prasarana .....	55
Tabel 7. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Blue Print Rubrik Pengamatan Produk Bermain Menggunakan Bahan Bekas.....	74
2. Kisi-kisi Penilaian.....	77
3. Rubrik Penilaian Produk.....	78
4. Blue Print Rubrik Pengamatan Keterampilan Motorik Halus Anak .....	82
5. Kisi-kisi Penilaian.....	85
6. Rubrik Penilaian Produk.....	86
7. Permohonan Uji Validitas Instrumen .....	90
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	100
9. Rubrik Penilaian Produk Bermain Menggunakan Bahan Bekas .....	112
10. Rubrik Penilaian Produk Keterampilan Motorik Halus.....	120
11. Rekapitulasi Penilaian Bermain Menggunakan Bahan Bekas.....	128
12. Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Motorik Halus Anak.....	130
13. Uji Normalitas dengan Teknik Kolmogorov-Smirnov menggunakan program SPSS 17 .....	132
14. Uji Linearitas dengan Menggunakan Program SPSS 17 .....	133
15. Uji Regresi Linear Sederhana Menggunakan Program SPSS 17 .....	134
16. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	135
17. Surat Izin Penelitian.....	136
18. Surat Balasan dari TK terkait dengan Izin Penelitian.....	137
19. Foto Kegiatan Anak.....	138

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia lahir sampai usia enam tahun dengan memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak agar optimal. Selain itu, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan melalui jenjang pendidikan formal, informal dan nonformal.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menegaskan bahwa;

Pendidikan Anak Usia Dini 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.

Upaya pembinaan di pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui pengembangan program pembelajaran yang tepat. Pengembangan program pembelajaran di pendidikan anak usia dini tersebut meliputi penggunaan alat permainan edukatif/media, model, teknik, strategi dan metode dalam

pembelajaran, serta indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Selain itu, dalam pelaksanaan program pembelajaran tersebut harus dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan bagi anak. Suasana yang menyenangkan bagi anak bukanlah mengkondisikan anak pada situasi yang bersifat akademik yang menekankan penguasaan materi pelajaran sebagaimana pembelajaran di Sekolah Dasar, melainkan dengan nuansa bermain.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah pendidikan yang ditujukan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang menitikberatkan pada seluruh aspek perkembangan, baik dari aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Oleh karena itu, pada kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini hendaknya mampu untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan.

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan motorik halus. Motorik halus merupakan suatu gerak fisik yang melibatkan otot-otot kecil dengan melibatkan bagian-bagian tertentu, seperti koordinasi antara mata dengan tangan yang baik. Motorik halus juga disebut gerakan halus, karena hanya melibatkan otot-otot kecil dan bagian-bagian tertentu. Motorik halus mencakup beberapa kegiatan, yaitu kegiatan menggenggam, membentuk, menggambar, menempel, dan menjiplak. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui berbagai media dan permainan yang menyenangkan, melalui kegiatan tersebut diharapkan

keterampilan motorik halus anak dapat berkembang. Hasnida (2014:52) menyatakan bahwa motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Pengembangan motorik halus di pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik, dalam proses menstimulasi keterampilan motorik halus khususnya dalam koordinasi antara mata dan tangan, dalam kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan kegiatan berupa kegiatan menggambar, mewarnai dan menulis. Sedangkan untuk kegiatan menempel, dan meniru bentuk masih jarang untuk dilaksanakan.

Pada anak usia 5-6 tahun, stimulasi terhadap keterampilan motorik halus anak sangat diperlukan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Selain itu, stimulasi yang diberikan saat masa usia dini dapat mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Stimulasi perkembangan motorik halus dapat dilaksanakan melalui kegiatan bermain, dengan kegiatan bermain diharapkan keterampilan motorik halus dapat berkembang dengan optimal.

Berdasarkan hasil survei awal di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat beberapa anak pada kelompok B2 yang keterampilan motorik halusnya rendah. Keterampilan tersebut yaitu keterampilan dalam hal menggambar, mewarnai, dan meniru bentuk. Pada saat kegiatan menggambar, terdapat

13 dari 20 anak yang belum dapat menggambar objek secara rinci. Selain itu, ketika anak diberikan tugas untuk mewarnai, terdapat 11 anak yang hasil warnanya masih keluar garis. Kemudian ketika anak mendapat tugas untuk meniru bentuk yang telah dicontohkan, anak juga masih kesulitan dalam menyelesaikannya. Namun saat menulis, hampir semua anak mampu menyelesaikannya dengan baik, hanya 3 anak yang belum mampu menyelesaikan tugas menulisnya. Kegiatan menulis tersebut berupa kegiatan menulis di buku paket yang berisi kotak-kotak satu halaman penuh. Jadi, anak diharuskan untuk menyelesaikan tugas tersebut hingga selesai.

Pada hakikatnya, pembelajaran di pendidikan anak usia dini dilakukan melalui bermain. Kegiatan bermain di pendidikan anak usia dini tentunya tidak terlepas dari media sebagai sarana dalam bermain. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua anak. Media tersebut harus dipilih dengan cermat agar digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Nurani dan Sujiono (2010:73) menyebutkan bahwa:

Media pembelajaran dan sumber belajar dan bermain yang dapat digunakan oleh anak bersama guru merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi penguasaan anak terhadap

materi yang diberikan. Melalui media dan sumber belajar inilah anak akan bereksplorasi dan bereksperimen dengan bahan yang ada.

Media bahan bekas adalah media pembelajaran yang bahannya bersumber dari bahan bekas. Media dengan bahan ini sangat mudah didapatkan karena bersumber dari bahan yang sudah tidak terpakai. Misalnya kotak bekas, kertas kue, stik es dan bekas ampas kelapa. Bahan bekas ini sebagian besar adalah yang telah digunakan oleh anak. Bahan bekas ini kemudian dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media ini dibuat sendiri oleh anak. Media yang dibuat sendiri oleh anak tentunya dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran dan diharapkan dengan bermain menggunakan media bahan bekas ini dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus anak. Peneliti mengajukan judul “Pengaruh Bermain Menggunakan Bahan Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi

2. Belum beragamnya kegiatan bermain yang menarik bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus
3. Anak belum dapat menggambar objek secara rinci
4. Anak belum dapat mewarnai gambar dengan rapi
5. Anak belum dapat meniru bentuk

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut pengaruh bermain menggunakan bahan bekas dan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

Adakah pengaruh bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru tentang pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran.
- 2) Memberikan wawasan kepada guru tentang kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak.

#### b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah memperhatikan fasilitas media pembelajaran sebagai sarana bermain untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

#### c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai kajian yang relevan dalam penulisan karya ilmiah peneliti lainnya, serta sebagai masukan dalam menerapkan suatu kegiatan pengembangan motorik halus dengan menggunakan bahan bekas agar lebih menarik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Hakikat Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan usia enam tahun yang sedang dalam proses perkembangan yang sangat pesat. Masa perkembangan yang sangat pesat ini anak membutuhkan stimulasi terhadap aspek-aspek perkembangan. Nurani (2013:6) mengatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Watini (2014:17) yang menyatakan bahwa:

Pada masa usia dini yang disebut juga dengan *golden age* merupakan masa keemasan bagi anak dalam masa perkembangan. Dalam masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan yang diberikan pada masa ini berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak, maka dalam masa keemasan ini harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk menstimulasi perkembangan anak agar optimal

Sementara Hasnida (2014:167) menegaskan bahwa:

Anak usia dini adalah seorang anak yang usianya belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan prasekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak atau taman penitipan anak.

