

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KANTONG  
GURITA UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK  
USIA 4- 5 TAHUN DI TK BUNGA BANGSA**

**SKRIPSI**

**Disusun oleh:**

**CUT FITRIYANTI**

**NIM. 180210092**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2022/2023**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KANTONG  
GURITA UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK  
USIA 4- 5 TAHUN DI TK BUNGA BANGSA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

oleh:

**CUT FITRIYANTI**

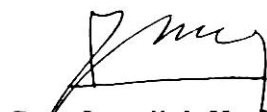
**NIM.180210092**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

**AR - RANIRY**

Pembimbing I,



**Dra. Jamaliah Hasballah, M.A**  
**NIP. 196010061992032001**

Pembimbing II,



**Hijriati, M.Pd.I**  
**NIP. 199107132019032013**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KANTONG  
GURITA UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK  
USIA 4- 5 TAHUN DI TK BUNGA BANGSA**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjanah (S1) Dalam Ilmu  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:


Selasa, 4 April 2023

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Sekretaris,

  
**Dra. Jamaliah Hasballah, M.A**  
NIP. 196010061992032001

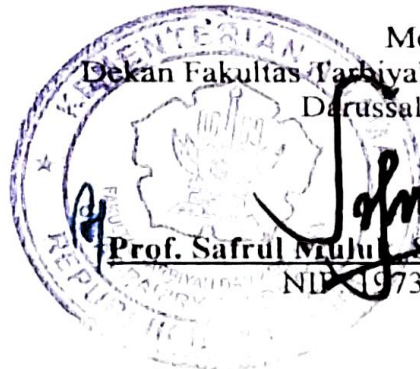
  
**Hijriati, M.Pd.I**  
NIP. 199107132019032013

Penguji I,

Penguji II,

  
**Faizatul Faridy, S.Pd.I., M. Pd**  
NIP. 199011252019032019

  
**Lina Amella M. Pd**  
NIP. 198509072020122010



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

  
**Prof. Safrul Mulu, S.Ag., M.A., M. Ed., Ph. D**  
NIP. 197301021997031003

HG

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut Fitriyanti  
NIM : 180210092  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4- 5 Tahun Di Tk Bunga Bangsa

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 8 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Cut Fitriyanti  
180210092



**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**

Nomor : B- 011 /Un.08/Kp.PIAUD/ 02 /2023

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Cut Fitriyanti  
Nim : 180210092  
Pembimbing 1 : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing 2 : Hijriati, M.Pd.I  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Tk Bunga Bangsa

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 32%  
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui  
Ketua Prodi PIAUD

  
Heliati Rajriah

Banda Aceh, 13 Februari 2023  
Petugas Layanan Cek Plagiasi

  
Lina Amelia

## ABSTRAK

Nama : Cut Fitriyanti  
NIM : 180210092  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Tanggal Sidang : 04 April 2023  
Tebal Skripsi : 60 halaman  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, M.A  
Pembimbing II : Hijriati, M.Pd. I  
Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Motorik Halus, Anak Usia Dini

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang sebagai sarana atau alat bantu untuk memperjelas materi, menstimulus perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan memiliki nilai pendidikan di dalamnya. Akan tetapi masih banyak sekolah yang tidak memperhatikan dan mementingkan hal tersebut sehingga proses pembelajaran yang terjadi di kelas hanya dengan kegiatan yang sama tanpa menggunakan alat permainan edukatif. Penelitian ini dilakukan di TK Bunga Bangsa Aceh Besar, tujuannya adalah untuk mengembangkan alat permainan edukatif kantong gurita yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Rancangan APE kantong gurita menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil penelitian yang dilakukan bahwa alat permainan edukatif kantong gurita ini termasuk dalam kategori layak digunakan untuk mengembangkan motorik halus. Hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli media 80% dan dari dosen ahli materi memperoleh presentase 80% dengan kategori layak atau valid, validasi yang dilakukan oleh guru memperoleh hasil persentase materi 80% dan media 90%. Adapun nilai rata-rata penggunaan alat permainan edukatif kantong gurita setelah pemberlakuan mendapatkan presentase 81,25% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Sehingga dapat dilihat bahwa APE kantong gurita ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas limpahan rahmat, dan karunia Allah subhanahuata'ala, atas segala kemudahan dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak di TK Bunga Bangsa”** dengan sangat baik dan lancar. Shalawat beriring salam tak lupa pula penulis sanjung sajikan keharibaan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam jahiliah menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat-saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu dari syarat-syarat yang untuk memperoleh gelar sarjana strata satu di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam proses pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis tak lepas dari bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak maka pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Dra. Jamaliah Hasballah, M.A selaku Pembimbing Pertama penulis yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Hijriati, M.Pd.I selaku Pembimbing Kedua penulis yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Ibu Faizatul Faridy, S.Pd.I, M.Pd selaku Penasehat Akademik penulis yang telah memberikan banyak arahan kepada penulis