Berdasarkan pendapat di atas, hakikat anak usia dini adalah anak yang ada pada rentang usia lahir sampai usia enam tahun yang belum memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental. Masa perkembangan anak yang sangat pesat ini seluruh aspek perkembangan anak harus distimulasi agar berkembang optimal.

Salah satu dari aspek yang harus dikembangkan di pendidikan anak usia dini adalah aspek motorik. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 137 tahun 2014 aspek perkembangan motorik anak meliputi perkembangan motorik kasar, halus, kesehatan dan perilaku keselamatan. Pada lingkup perkembangan motorik halus tingkat pencapaian perkembangan yang akan dicapai yaitu meniru bentuk, menempel gambar dengan tepat, dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. Ada pun indikator yang akan dikembangkan yaitu meniru bentuk gambar, menempel gambar sesuai pola, dan menggambar objek dengan rinci.

## **2.2 Motorik Halus**

### **2.2.1 Pengertian Motorik Halus**

Motorik halus merupakan suatu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil yang terkoordinasi antara mata dan pergelangan tangan.

Gunarti dkk (2010:17) menyatakan bahwa:

Motorik halus merupakan kemampuan anak untuk melakukan suatu kegiatan yang melibatkan koordinasi antara mata dengan

tangan, dan otot-otot kecil pada jari-jemari, pergelangan tangan, lengan yang digunakan untuk aktivitas seni, seperti menggunting, melukis dan mewarnai.

Hal ini sejalan dengan pendapat Jamaris (2013:22) yang menyatakan bahwa:

Perkembangan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan seperti gerakan dalam menjepit, menggenggam, menulis, memotong, menggunting, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Yamin dan Sanan (2010:134) motorik halus merupakan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak yang digunakan untuk menggunakan otot-otot halus yang terkoordinasi antara mata dan tangan dengan baik serta kemampuan dalam hal gerakan jari-jemari. Motorik halus dapat digunakan untuk melakukan berbagai hal seperti menggunting, melukis, mewarnai, menjepit, menggenggam dan sebagainya.

Motorik halus merupakan suatu gerakan otot-otot halus yang terkoordinasi antara mata dengan anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Perkembangan motorik halus di pendidikan anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan otot halus dan anggota tubuh tertentu. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan menggenggam, melipat, menempel menggunting dan lain sebagainya. Motorik halus pada

anak berkembang secara bertahap, hal ini bergantung dengan perkembangan fisik anak yang matang. Desmita (2009:79) menyatakan bahwa:

Pada usia sekolah, perkembangan motorik anak lebih halus, lebih sempurna dan terkoordinasi dengan baik, seiring dengan bertambahnya berat badan anak. Anak terlihat sudah mampu mengontrol dan menghasilkan gerakan anggota tubuhnya seperti tangan dan kaki yang baik. Otot-otot tangan dan kakinya sudah mulai kuat, sehingga berbagai aktivitas fisik.

Sedangkan Yusuf dan Nani (2011:59) menyatakan bahwa:

Seiring dengan pertumbuhan fisik anak yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak juga sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Perkembangan ini dapat dilihat melalui gerakan yang ia tunjukkan. Setiap gerakan yang ditunjukkan sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Ia menggerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas, seperti menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, dan sebagainya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik sesuai dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang. Keterampilan motorik juga berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak, sehingga setiap gerakan sederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

### **2.2.2 Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun**

Anak usia 5-6 tahun adalah anak yang sedang berada pada akhir masa usia dini. Anak pada usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan usia yang sebelumnya. Menurut Nurani (2013:65)

terdapat beberapa karakteristik motorik halus anak usia 5-6 tahun, diantaranya:

- a. Adanya peningkatan perkembangan otot yang kecil, koordinasi antara mata dan tangan yang berkembang dengan baik.
- b. Peningkatan dalam penguasaan motorik halus, dapat menggunakan palu, pensil, gunting dan lain-lain.
- c. Dapat menjiplak gambar geometris
- d. Memotong pada garis

Hal ini sejalan dengan pendapat Sumantri (2005:149) yakni:

Pada usia lima tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek. Kemudian pada akhir masa usia enam tahun anak telah belajar menggunakan jari-jemarinya untuk menggerakkan ujung pensil.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurani (2013:160) yang menyatakan bahwa:

Pada usia 4-6 tahun anak mengalami peningkatan kemampuan kontrol atau jari tangan mengambil benda-benda yang kecil, memotong garis dengan gunting, memegang pensil dengan bantuan orang dewasa, merangkai manik-manik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus anak pada usia 5-6 tahun telah berkembang dengan sempurna. Koordinasi antara mata dan tangan serta kemampuan kontrol atau jari tangan sudah berkembang dengan baik. Pada kondisi perkembangan yang normal, anak pada usia ini telah mencapai kematangan yang sempurna pada perkembangan motorik halusnya. Hal ini dibuktikan pada penguasaan kemampuan anak seperti menjiplak, menggunakan pensil, menggunakan gunting, dan merangkai manik-manik.

### 2.2.3 Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan anak dalam mengkoordinasikan gerakan otot halus dari anggota tubuhnya dengan sangat baik. Keterampilan ini melibatkan koordinasi yang baik antara mata dan tangan. Mahendra dalam Sumantri (2005:143) menjelaskan bahwa:

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2013:159) Keterampilan motorik halus yaitu:

Kemampuan menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Pengendalian otot tangan, bahu, dan pergelangan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak-kanak dan pada usia 12 tahun anak hampir mencapai tingkat kesempurnaan seperti orang dewasa

Keterampilan motorik halus berperan penting dalam kehidupan anak. Anak tidak terlepas dari kegiatan yang menggunakan motorik halus dalam setiap kegiatan. Seperti kegiatan menggunting, menempel, menggenggam dan lain sebagainya. Kegiatan ini membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan yang baik. Beberapa anak mampu melakukannya dengan baik, sebagian lain juga terdapat anak yang belum mampu untuk melakukannya. Hal ini tergantung kepada keterampilan motoriknya yang telah berkembang. Sujiono, dkk (2007:37) menyatakan bahwa koordinasi gerak halus antara tangan dan mata dikembangkan melalui permainan seperti membentuk

dengan tanah liat plastisin, menggambar, mewarnai dan menggunting.