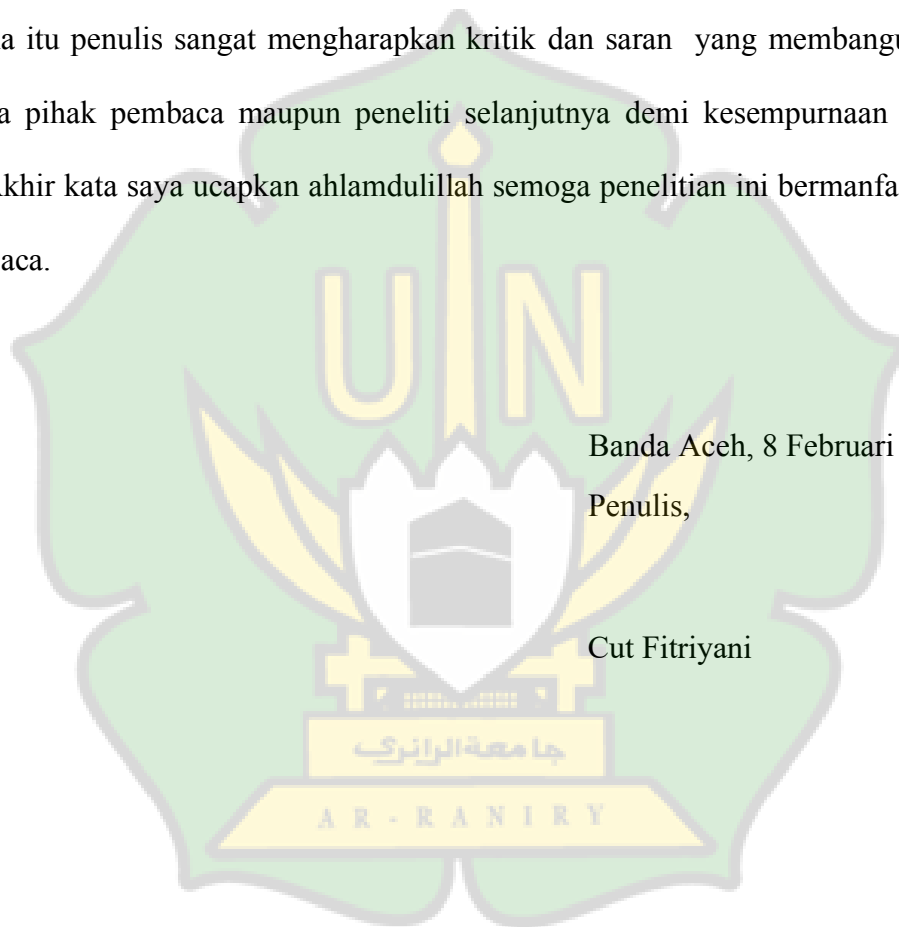
4. Ibu Heliati Fajriah, S.Ag M.A selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M. A., M.Ed., Ph. D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak pembaca maupun peneliti selanjutnya demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata saya ucapkan ahlamdulillah semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca.