Keterampilan motorik halus anak dapat dikembangkan melalui berbagai permainan, ini tergantung bagaimana guru mengemas kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan yang umumnya digunakan guru dalam mengembangkan keterampilan motorik hanya kegiatan menulis, mewarnai, dan menggambar. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara terus-menerus sehingga menimbulkan kebosanan bagi anak, hal tersebut diduga menjadi penyebab keterampilan motorik anak yang belum optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah kemampuan menggunakan otot-otot halus seperti koordinasi antara mata dan tangan dengan anggota tubuh lainnya. Keterampilan motorik halus ini berkembang dengan pesat pada masa usia dini. Keterampilan motorik halus dapat dikembangkan melalui berbagai media dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

#### **2.2.4 Faktor yang Berpengaruh Terhadap Keterampilan Motorik**

Motorik halus merupakan kemampuan yang sangat berperan penting dalam kehidupan anak. Setiap kegiatan yang dilakukan anak tidak terlepas dari aktivitas yang melibatkan penggunaan keterampilan motorik halus. Menurut Hasnida (2014:53) dalam mengembangkan

keterampilan motorik terdapat faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan tersebut, diantaranya:

1. **Kematangan**  
Kemampuan anak melakukan kegiatan motorik sangat ditentukan oleh kematangan saraf yang mengatur gerakan tersebut.
2. **Urutan**  
Pada usia 5 tahun anak telah memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks yaitu kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang seperti berlari sambil melompat, mengendarai sepeda dan lain-lain.
3. **Latihan**  
Beberapa kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan motoriknya perlu dilakukan latihan dengan bimbingan guru.
4. **Motivasi**  
Motivasi yang datang dari dalam diri anak perlu didukung dengan motivasi yang datang dari luar diri anak.
5. **Pengalaman**  
Perkembangan gerakan merupakan dasar bagi perkembangan berikutnya, latihan dan pendidikan gerak pada anak usia dini lebih ditujukan bagi pengayaan gerak, pemberian pengalaman yang membangkitkan rasa senang dalam suasana riang gembira anak.

Perkembangan keterampilan motorik anak pada masa usia dini harus diperhatikan dengan baik oleh orangtua maupun pendidik. Keterampilan motorik anak berbeda-beda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Hal ini tergantung bagaimana orangtua maupun pendidik dalam mempelajari keterampilan motorik anak.

Kemampuan anak dalam melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan otot syaraf yang mengatur gerakan tersebut. Pada saat dilahirkan, otot syaraf yang mengatur gerakan motorik anak belum berkembang dengan baik. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, otot syaraf motorik anak

sudah mencapai kematangan yang sempurna seiring dengan proses stimulasi yang diberikan oleh orangtua atau pendidik.

Perkembangan keterampilan motorik anak memiliki urutan yang kompleks. Pada saat lahir gerakan motorik anak yaitu refleks menggenggam, kemudian memasuki usia pra sekolah keterampilan motorik anak sudah berkembang dengan baik yaitu anak sudah mampu mengkoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang seperti menempel, menggunting, melipat dan sebagainya. Perkembangan motorik ini memiliki urutan yang kompleks, oleh karena itu pendidik dalam mengembangkan kemampuan ini hendaknya perlu memperhatikan urutan perkembangan motorik ini sehingga dapat berkembang dengan optimal.

Motivasi dari orangtua dan pendidik juga dapat berpengaruh terhadap keterampilan motorik anak. Orangtua dan pendidik yang mengerti mengenai pentingnya perkembangan ini dapat memberikan dorongan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan motorik serta memberikan fasilitas yang mendukung kegiatan motorik anak.

Pada pengembangan keterampilan motorik ini, perlu adanya latihan dan pengalaman agar keterampilan ini berkembang optimal, dengan adanya latihan ini anak dibimbing untuk melatih gerak motoriknya. Sedangkan dengan diberikan pengalaman diharapkan

anak dapat memperoleh kesenangan dalam pengembangan keterampilan motorik halus.

Selain faktor di atas, Fadillah (2014:250) menyatakan bahwa:

Perbedaan gender juga mempengaruhi keterampilan motorik anak. Pada umumnya anak perempuan lebih cenderung terlibat dalam kegiatan motorik halus seperti permainan manipulatif. Sedangkan anak laki-laki lebih cenderung terlibat kegiatan motorik kasar seperti bermain bola, berlari dan melempar. Pada akhirnya, semua anak harus terampil dalam kegiatan motorik halus. Ketika memasuki jenjang pendidikan formal, baik anak laki-laki maupun perempuan harus menggunakan peralatan tulis dan kegiatan membaca. Perempuan yang lebih terampil dalam menggunakan jemari dan koordinasi mata tangan dibandingkan laki-laki.

Berdasarkan pemaparan di atas, penting untuk diperhatikan pendidik dalam memberikan kegiatan pengembangan keterampilan motorik anak. Setiap anak harus diberikan stimulasi yang tepat agar keterampilan motoriknya optimal. Anak perempuan lebih terampil dalam gerakan motorik halus sedangkan laki-laki motorik kasar. Oleh sebab itu, pendidik harus memberikan kegiatan yang tepat dan sesuai agar keduanya mencapai perkembangan keterampilan motorik yang optimal.

Selain faktor di atas, pemahaman pendidik mengenai pentingnya keterampilan motorik juga menjadi faktor yang berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan motorik, dengan mempelajari keterampilan motorik ini maka pendidik akan lebih mudah dalam mengembangkan keterampilan motorik anak.

Menurut Hurlock (2013:157) dalam mempelajari keterampilan motorik harus dipahami beberapa hal, yaitu:

- a. Kesiapan Belajar  
Apabila pembelajaran itu dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka keterampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang yang sudah siap akan lebih unggul ketimbang orang yang belum siap belajar
- b. Kesempatan Belajar  
Banyak anak yang tidak berkesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orangtua takut hal yang demikian akan melukai anaknya
- c. Kesempatan Berpraktek  
Anak harus diberi waktu untuk berpraktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan. Meskipun demikian,
- d. Model yang baik  
Karena dalam mempelajari keterampilan motorik, meniru suatu model memainkan peran yang sangat penting, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus mendapatkan model yang baik.
- e. Bimbingan  
Untuk dapat meniru suatu model dengan baik, anak membutuhkan bimbingan. Bimbingan juga membantu anak membetulkan sesuatu kesalahann sebelum kesalahan tersebut terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit dibetulkan kembali.
- f. Motivasi  
Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat anak. Untuk mempelajari keterampilan, sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut.
- g. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu  
Setiap jenis keterampilan mempunyai perbedaan tertentu sehingga setiap keterampilan harus dipelajari secara individu. Sebagai contoh, memegang sendok untuk makan akan berbeda dengan memegang crayon untuk mewarnai.

Berdasarkan pemaparan di atas bahwa dalam mempelajari keterampilan motorik tidak terlepas dari peran pendidik. Pendidik sebagai orang dewasa harus menyediakan lingkungan yang

kondusif, yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkembang. Selain itu, sebagai orang dewasa harus memberikan bimbingan dan motivasi serta memahami kondisi anak dalam mempelajari keterampilan motorik, dengan memahami hal-hal tersebut maka diharapkan keterampilan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.

## **2.3 Media Pembelajaran**

### **2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara etimologi berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”, dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Sadiman dkk (2008:7) yang menyatakan bahwa:

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely dalam Hasnida (2015:33) yang menyatakan bahwa:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan pendapat di atas, media adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai perantara kepada pengirim ke penerima pesan

sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa. Suhana (2014:61) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, benar, dan tidak terjadinya verbalisme.

Sedangkan menurut Aqib (2013:50) yang menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Maka media pembelajaran lebih luas adalah alat peraga, alat bantu mengajar, media atau visual.

Berdasarkan pemaparan di atas media pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

### **2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Media digunakan dalam proses pembelajaran agar mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini harus diperhatikan ketika guru menggunakan media pembelajaran harus melihat pada sudut pandang kebutuhan siswa. Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran menurut Rusman dkk (2012:176) diantaranya:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem di mana di dalamnya terdapat sub-sub komponen diantaranya adalah media pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa
- e. Meningkatkan hasil dari proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Hamalik dalam Arsyad (2011:15) yang mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sudjana dalam Suryosubroto (2009:40) yang menjabarkan fungsi media sebagai berikut:

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi belajar.
- c. Media dalam pengajaran penggunaannya integral dengan isi pengajaran.
- d. Penggunaan media ajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat yang digunakan oleh guru agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran serta

untuk mempermudah siswa dalam memahami isi dari pembelajaran.