Banda Aceh, 8 Februari 2023

Penulis,

Cut Fitriyani





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II: LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A. Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita .....	10
1. Pengertian APE Kantong Gurita .....	10
2. Pengembangan APE Kantong Gurita.....	13
B. Pengembangan Motorik Halus Anak .....	15
1. Pengertian Motorik Halus .....	15
2. Tahap Perkembangan Motorik.....	18
3. Tujuan Dan Fungsi Perkembangan Motorik.....	20
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Prosedur Penelitian.....	27
C. Lokasi Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Deskripsi Dan Hasil Penelitian .....	36
B. Pembahasan Dan Hasil Penelitian.....	47
<b>BAB V: PENUTUP .....</b>	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	52
B. Kritik Dan Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	:Model pengembangan ADDIE pada tahap perencanaan alat permainan edukatif kantong gurita .....	21
Tabel 3.2	:Lembar wawancara dengan wali kelas.....	31
Tabel 3.3	:Lembar penilaian validasi ahli media .....	33
Tabel 3.4	:Lembar penilaian validasi ahli materi .....	34
Tabel 3.5	:Kriteria kelayakan produk pengembangan berdasarkan lembar penilaian ahli media dan ahli materi .....	35
Tabel 3.6	:Kategori keberhasilan anak .....	36
Tabel 4.1	:Desain kegiatan menggaris .....	38
Tabel 4.2	:Tahap pembuatan alat permainan edukatif kantong gurita .....	40
Tabel 4.3	:Hasil validasi dari validator ahli media.....	42
Tabel 4.4	:Saran ahli media terhadap APE kantong gurita .....	43
Tabel 4.5	:Hasil validasi dari validator ahli media.....	44
Tabel 4.6	:Saran ahli materi terhadap APE kantong gurita.....	45
Tabel 4.7	:Hasil penilaian lembar observasi perkembangan motorik halus anak di TK bunga bangsa kelas B1 usia 4-5 tahun dengan menggunakan alat permainan edukatif kantong gurita .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	:Bagan penelitian model ADDIE.....	27
Gambar 4.1	:Alat permainan edukatif sebelum dan sesudah revisi .....	43
Gambar 4.2	:Materi alat permainan edukatif sebelum dan sesudah revisi .....	45



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat izin melakukan penelitian dari fakultas
- Lampiran 3 : Surat permohonan validasi ahli materi
- Lampiran 4 : Surat permohonan validasi ahli media
- Lampiran 5 : Lembar validasi ahli materi
- Lampiran 6 : Lembar validasi ahli media
- Lampiran 7 : Lembar penilaian aktivitas anak
- Lampiran 8 : Absensi Kehadiran penelitian
- Lampiran 9 : Daftar riwayat hidup peneliti
- Lampiran 10 : Dokumentasi kegiatan siswa



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam rentang usia 0-7 tahun pada masa ini anak sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pelaksanaan Pendidikan anak usia dini lebih menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi.<sup>1</sup>

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani agar anak mampu mempersiapkan diri untuk Pendidikan selanjutnya”. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya merupakan Pendidikan yang diselenggarakan untuk membantu anak memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh dengan mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Jusrin effendi pohan, *Pendidikan anak usia dini (paud) konsep dan pengembangan* (Depok: Rajawali pers, 2020), hlm 37

<sup>2</sup> Jusrin effendi pohan, *Pendidikan anak usia dini*, hlm 38-61

Alat permainan edukatif merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan untuk memudahkan anak dalam memahami proses belajar sambil bermain. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai sarana untuk bermain sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Alat permainan edukatif merupakan segala bentuk alat permainan yang dirancang sebagai sarana atau alat bantu untuk memperjelas materi, menstimulus perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan memiliki nilai pendidikan didalamnya. Alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.<sup>3</sup>

Guslinda dan Kurnia menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan macam-macam peralatan atau suatu benda yang dapat digunakan untuk bermain, peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Tedjasaputra mengatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian diatas alat permainan edukatif adalah alat yang dibuat secara sengaja untuk berjalannya proses pembelajaran serta sarana yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan anak serta dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak

---

<sup>3</sup> Mirta Haryani, Zahratul Qalbi (2021), Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, Vol.10, No.1, hlm 7-8. Diunduh 06 Juni 2022

<sup>4</sup> Baik nilawati astini (2019) dkk, alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru PAUD korban gempa. *Jurnal Pendidikan anak*, 8(1), hlm 2. Diunduh 06 Juni 2022

terbebani.alat permainan edukatif yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa alat permainan yang dilengkapi dengan gambar gurita dan diisi dengan berbagai kegiatan menarik garis dalam pola yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Motorik berasal dari Bahasa Inggris, yaitu motor ability yang berarti kemampuan gerak. Hurlock mengatakan bahwa motorik merupakan suatu perkembangan dalam pengendalian tubuh, yang dilakukan oleh saraf yang saling terhubung. Zulkifli menjelaskan bahwa motorik halus merupakan, segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak tubuh yang terdiri dari 3 unsur yaitu: otot, saraf dan otak. Semakin bagus perkembangan motorik seseorang, maka daya kerja seseorang tersebut menjadi sangat bagus, karena kemampuan gerak bisa menjadi tolak ukur seseorang untuk melakukan suatu tugas maupun pekerjaan.<sup>5</sup>

Gerakan motorik halus merupakan suatu gerak ringan, yang mana dalam pelaksanaannya tidak memerlukan banyak tenaga, tetapi hanya memerlukan kecermatannya, Sumantri mengatakan bahwa “keterampilan motorik halus adalah, pengorganisasian penggunaan sekelompok otot kecil seperti jari-jari dan tangan, yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, dan pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja, dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin seperti mengetik dan

---

<sup>5</sup> Dr.Khadijah, M.Ag, & Nurul Amelia, M.Pd., *perkembangan fiik motorik anak usia dini* (Kencana:Juli 2020) cet.1, hlm. 9-10



menjahit”.<sup>6</sup> Hurlock mengatakan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan, dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusatnya. Perkembangan motorik merupakan salah satu perkembangan, yang sangat penting bagi anak, karena anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik, akan memudahkan anak untuk mempelajari hal baru yang berkaitan dengan motorik halusnya.<sup>7</sup>

Gerak motorik halus yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa kemampuan anak dalam menarik garis dalam pola, menggenggam alat tulis, melepas tali dalam ikatan, menarik tali serta mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan yang akan dilakukan dalam satu kegiatan dengan menggunakan satu alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil observasi awal di TK Bunga Bangsa, Lambaro Angan, Aceh Besar pada tanggal 4 Februari 2022, terdapat permasalahan kekurangan alat permainan edukatif yang dominan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelas B2, yang mengakibatkan tidak tercapainya suatu perkembangan motorik halus tersebut. Hal ini terlihat dari setiap kegiatan yang berlangsung selama pembelajaran alat permainan yang biasa digunakan adalah balok polos berwarna coklat kayu dan alat

---

<sup>6</sup> MS Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Dediknas, Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hlm 143

<sup>7</sup> Dema Yulianto & Titis Awali, meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B RA Al-Hidayah, *jurnal penelitian inovasi pembelajaran*, Vol.2 No.2 Mei 2017, hlm 118.

peraga berupa gambar 2 dimensi seperti huruf abjad dan angka, serta ornamen 3 dimensi berupa gerakan salad dan kegiatan rutinitas lain tanpa alat permainan yaitu mewarnai.

Ada beberapa penelitian terdahulu sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu yang diteliti oleh Ana Maghfirah dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Pasir Kinestetik dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan pasir kinestetik yang mana dalam pelaksanaannya pasir kinestetik ini menggunakan 7 kantong yang terdiri dari pasir warna-warni sebagai wadah. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu, penelitian ini hanya menggunakan 2 kantong yang didalamnya terdiri kegiatan menarik garis dalam pola untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Penelitian tentang pengembangan motorik halus juga pernah diteliti oleh Sri Wahyuningsing yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meniru Garis pada Anak Kelas A” penelitian ini menjelaskan bahwa dengan melakukan kegiatan meniru garis akan mampu mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Persamaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sa untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan kegoatan menggaris, perbedaannya dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan alat

permainan edukatif kantong gurita yang akan dilengkapi dengan berbagai kegiatan menggaris didalamnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas diketahui bahwa kemampuan motorik anak perlu dikembangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif, atas dasar inilah peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak di TK Bunga Bangsa”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan Alat Permainan Edukatif kantong gurita yang dikembangkan untuk mengembangkan motorik halus anak di TK Bunga Bangsa?
2. Bagaimanakah kelayakan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita yang dikembangkan untuk mengembangkan motorik halus anak di TK Bunga Bangsa?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari APE Kantong Gurita yang digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak di TK Bunga Bangsa, Aceh Besar

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara teori mengenai alat permainan edukatif kantong gurita untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Manfaat bagi peneliti

Bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman serta dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat dari kegiatan yang berlangsung selama penelitian berlangsung.

###### b. Manfaat bagi guru

Memberikan informasi baru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan APE kantong gurita.