### 2.3.3 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Pada penggunaan media pembelajaran tidak semua media tersebut cocok untuk digunakan di PAUD. Maka dari itu, sebelum menggunakan media dalam pembelajaran maka media tersebut harus dipilih secara tepat.

Menurut Latif dkk (2013:157) menyebutkan bahwa terdapat beberapa macam prinsip media pembelajaran, yaitu:

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna. Multiguna di sini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak .
- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas /sisa.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik individual, kelompok, maupun secara klasikal
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sanjaya (2006:173), bahwa terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran, diantaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
- c. Media yang digunakan harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoprasikannya.

Sedangkan menurut Sudjana dalam Fathurrohman dan Sutikno (2014:68) yakni dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

- a. Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan;
- b. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik;
- c. Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode waktu dan sarana;
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran

bagi anak yaitu harus diarahkan pada tujuan pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Pada aspek perkembangan anak juga terdapat tahap-tahap perkembangan yang harus disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu, media yang digunakan hendaknya aman untuk anak serta tidak membahayakan bagi keselamatan anak. Kemudian, prinsip lain yang harus diperhatikan guru dalam menggunakan media pembelajaran yaitu: hendaknya dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan tingkat efektivitas dan efisiensi. Apabila media tersebut membutuhkan waktu yang lama dalam menggunakannya hendaknya perlu ditinjau kembali dalam pemilihan media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digunakan tidak menyulitkan bagi pendidik dalam mengoprasikannya. Hal ini penting untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

#### **2.3.4 Media bahan bekas**

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tidak harus dibeli dengan harga yang mahal. Hal ini dapat diminimalisir dengan menggunakan media yang terbuat dari bahan bekas. Menurut Iskandar (2006:2) bahan atau barang bekas yang dimaksudkan adalah semua barang yang telah dipergunakan atau tidak dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang telah

diambil bagian utamanya. Sedangkan menurut Nilawati (2010:3) bahan bekas yang biasanya disebut sebagai sampah ini dapat berupa plastik, kaleng, kertas dan kain perca. Benda tersebut dapat dimanfaatkan menjadi sebuah benda yang memiliki nilai tinggi. Keberadaan barang bekas yang tidak terpakai sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Bahan bekas merupakan bahan yang berasal dari benda-benda yang telah terpakai yang sudah tidak digunakan. Bahan bekas ini dapat digunakan kembali apabila diolah dan dikreasikan sehingga dapat menjadi sesuatu yang baru yang memiliki nilai tertentu seperti nilai estetika dan nilai edukatif. Menurut Lee dalam Nurani (2013:73) menyatakan bahwa sebagian besar peralatan rumah tangga atau barang rongsokan yang tidak terpakai lagi dapat digunakan sebagai media kreatif yang dapat menghasilkan suatu karya yang inovatif.

Bahan bekas selain bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran juga dapat mengurangi limbah bahan sisa rumah tangga. Selain itu dengan memanfaatkan bahan bekas sebagai media pembelajaran dapat mengajarkan kepada anak untuk memanfaatkan bahan-bahan yang tidak terpakai agar menjadi lebih bermanfaat.

Bahan bekas yang dapat digunakan berupa kotak bekas, stik es, kertas kue, koran, dan ampas kelapa. Bahan bekas ini kemudian dibuat dan dikreasikan oleh anak langsung dengan melibatkan anak

secara langsung dalam memanfaatkan barang bekas, maka diharapkan keterampilan motorik halus anak dapat berkembang.

Adapun pemanfaatan barang bekas diantaranya:

a. Kotak Bekas

Kotak bekas yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian ini berupa kotak yang terbuat dari kertas/kardus yang tidak terlalu tebal, namun tidak terlalu tipis. Kotak bekas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kotak bekas susu, sabun, dan pasta gigi. Kotak bekas ini dapat dimanfaatkan menjadi mobil-mobilan.

b. Kertas Kue

Kertas kue yang telah digunakan dapat dimanfaatkan menjadi media bermain anak usia dini. Salah satu media bermain yang dapat dibuat yaitu ayam-ayaman dan bentuk pakaian. Cara membuatnya yaitu dengan melipat pring tersebut menjadi dua bagian kemudian diberi mata, jengger dan sayap yang ditempel oleh anak. Sedangkan untuk kegiatan membuat pakaian, yaitu dengan memberi pola pada kertas terlebih dahulu, setelah itu barulah digunting dan ditempel di stik es.

c. Stik Es

Pemanfaatan bahan bekas dengan menggunakan stik es ini yaitu dengan cara membuat bentuk kupu-kupu dengan media koran yang diberi pola. Cara membuatnya yaitu dengan media koran yang telah diberi pola kupu-kupu tersebut ditempel stik

es. Stik es di kegiatan ini sebagai badan kupu-kupu. Selain itu, media stik es ini dapat dibuat penyangga/kaki pada kegiatan membuat baju dari kertas kue.

d. Ampas kelapa

Ampas kelapa yang telah dipakai dapat dimanfaatkan kembali menjadi media bermain anak, salah satunya dengan cara membuat kolase dari ampas kelapa. Cara memanfaatkannya yaitu dengan memberikan warna pada ampas kelapa terlebih dahulu agar terlihat menarik oleh anak, setelah itu ampas kelapa yang telah diberi warna dijemur hingga kering. Setelah kering, ampas kelapa dapat digunakan untuk media kolase. Cara menggunakan media ampas kelapa ini yaitu dengan membuat gambar terlebih dahulu, setelah itu gambar tersebut diberi lem hingga rata keseluruhan permukaan gambar, barulah kemudian gambar tersebut diberi ampas kelapa sesuai dengan keinginan anak.

## **2.4 Bermain**

### **2.4.1 Pengertian Bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Selain menyenangkan, bermain juga merupakan salah satu aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan anak. Menurut Fadillah (2014:25) “bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak, nyaman, dan bersemangat”.

Sedangkan menurut Joan dan Utami dalam Mulyasa (2014:135) menyatakan bahwa

Bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan demikian, bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak.

Pendapat lain dari Catron dan Allen dalam Nurani (2013:135) yang mengemukakan bahwa:

Bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan anak. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Docket dan Fleer dalam Nurani (2013:144) “melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”.

Berdasarkan pendapat di atas, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi diri anak. Selain itu, bermain merupakan kebutuhan bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Bermain ini merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak.

### 2.4.2 Tujuan Bermain

Bermain dimasa usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Karena pada masa ini perkembangan anak berkembang secara pesat dan fundamental, maka dari itu stimulasi penting untuk diberikan agar perkembangan anak dapat optimal. Stimulasi pada masa ini dapat diberikan melalui kegiatan bermain. Menurut Catron dan Allen dalam Nurani (2013:145) menyatakan bahwa:

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Cosby dan Sawyer dalam Nurani (2013:145) yang menyatakan bahwa:

Permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya.