###### c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak dengan satu alat permainan edukatif yang simple dan memiliki banyak kegiatan.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk memperjelas penelitian ini maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Pengembangan APE Kantong Gurita

Alat permainan edukatif merupakan permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan, sekaligus alat yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.<sup>8</sup> Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, permainan juga merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain dengan menggunakan barang atau sesuatu permainan/mainan. Kantong merupakan tempat membawa sesuatu yang terbuat dari kain, plastik dan sebagainya.<sup>9</sup> Sedangkan gurita adalah hewan laut yang memiliki kepala yang besar, mata yang bulat dan juga besar. Dari kepalanya muncul lengan yang panjang dan dilengannya terdapat alat penghisap berupa bulatan-bulatan cekung.<sup>10</sup>

Dalam penelitian ini APE kantong gurita adalah kegiatan permainan yang terbuat dari stereofom, papan triplek, kain flannel, tali kurr dan stiker berwarna dan bergambar, yang mana bahan ini akan didesain menjadi sebuah alat permainan yang akan mengembangkan motorik halus anak. Dalam pelaksanaan permainan kantong gurita memiliki berbagai macam kegiatan dan tahapan-tahapan dalam bermain yang mudah difahami oleh anak.

---

<sup>8</sup> Asnawi dkk (2020), pengembangan alat permainan edukatif model Peabody berbasis kearifan loka badi Pendidikan PAUD, *jurnal ilmiah pengabdian kepada masyarakat*, 2(1), 223. Diunduh 10 juni 2022.

<sup>9</sup> KBBI V 0.2.1 Beta (21)

<sup>10</sup> Endah H.S dan Maharani A.P, *Gurita Punya Tiga Jantung*, (Jakarta: Bestari Kids 2013) cet.1, hlm.3

## 2. Motorik Halus

Aisyah Mengatakan bahwa motorik halus merupakan suatu aktivitas yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini memerlukan koordinasi mata dengan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkan anak untuk melakukan gerakan dengan tepat.<sup>11</sup> Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan sebagian anggota tubuh (jemari tangan) yang mengeluarkan sedikit tenaga seperti: meremas, menulis, dll. Menurut Fajri dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia mengatakan meniru garis adalah kegiatan membuat bermacam garis dalam sebuah bentuk gambar yang telah disediakan.<sup>12</sup>

Pengembangan motorik dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menarik garis dalam pola dengan berbagai jenis garis yaitu; garis vertikal/horizontal, lingkaran, lengkung kanan/kiri, garis miring kanan/kiri, serta kemampuan anak dalam memegang alat tulis, menarik tali serta melepas tali pada ikatan dalam permainan kantong gurita.

---

<sup>11</sup>Muhammad Riza, Ayu Swaliana, Jurnal As-Salam, Vol.2(3). 2018: 42-51, hlm 45

<sup>12</sup> Sri Wahyu Ningsi, *pengembangan kemampuan motoric halus melalui kegiatan meniru garis pada anak kelas A TK ABA merbung klaten selatan tahun ajaran 2013-2014*, hlm 1-2

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. APE Kantong Gurita

##### 1. Pengertian APE Kantong Gurita

Alat permainan edukatif atau APE adalah suatu media yang sengaja dirancang dan dibuat untuk membantu pendidik memudahkan dalam proses belajar mengajar didalam kelas dan mampu membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang bisa dibuat dengan berbagai macam bahan, menurut Guslinda dan Kurnia alat permainan edukatif adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain, yang mana dalam permainan tersebut dapat menstimulus dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Sedangkan menurut Tedjasaputra alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk berjalannya suatu Pendidikan. Wiyani dan Barnawi mengatakan bahwa adanya alat permainan edukatif adalah untuk memaksimalkan pembelajaran pada anak sehingga pembelajaran itu akan lebih mudah difahami oleh anak serta akan lebih mudah dan efektif bagi guru untuk menjelaskan kepada anak.<sup>1</sup>

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah sebuah alat permainan yang dirancang untuk

---

<sup>1</sup> Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Hayatun Nopus, alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa, *jurnal Pendidikan anak*, 8 (1), 2019, hlm 2, diakses pada 1 february 2023



membantu berjalannya suatu proses belajar mengajar di dalam kelas serta mampu untuk menstimulus anak dan mampu untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Selain itu juga alat permainan edukatif ini dapat dibuat dengan berbagai macam bahan.