Sedangkan Mulyasa dalam Fadillah (2014:32) menyatakan bahwa:

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal banyak aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Di samping itu, bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurani dan Sujiono (2010:72)

yang menyatakan bahwa:

Bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar. Belajar melalui bermain pada anak usia dini diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi anak sejak usia dini sebagai bekal agar anak mampu menyesuaikan diri dengan

lingkungan serta sebagai persiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dengan bermain secara langsung dapat mempengaruhi perkembangan anak dengan memberi kesempatan kepada anak untuk belajar tentang diri sendiri dan juga lingkungan. Selain itu, bermain pada anak usia dini merupakan salah satu cara untuk menyiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

#### **2.4.3 Jenis-Jenis Bermain**

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak usia dini, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas. Bermain bagi anak usia dini juga dapat membantu stimulasi pertumbuhan dan perkembangan pada diri anak. Bermain bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini harus dilaksanakan dengan nuansa bermain. Terdapat tiga jenis main dalam setiap kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Menurut Latif (2014:202) terdapat tiga jenis main di pendidikan anak usia dini, diantaranya yaitu main sensorimotor, main pembangunan, dan main peran.

Tabel 1. Jenis-jenis aktivitas bermain

Jenis Aktivitas	Deskripsi perilaku bermain
Permainan fungsional	Aktivitas-aktivitas fisik seperti memantulkan bola, bermain kasar, dan berguling.
Permainan konstruktif	Membangun dan membuat sesuatu, menggambar, mewarnai.
Permainan sosiodrama	Bermain peran atau “berpura-pura menjadi”

*Sumber: Penney Upton (2012:140)*

Menurut Latif dkk (2013:202) bahwa kegiatan bermain di pendidikan anak usia terdiri dari tiga jenis main, diantaranya:

1. Main Sensorimotor  
Main sensorimotor atau main fungsional adalah main anak usia dini, dimana anak belajar melalui pancaindra dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.
2. Main Peran  
Bermain peran menurut Sigmud Freud merupakan kegiatan bermain dimana anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu. Bermain peran ini terdiri dari bermain peran mikro dan bermain peran mikro.
3. Main Pembangunan  
Main pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Ada dua jenis media yaitu media yang bersifat cair dan terstruktur.

Bermain pada anak usia dini terdapat tiga jenis main yaitu main sensorimotor atau fungsional, main peran dan main pembangunan. Ketiga jenis main ini harus ada dalam setiap pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu, dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidik harus menggunakan ketiga jenis main ini agar seluruh aspek perkembangan anak berkembang dengan optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti memfokuskan pada kegiatan main sensorimotor. Pada kegiatan main sensorimotor anak belajar melalui indranya dan hubungan fisik dengan lingkungan. Belajar melalui main sensorimotor ini melibatkan anak pada hubungan fisik dengan lingkungan. Hubungan fisik dengan lingkungan ini dapat berupa kegiatan bermain menggunakan bahan bekas. Kegiatan bermain menggunakan bahan bekas melibatkan aktivitas sensorimotor anak, dengan aktivitas ini anak belajar dengan anggota tubuhnya terutama mata dan tangan. Selain itu, dengan kegiatan main sensorimotor ini dapat merangsang perkembangan motorik halus anak karena dalam kegiatan ini anak menggunakan mata dan tangannya untuk melakukan kegiatan bermain menggunakan bahan bekas. Oleh sebab itu, penelitian ini lebih memfokuskan pada kegiatan main sensorimotor.

## **2.5 Main Sensorimotor**

### **2.5.1 Pengertian Main Sensorimotor**

Main sensorimotor adalah kegiatan yang menggunakan seluruh panca indranya untuk bermain. Menurut Smilansky dalam Nurani dan Sujiono (2010:118) yang menyatakan bahwa:

Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika disediakan kesempatan untuk berhubungan luas atau di dalam ruangan.

Sedangkan menurut Piaget dalam Nurani dan Sujiono (2010:120), “anak berinteraksi dengan dunia sekitar melalui panca indera”. Pendapat lain dikemukakan oleh Santrock (2002:272) yang menyatakan bahwa main sensorimotor adalah perilaku yang diperhatikan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema sensorimotor mereka). Sedangkan menurut Nurani dan Sujiono (2010:92) bahwa:

Anak belajar melalui sensori dari panca indera menurut pandangan dasar Montessori yang meyakini bahwa panca indera adalah pintu gerbang masuknya berbagai pengetahuan ke dalam otak anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa main sensorimotor adalah suatu aktivitas bermain yang melibatkan anak berinteraksi dengan lingkungan menggunakan panca inderanya. Pada aktivitas ini, anak akan mendapatkan kesempatan langsung untuk berhubungan dengan alat dan media bermainnya, dengan interaksi tersebut maka anak akan melibatkan panca inderanya sehingga diharapkan potensi anak berkembang optimal.

### **2.5.2 Manfaat Main Sensorimotor**

Main sensorimotor adalah suatu aktivitas bermain yang melibatkan anak untuk berinteraksi langsung dengan menggunakan panca inderanya. Panca indera sangat penting bagi kehidupan setiap anak, maka dari itu kegiatan bermain di masa anak-anak sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi panca indera. Menurut Latif dkk (2013:227) menyatakan bahwa penginderaan anak perlu diasah

agar anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya. Anak akan menjadi lebih aktif, kritis dan kreatif. Sedangkan Montessori dalam Nurani dan Sujiono (2010:107) menyatakan bahwa semakin banyak kesempatan anak mengirimkan rangsangan-rangsangan sensori ke otak, maka semakin berkembang kecerdasannya. Pendapat lain dikemukakan oleh Catron dan Allen dalam Nurani dan Sujiono (2010:63) yang menyatakan bahwa ketika anak mendapat kesempatan yang luas untuk menggunakan sensorimotor yang meliputi penggunaan otot besar dan otot kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan motorik halus.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa main sensorimotor bermanfaat untuk mengoptimalkan fungsi panca indera anak. Fungsi panca indera yang baik akan berpengaruh terhadap kecerdasan anak, seperti anak menjadi lebih aktif, kritis dan kreatif. Selain itu, main sensorimotor ini dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

### **2.5.3 Langkah-Langkah Main Sensorimotor dengan Bahan Bekas**

Main sensorimotor dengan bahan bekas adalah kegiatan main yang mengoptimalkan seluruh indra anak melalui media bahan bekas. Kegiatan main ini harus dirancang dengan baik agar memperoleh tujuan yang ingin dicapai, untuk mencapai tujuan tersebut maka

dalam melaksanakan kegiatan main sensorimotor dengan bahan bekas ini meliputi beberapa langkah-langkah main, diantaranya:

1. Guru menata lingkungan main anak
2. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain
3. Guru mengumpulkan anak-anak sembari menjelaskan aturan bermain.
4. Anak bermain dengan media
5. Guru mengawasi ketika anak bermain

Kegiatan main sensorimotor merupakan kegiatan main yang melibatkan anak untuk belajar melalui indra dan hubungan fisik dengan lingkungan. Menurut Yanuarita (2014:113) bahwa kegiatan permainan sensorimotor memerlukan gerakan fisik yang banyak, menggunakan indera untuk menyentuh dan mengeksplorasi benda. Selain itu menurut Sumantri (2005:96) kematangan syaraf merupakan faktor penting dalam kemampuan anak dalam kontrol gerakan motorik halus. Ketika otak syaraf anak distimulus maka kemampuan anak dalam melakukan gerakan motorik halus juga semakin berkembang. Oleh sebab itu, kematangan secara neurologis merupakan hal penting dan berpengaruh pada kemampuan anak dalam mengontrol gerakan motorik halus. Sedangkan menurut Nurani dan Sujiono (2010:49) yang menyatakan bahwa:

Selama masa perkembangan otak terus mengalami perubahan-perubahan sesuai dengan stimulasi yang diterima melalui panca indera, hal ini pulalah yang akan

mempengaruhi tingkat kecerdasan, kepribadian, dan kualitas hidup anak.