Menurut Santrock permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. *Games* adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan.<sup>2</sup> Montessori mengatakan “bagi anak permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, sepenuh hati dan aktivitas spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial, evakuasi bahaya dan keterampilan fisik yang baru”. Montessori menilai bahwa bermainnya anak bukan sekedar “main-main” tetapi “sungguh-sungguh bermain”. Montessori justru menilai bermain adalah “kerja” anak-anak yang sesungguhnya, atau lebih dari sekedar belajar.<sup>3</sup> Kantong merupakan tempat membawa sesuatu yang terbuat dari kain, plastik dan sebagainya. Gurita merupakan hewan laut yang memiliki bagian tubuh, yaitu: badan, mata, selaput renang, kantong penghisap dan tangan. Umumnya bentuk tubuh dari gurita agak bulat atau bulat pendek, tidak mempunyai sirip. Pada tubuh bulat itu terdapat tonjolan-tonjolan seperti kutil. Bagian utama dari tubuh gurita menyerupai gelembung dan diliputi oleh selubung, kemudian mengecil membentuk semacam “leher” pada bagian pertemuan

---

<sup>2</sup> Charolina Sulistiowati, *pengaruh permainan ice breaking*, FKIP UMP, 2014, hlm 7

<sup>3</sup>Siti Makhmudah dkk, *Perkembangan motorik AUD*, (Guepedia: 2020), hlm 18-19 ISBN 978-623-7452-33-1

dengan kepala. Bentuk kepala dari gurita ini sangat jelas dengan sepasang mata yang sangat kompleks sehingga gurita memiliki penglihatan yang sempurna dan pada bagian depannya dikelilingi dengan lengan.<sup>4</sup> Gurita mempunyai tiga jantung, dua jantung untuk memompa darah ke paru-paru, sedangkan jantung lainnya digunakan untuk memompa darah keseluruhan tubuh, gurita merupakan hewan yang cerdas. Gurita tidak memiliki tulang dan cangkang.<sup>5</sup> Menurut Hakim dan Utomo garis adalah susunan dari titik-titik yang berhimpitan sehingga membentuk suatu coretan, sedangkan menurut Iswandarty garis adalah sekumpulan titik yang berdampingan secara memanjang yang memiliki dua buah ujung.<sup>6</sup> Menurut Fajri yang disebutkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia menarik garis dalam pola adalah kegiatan membuat berbagai macam garis didalam sebuah bentuk gambar yang telah ada atau telah disediakan.<sup>7</sup>

Alat permainan edukatif kantong gurita merupakan suatu permainan yang mana di dalamnya terdapat kegiatan menarik dan menebalkan garis dalam pola yang sudah tersusun sehingga akan memudahkan anak untuk memahami cara bermainnya dan faham dengan tata letaknya. Alat permainan edukatif kantong gurita ini merupakan

---

<sup>4</sup> Agus Budiyanto, Herri Sugiarto, *catatan mengenai sitangan delapan (gurita/octopus SPP)*, osean, Vol. XXII, NO. 3, 1997: 25 -33 hlm 28

<sup>5</sup> Kak Aifa, *mengenal hewan liar didarat, laut dan udara*, (Yogyakarta: Diva press, 2017) cet.1, hlm.66

<sup>6</sup> Dwi Susant, *peningkatan kemampuan menulis permulaan pada anak kelompok A melalui kegiatan membuat garis di tk Kartika iv-73 kecamatan sumbersari kabupaten jember tahun pelajaran 2016/2017*, hlm 3

<sup>7</sup> Rafni Basri, *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Dengan Kegiatan Menarik Garis Dalam Pola Di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda*, *Jurnal Pesona Paud*, Vol. 1, No. 1, Diakses 2 Februari 2023

permainan yang sengaja dirancang untuk membantu mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan kegiatan menarik garis dalam pola yang telah disediakan.

## **2. Pengembangan APE Kantong Gurita**

Perkembangan motorik halus Anak usia 4-5 tahun perlu disimulus dengan berbagai kegiatan, dari kegiatan tersebut dapat membantu anak untuk melatih dalam mengkoordinasi antara gerakan mata dengan otot tangannya. Kegiatan alat permainan edukatif kantong gurita merupakan salah satu kegiatan yang membutuhkan kecepatan gerak tangan dan koordinasi mata serta dari kegiatan ini juga dapat membantu anak untuk menyesuaikan kebutuhan perkembangan motorik sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA).

Pengembangan alat permainan edukatif kantong gurita ini untuk anak usia 4-5 tahun, dirancang dan disesuaikan dengan desain yang sederhana menggunakan bahan yang berkualitas dan mudah didapat, aman bagi anak dan orang dewasa serta memiliki warna yang menarik serta memiliki keserasian warna antara satu dengan yang lainnya. Dengan demikian pengembangan APE kantong gurita ini, akan mampu membantu mengembangkan kemampuan motorik pada anak, serta mampu membuat proses belajar sambil bermain menjadi lebih menarik, berwarna dan lebih hidup. Karena alat permainan edukatif kantong gurita ini selain dirancang untuk mengembangkan motorik halus, permainan ini juga mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak lainnya.