Berdasarkan pemaparan diatas diduga kegiatan main sensorimotor berpengaruh terhadap keterampilan anak dalam gerakan motorik halus anak. Ketika anak main sensorimotor, anak menggunakan seluruh indranya sehingga secara neurologis syaraf otak anak mengalami kematangan dan hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kontrol anak dalam gerakan motorik halus nya.

## **2.6 Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Watini pada tahun 2014 dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Metode Demonstrasi Dalam Pemanfaatan Bahan Bekas Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Jamus Ngluwar Magelang Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II dengan subyek penelitian adalah siswa kelompok B RA Jamus Ngluwar dengan jumlah siswa 14 yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana prosedur penelitian terdiri dari dua siklus. Siklus 1 dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, dan siklus II juga dilaksanakan 1 kali pertemuan. Dari hasil lembar observasi pratindakan sebesar 50%. Pada siklus I peningkatan kemampuan motorik halus anak menjadi 64,3%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 85,7%. Dengan demikian, peningkatan keterampilan motorik halus terjadi secara bertahap. Hasil

penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran menggunakan bahan bekas.

2. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Rosika Aprilia pada tahun 2015 dengan judul penelitian “Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Media Bahan Kertas terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak di TK Negeri Pembina Kalianda Tahun Ajaran 2014/2015”. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok B3 dengan jumlah 22 anak yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Metode penelitian ini menggunakan metode *Pre-eksperimental Design*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji regresi linier sederhana. Berdasarkan pengujian hipotesis tersebut ada pengaruh aktivitas bermain dengan menggunakan media kertas terhadap keterampilan motorik halus anak di kelompok B3 sebanyak 5,75 kali dalam tiap pertemuan.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian pertama menggunakan metode demonstrasi dalam meningkatkan keterampilan motorik halus dengan media bahan bekas, sedangkan pada penelitian kedua menggunakan media bahan kertas dalam meningkatkan keterampilan motorik halus. Mengacu pada penelitian di atas, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan bahan bekas sebagai media bermain untuk meningkatkan keterampilan

motorik anak. Selain itu, waktu, tempat dan subyek penelitian yang digunakan peneliti juga berbeda dengan penelitian yang sebelumnya.

## **2.7 Kerangka Pikir**

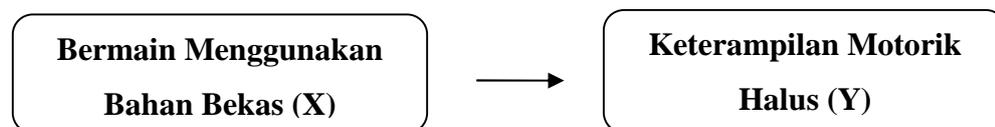
Keterampilan motorik halus adalah suatu kemampuan menggunakan otot-otot halus seperti gerakan jari-jemari tangan untuk melakukan tugas tertentu. Menurut Magil dalam Sumantri (2005:143) keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi syaraf otot yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk keberhasilan keterampilan ini.

Keterampilan motorik ini berperan penting dalam kehidupan anak, dalam kegiatan sehari-hari pun anak tidak terlepas dari kegiatan yang melibatkan motorik halus. Keterampilan ini menjadi salah satu keterampilan yang dikembangkan pada jenjang pendidikan anak usia dini. Keterampilan ini penting untuk dikembangkan karena pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga keterampilan ini sangat efektif bila dikembangkan di pendidikan anak usia dini.

Keterampilan motorik halus yang optimal tidak terlepas dari peran pendidik, dalam hal ini pendidik harus memberikan stimulasi kepada anak agar keterampilan motorik halus anak berkembang dengan optimal. Stimulasi ini dapat diberikan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak dapat direncanakan melalui pemilihan media pembelajaran yang unik dan menarik. Salah satu media tersebut yaitu bahan bekas.

Bermain dengan menggunakan bahan bekas yaitu kegiatan bermain yang memanfaatkan bahan-bahan yang telah digunakan kemudian dimanfaatkan kembali menjadi sesuatu yang dapat digunakan anak untuk bermain, dengan terlibat langsung dalam proses menciptakan media yang akan digunakan dalam bermain, anak akan menggunakan jari-jemari tangannya untuk melakukan kegiatan tersebut. Anak akan menggunakan jari-jemarinya untuk kegiatan membentuk, memotong, dan menempel. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

## 2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas hipotesis yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a.  $H_a$  : Ada pengaruh bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah.
- b.  $H_o$  : Tidak ada pengaruh bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah

## **BAB III METODE PENELITIAN**

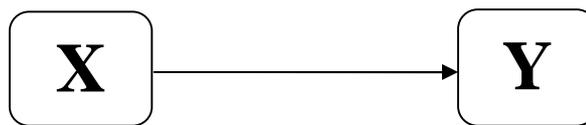
### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian asosiatif dengan metode asosiatif kausal. Asosiatif kausal dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab suatu rumusan masalah. Menurut Sugiyono (2014:59) asosiatif/hubungan kausal merupakan hubungan yang bersifat sebab akibat. Hubungan sebab akibat di sini terjadi karena variabel independen mempengaruhi variabel dependen, dalam artian variabel independen merupakan variabel sebab dan variabel dependen merupakan variabel akibat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain menggunakan bahan bekas, sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik halus.

### **3.2 Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian kuantitatif dilandasi pada suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat). Menurut Sugiyono (2014:66) paradigma penelitian yaitu:

Pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.



Gambar 2. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X = Bermain menggunakan bahan bekas

Y = Keterampilan motorik halus

### 3.3 Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al Hidayah Desa Sidodadi Kecamatan Bandar Surabaya Kabupaten Lampung Tengah. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2014:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi pada TK Al Hidayah Bandar Surabaya dikelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 30 anak yang terdiri dari 10 anak di kelompok B1 dan 20 anak di kelompok B2.

#### 3.4.2 Sampel

Menurut Dimiyati (2013:56) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Sukardi (2012:54) memberi pengertian

sampel sebagai bagian dari jumlah populasi yang akan diambil datanya. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Purposive*. Menurut Sugiyono (2015:99) *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak di kelompok B2 dengan rentang usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 anak. Peneliti memilih kelompok B2 karena pada kelompok B1 sebagian dari anak-anak tersebut usianya dibawah 5 tahun. Selain itu, penelitian ini mengambil sampel pada anak di kelompok B2 dengan pertimbangan bahwa peneliti akan melakukan penelitian tentang keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun sehingga peneliti mengambil kelompok B2 sebagai sampel karena anak-anak di kelompok B2 keterampilan motorik halusnya rendah. Berdasarkan survei awal pada kelompok B2 kemampuan anak dalam menggambar objek secara rinci, mewarnai gambar, dan meniru bentuk masih belum berkembang dengan baik. Oleh sebab itu, sampel yang dipilih pada penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B2 TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah yang berjumlah 20 anak yaitu 10 anak perempuan dan 10 laki-laki.