Pengembangan APE kantong gurita ini menggunakan metode R&D, yang mana R&D ini merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk yang efektif dan praktis. Pengembangan adalah bentuk penelitian yang menghasilkan produk berupa modul pembelajaran, media atau produk lainnya.<sup>8</sup>

## **B. Pengembangan Motorik Halus Anak**

### **1. Pengertian Pengembangan Motorik Halus**

Perkembangan adalah sebuah proses yang terjadi pada setiap individu dari semenjak seseorang itu lahir hingga wafat. Yusuf syamsu mengatakan perkembangan merupakan perubahan yang dialami setiap individu untuk menuju pada sikap kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan.

- 1) Sistematis, perkembangan itu saling berhubungan kemudian menjadi satu kesatuan seperti kemampuan anak berjalan itu seiring dengan kematangan otot-otot anak tersebut.
- 2) Progresif, perkembangan fisik tersebut selalu maju meningkat seperti terjadinya perubahan fisik kepada anak, misal bertambah tinggi badan dan berat badan.

---

<sup>8</sup> Fatrima santri syafri, pengembangan modul pembelajaran aljabar elementer di program studi tadris matematika IAIN Bengkulu, (Bengkulu: zizie utama, 2018), hlm 39.

- 3) Berkesinambungan, proses itu terjadi secara beraturan dan berkelanjutan seperti anak yang baru bisa jalan proses untuk jalan anak perlu merangkak terlebih dahulu.<sup>9</sup>

Motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh yang dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti kemampuan anak dalam mengaplikasikan jari-jemarinya, oleh karena itu dalam pelaksanaannya gerakan motorik halus tidak memerlukan banyak tenaga, hanya memerlukan koordinasi mata dengan tangan.<sup>10</sup> Sujiono berpendapat bahwa motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan bagian dari otot-otot kecil anak, adapun kegiatan tersebut adalah seperti keterampilan anak dalam menggunakan jari-jemari dan pergelangan tangannya.<sup>11</sup>

Gerakan motorik halus merupakan suatu gerak ringan, dalam pelaksanaannya tidak memerlukan banyak tenaga, tetapi hanya memerlukan kecermatannya, seperti yang dijelaskan oleh Sumantri bahwa “keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot kecil seperti jari-jari dan tangan yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan dan pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap

---

<sup>9</sup> Siti Makhmudah, dkk, *perkembangan motorik aud*, (Guepedia, 2020), hlm 22-23, diunduh 4 februari 2023

<sup>10</sup> Tri Suwarno Handoko Noviyanto Dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup, 2022) hlm 79.

<sup>11</sup> Bambang Sujiono dkk, *metode pengembangan fisik* (Jakarta: UT 2008), hlm 11.

mesin seperti menyetik dan menjahit”<sup>12</sup>. Hurlock mengatakan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusatnya.<sup>13</sup> Perkembangan motorik merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting bagi anak, karena anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan memudahkan anak untuk mempelajari hal baru yang berkaitan dengan motorik halus.<sup>14</sup>

Jumiarsih.C mengatakan motorik halus anak adalah kesanggupan dalam suatu bidang tertentu yang berhubungan dengan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jari tangan dan gerakan pergelangan tangan, sedangkan menurut Sunani Motorik Halus merupakan aktivitas dengan melibatkan otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari dan menggunakan pergelangan tangan yang tepat. Santrock menyatakan bahwa motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring ke kiri atau miring ke kanan, lengkung atau lingkaran dapat terus ditingkatkan.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> MS Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta:Dediknas, Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005) hlm 143

<sup>13</sup> Siti Makhmudah, dkk, *Perkembangan Motorik AUD* (Guepedia:2020)25

<sup>14</sup> Dema Yulianto & Titis Awali, *Jurnal PINUS Vol.2 No.2 Mei 2017, ISSN. 2442-0163*, hlm 118

<sup>15</sup> *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2, Issue.2 tahun 2018*, hlm 144-145

Kemampuan motorik halus anak dapat dilatih serta dikembangkan dengan berbagai kegiatan seperti bermain menyusun benda, memasukkan benda sesuai dengan bentuk dan ukurannya, membuat garis/menarik garis, melipat kertas, mewarnai dan sebagainya. Sumantri berpendapat bahwa keterampilan motorik halus anak merupakan, perbuatan yang hanya menggunakan sebagian otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang melibatkan kecermatan anak tersebut dan dengan mengkoordinasikan antara gerakan mata dengan tangan.<sup>16</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa gerak motorik halus merupakan gerak yang melibatkan beberapa anggota tubuh seperti otot-otot kecil dan keterampilan mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan dan melibatkan kecermatan pada anak untuk melakukan hal yang rumit.