### **3.5 Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2014:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain menggunakan bahan bekas yang dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014:61). Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

### **3.6 Definisi Variabel Konseptual dan Operasional**

#### **3.6.1 Definisi Konseptual dan Operasional Bermain Menggunakan Bahan Bekas (Variabel X)**

Definisi konseptual: bermain menggunakan bahan bekas merupakan suatu aktivitas yang melibatkan anak untuk bereksplorasi serta menciptakan suatu bentuk kreativitas dengan menggunakan media bahan bekas.

Definisi operasional: Bermain menggunakan bahan bekas merupakan suatu kegiatan memanfaatkan bahan-bahan bekas menjadi suatu bentuk baru yang dapat dimanfaatkan kembali untuk kegiatan bermain. Indikator kegiatan bermain menggunakan bahan bekas meliputi: 1) Membuat gambar dengan teknik kolase, 2) Membuat bentuk dengan kreasi menggunting, dan 3)

Menggabungkan hasil kreasi menggunting dari bahan bekas sesuai contoh.

### **3.6.2 Definisi Konseptual dan Operasional Bermain Keterampilan Motorik Halus (Variabel Y)**

Definisi konseptual: Keterampilan motorik halus adalah kemampuan menggunakan otot-otot halus seperti koordinasi antara mata dan tangan dengan anggota tubuh lainnya.

Defnisi operasional: Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan anak dalam mengkoordinasikan mata dan tangan.

Indikator kegiatan keterampilan motorik halus meliputi: 1) Meniru gambar sesuai pola, 2) Menempel bentuk gambar sesuai pola, dan 3) Menggambar objek secara rinci.

## **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

### **3.7.1 Observasi**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi secara terstruktur dengan menggunakan lembar observasi dalam bentuk rubrik penilaian. Sugiyono (2014:205) menyatakan bahwa :

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Jadi, observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

Pada penelitian ini, peneliti mengamati tentang bermain menggunakan bahan bekas (X) dan keterampilan motorik halus (Y) di TK Al Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah.

### **3.8 Instrumen Penelitian**

Pada penelitian ini untuk mengukur kegiatan bermain menggunakan bahan bekas dan keterampilan motorik halus anak digunakan pedoman observasi/lembar observasi. Pedoman observasi yang bersifat terstruktur dan penyusunannya dalam bentuk rubrik penilaian. Adapun pengisiannya dilakukan dengan memberikan tanda *cek list* pada kriteria yang menunjukkan keterampilan anak.

Instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen tersebut benar dan tepat untuk mengukur aspek perkembangan anak. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*), dimana isi suatu instrumen diuji kevalidannya, dalam validitas isi tersebut melihat suatu instrumen dengan ketepatannya untuk mengukur perkembangan anak, dilihat dari setiap indikator yang digunakan sudah tepat atau belum untuk mengukur perkembangan anak usia 5-6 tahun. Pengujian validitas ini diujikan kepada ahli yang memahami aspek perkembangan anak. Para ahli tersebut memvalidkan isi dari suatu instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Para ahli yang memvalidasi kisi-kisi dan rubrik penilaian yang telah dibuat yaitu: Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd dan Devi Nawangsasi, M.Pd. Tabel di bawah ini menjelaskan tentang kisi-kisi sebelum divalidasi dan sesudah divalidasi:

Tabel 2. Kisi-Kisi Sebelum Divalidasi

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai (produk)	Kriteria			Penilaian Dosen/Ahli			
						ST	T	KT	TT
Bermain Menggunakan Bahan Bekas	Membuat gambar dengan teknik kolase	Kolase gambar	Membuat warna pada ampas kelapa	Menjemur ampas kelapa yang telah diberi warna	Mengkolase gambar dari bahan ampas kelapa				
	Menggunting berbagai media berdasarkan pola	Bentuk kreasi	Gambar yang digunting tidak sesuai pola	Gambar yang digunting kurang sesuai dengan pola dan kurang rapi	Menggunting gambar sesuai pola				
	Membuat berbagai bentuk dengan kreasi menggunting	Bentuk pola yang digunting	Media yang digunting tidak sesuai pola	Media yang digunting kurang sesuai dengan pola dan kurang rapi	Menggunting Media sesuai pola				
	Menciptakan sesuatu dari bahan bekas	Menghasilkan karya	Menggambar karya	Menggunting	Menempel				
Keterampilan motorik halus	Meniru gambar sesuai pola	Bentuk gambar	Bentuk gambar yang ditiru tidak sesuai dengan pola	Bentuk gambar yang ditiru kurang tepat dan kurang rapi	Bentuk gambar yang ditiru sesuai pola dan rapi				
	Meniru bentuk geometri	Bentuk geometri	Bentuk yang ditiru tidak sesuai dengan pola	Bentuk yang ditiru kurang tepat dan kurang rapi	Bentuk yang ditiru sesuai pola dan rapi				
	Menempel gambar sesuai pola	Menempel gambar sesuai pola	Gambar yang ditempel tidak sesuai pola	Gambar yang ditempel kurang sesuai pola	Gambar yang ditempel sesuai pola dan rapi				
	Menggambar objek secara rinci.	Menggambar secara rinci	Gambar yang dibuat belum lengkap dan rinci	Mampu menggambar namun belum rinci	Gambar yang dibuat sudah lengkap dan rinci				

Keterangan:

ST : Sangat Tepat  
T : Tepat  
KT : Kurang Tepat  
TT : Tidak Tepat

Kisi-kisi Instrumen tersebut belum tepat dan sesuai untuk mengukur suatu perkembangan anak usia dini. Kisi-kisi instrumen tersebut terdapat indikator yang belum sesuai dengan kegiatan yang dilakukan sehingga masih perlu perbaikan dalam setiap indikator. Di bawah ini adalah kisi-kisi instrumen yang tepat dan telah divalidasi oleh ahlinya, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data di lapangan.

Tabel 3. Kisi-Kisi sesudah divalidasi

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai (produk)	Kriteria			Penilaian Dosen/Ahli			
						ST	T	KT	TT
Bermain Menggunakan Bahan Bekas	Membuat gambar dengan teknik kolase	Kolase gambar	Gambar yang dikolase tidak rapi dan keluar garis	Gambar yang dikolase rapi, namun masih terdapat bagian yang keluar garis	Gambar yang dikolase rapi dan tepat pada pola				
	Menggantung berbagai media berdasarkan pola	Bentuk kreasi	Gambar yang digunting tidak rapi dan tidak sesuai pola	Gambar yang digunting rapi, namun tidak sesuai pola	Gambar yang digunting rapi dan sesuai pola				
	Menggabungkan hasil kreasi menggunting dari bahan bekas sesuai contoh	Hasil yang digabungkan sesuai contoh	Membuat bentuk	Menggunting	Menempel				
Keterampilan motorik halus	Meniru gambar sesuai pola	Bentuk gambar	Bentuk gambar yang ditiru tidak sesuai dengan pola	Bentuk gambar yang ditiru sesuai pola namun kurang rapi	Bentuk gambar yang ditiru sesuai pola dan rapi				
	Menempel gambar sesuai pola	Menempel gambar sesuai pola	Gambar yang ditempel jauh dari pola	Gambar yang ditempel mendekati pola	Gambar yang ditempel tepat pada pola				
	Menggambar objek secara rinci.	Menggambar secara rinci	Tidak mampu menggambar	Mampu menggambar namun belum lengkap	Mampu menggambar secara rinci dan lengkap				

Keterangan:

ST : Sangat Tepat  
T : Tepat  
KT : Kurang Tepat  
TT : Tidak Tepat

### 3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif kausal yaitu dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan alasan karena pada penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen. Selain itu jumlah sampel yang kurang dari 30 sehingga dapat menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hair, et al (2009: 172) menyatakan bahwa *simple regression can be affective with a sample size of 20*. Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa regresi linier sederhana dapat efektif dengan ukuran sampel 20. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah 20 sampel. Oleh sebab itu, sampel ini dapat digunakan dalam pengujian regresi linier sederhana.

#### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur data apakah berdistribusi normal atau tidak. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2013:70) yang menyatakan bahwa uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 17.

Husaini Usman dkk (2006:216) menyatakan bahwa analisis regresi dapat digunakan bila variabel yang dicari hubungan fungsionalnya mempunyai data yang berdistribusi normal. Oleh sebab itu sebelum analisis regresi ini digunakan, sebaiknya dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau mendekati normal. Menurut Abdullah (2015:330):

Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal, akan tetapi jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal”.

Pernyataan di atas disimpulkan bahwa dalam pengujian normalitas data apabila data berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan untuk uji prasyarat yang berikutnya yaitu uji linearitas data.

### **3.9.2 Uji Linearitas**

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Menurut Gunawan (2013:87) uji linearitas dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas  $x$  terhadap variabel terikat  $y$ .

Uji linearitas ini didasarkan oleh pendapat Husnaini Usman dkk (2006:227) yang menyatakan bahwa persamaan regresi yang telah ditemukan perlu diuji signifikansi dan linearitasnya agar hasilnya lebih dapat dipertanggungjawabkan dalam mengambil suatu keputusan. Pengujian dapat menggunakan tabel Anova dengan mencari nilai *Deviation From Linearity* dari nilai signifikansi. Menurut Sulistiyo (2010: 54) menyatakan bahwa jika angka pada *Deviation From Linearity* lebih

besar dari 0,05 ( $P > 0,05$ ), berarti hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen adalah linier. Setelah dilakukan uji linearitas dan diperoleh hubungan yang linier secara signifikan, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis yakni menggunakan uji analisis regresi linier sederhana.

### 3.9.3 Uji Hipotesis

Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif yaitu dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Sugiyono (2015:287) menyatakan bahwa analisis regresi digunakan untuk memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen, bila nilai variabel independen dimanipulasi/dirubah-rubah atau dinaik-turunkan. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel dependen. Analisis regresi linier sederhana ini menggunakan SPSS 17. Di mana hasil yang diperoleh di bandingkan tingkat signifikasinya. Menurut Ghozali (2012: 333) bahwa ketentuan penolakan atau penerimaan hipotesis yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain menggunakan bahan bekas (X) terhadap keterampilan motorik halus anak (Y) yaitu dengan menggunakan rumus persamaan persamaan regresi sederhana. Berikut ini adalah rumus persamaan regresi sederhana :

$$Y = a + bX$$

*Sumber : Kurniawan (2011:41)*

Keterangan:

Y = Variabel dependen

a = Konstanta (apabila nilai X sebesar 0, maka hasil output (Y) nilainya negatif yaitu sebesar a.

b = Koefisien arah regresi (nilai peningkatan atau penurunan),

X = Variabel independen

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain menggunakan bahan bekas terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK AL Hidayah Bandar Surabaya Lampung Tengah Tahun Ajaran 2015/2016. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam kegiatan meniru bentuk sesuai pola, menempel gambar sesuai pola, dan menggambar objek secara rinci.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

##### **1. Kepada Guru**

Guru sebaiknya memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam pengembangan keterampilan motorik halus. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan dalam pengembangan keterampilan motorik halus yaitu melalui kegiatan bermain menggunakan bahan bekas.

## **2. Sekolah**

Sekolah sebaiknya menambah alat permainan edukatif di dalam kelas agar anak tidak bosan ketika proses pembelajaran yang setiap hari menggunakan buku paket.

## **3. Peneliti Lain**

Kegiatan bermain menggunakan bahan bekas memiliki kelemahan yaitu dibutuhkan ide yang kreatif agar bahan bekas yang sebelumnya tidak bermanfaat menjadi media bermain yang menyenangkan bagi anak. Oleh sebab itu, bagi peneliti lain diharapkan dapat menciptakan media bermain dari bahan bekas yang lebih kreatif dan menarik bagi anak.

## **4. Masyarakat**

Masyarakat sebaiknya tidak membuang bahan bekas yang telah digunakan sehingga dapat dimanfaatkan kembali menjadi media bermain yang menarik bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015 *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta
- Aprilia Rosika. 2015. *Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Media Kertas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Lampung Selatan*.  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/9317/5966>.diunduh pada tanggal 10 Februari 2016 [Jurnal]
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Yrama Widya: Bandung.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Media Wacana: Yogyakarta.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada PAUD*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Fadillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana PrenadaMedia Group: Jakarta.
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Refika Aditama: Bandung.
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20*. UNDIP: Semarang.
- Gunarti, Winda dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka: Jakarta.

- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing: Yogyakarta.
- Hair, J.F, et. al. 2009. *Multivariate Data Analysis*, 7 Ed. Pearson Education: New Jersey.
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. PT.Luxima Metro Media: Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Anak Usia Dini*. PT.Luxima Metro Media: Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. 2013. *Child Development: Perkembangan Anak*. Edisi keenam. Diterjemahkan oleh: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Erlangga: Jakarta.
- Iskandar, Agus. 2006. *Daur Ulang Sampah*. Azka Mulia Media: Jakarta.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Kurniawan, Alber. 2011. *SPSS Serba Serbi Analisa Statistika dengan Cepat dan Mudah*. Jasakom: Jakarta.
- Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana PrenadaMedia Group: Jakarta.
- Mendikbud, 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Nilawati, Eva Sativa. 2010. *Menyulap Sampah Jadi Kerajinan Cantik*. Nobel Edumedia: Jakarta
- Nurani, Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta.
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks: Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas: Jakarta.

- Purwanto, Ngalim. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development:Perkembangan Masa Hidup edisi kelima*. Diterjemahkan oleh: Achmad Chusairi, Juda Danamik; Ed. Herman Sinaga, Yati Sumihari. Erlangga: Jakarta
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama: Bandung.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Statistik Nonparametris*. Alfabeta: Bandung.
- Sukardi. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas: Jakarta.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Upton, Penney. 2012. *Developmental Psychology: Psikologi Perkembangan*. Diterjemahkan oleh: Noermalasari Fajar Widuri. Erlangga: Jakarta.
- Usman, Husnaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2006. *Pengantar Statistika*. Bumi Aksara. Yogyakarta.
- Watini. 2014. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Metode Demonstrasi dalam Pemanfaatan Bahan Bekas pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Jamus Ngluwar Magelang*.  
<http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/14013>. Diunduh pada tanggal 14 Oktober 2015 [Skripsi]
- Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2010. *Panduan PAUD*. Gaung Persada: Jakarta.

Yanuarita, Andri. 2014. *Rahasia Otak dan Kecerdasan Anak*. Teranova Books: Yogyakarta.

Yusuf, Syamsu dan Nani Sugandhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Rajawali Pers: Jakarta.