## **2. Tahap Perkembangan Motorik**

Perkembangan motorik halus anak usia dini merupakan aspek yang sangat penting dan harus dikembangkan, karena kemampuan motorik halus ini akan berpengaruh pada kegiatan anak dalam kehidupan sehari-hari dan berpengaruh pada aspek perkembangan lainnya yang akan memungkinkan anak untuk bisa berperilaku mandiri dengan kemampuan motoriknya sendiri.

---

<sup>16</sup> Sumantri, *Model Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti, 2005), hlm 143.



Allen dan Marotz mengatakan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun meliputi;

- 1) Membangun Menara dengan 10 balok atau lebih
- 2) Meniru beberapa gambar bentuk dan tulisan beberapa huruf
- 3) Menggenggam krayon atau spidol dengan genggamannya 3 jari
- 4) Mewarnai dan menggambar
- 5) Semakin akurat dalam memukul paku dengan pasak
- 6) Merangkai manik-manik dengan benang.<sup>17</sup>

Sedangkan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 disebutkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun adalah:

- 1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri dan lingkaran
- 2) Menjiplak bentuk
- 3) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan Gerakan yang rumit
- 4) Mengontrol Gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, menggaris, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras).<sup>18</sup>

Kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif kantong gurita dalam penelitian ini adalah menebalkan garis

---

<sup>17</sup> Nurul Kusuma dewi, surani, stimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan kegiatan seni rupa, *jurnal Pendidikan anak*, Vol. 7, edisi 2, desember 2018, hlm 192

<sup>18</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137, Tahun 2014, hlm 22

dalam pola yang sudah disediakan didalam kantong gurita dengan bagian bagian yang terpisah pada setiap stiker yang dipress, kemudian menarik tali pada bagian luar alat permainan yang terikat pada stiker yang telah dipress, setelah menarik tali tugas anak selanjutnya untuk membuka tali yang sudah ditarik, kemudian mulai menebalkan garis yang telah anak ambil sesuai dengan apa yang telah anak peroleh.

### **3. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik**

Menurut Wijil tujuan dan fungsi perkembangan motorik halus, merupakan penguasaan keterampilan yang tampak dalam kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas motorik.<sup>19</sup> Adapun tujuan dan fungsi perkembangan motorik halus anak adalah:

- 1) Mampu mengembangkan keterampilan gerak motorik halus yang berhubungan dengan kedua tangan
- 2) Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan jari jemari, seperti kegiatan anak dalam menulis, menggunting, menggambar dan memanipulasi benda.
- 3) Mampu mengkoordinasikan mata dan tangan
- 4) Mampu mengendalikan emosi

Adapun tujuan pengembangan motorik halus pada anak usia dini menurut Nuryani adalah sebagai berikut

---

<sup>19</sup> Anita syarifah, *mengembangkan motorik halus anak pra sekolah dengan paper toys*, (NEM 2022), hlm 8.

- 1) Mengembangkan motorik halus berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan,
- 2) Memperkenalkan gerakan jari seperti menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari-jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang,
- 3) Mampu mengkoordinasikan kecepatan, kecakapan tanpa dengan gerakan mata dan
- 4) Penguasaan emosi.<sup>20</sup>

Tujuan pengembangan motorik halus dalam penelitian ini adalah, untuk membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya yaitu keterampilan tangan dan jari-jemarinya, serta membantu anak dalam melatih dan mengkoordinasikan antara gerakan tangan dan mata, serta membantu anak untuk mengendalikan emosinya, baik saat senang maupun saat sedih.

Menurut Hurlock fungsi dari keterampilan motorik anak adalah:

- 1) Keterampilan bantu diri (*self-help*)

Keterampilan motorik dapat membuat anak menjadi mandiri, serta membantu diri anak itu sendiri untuk melakukan sesuatu, dan membuat anak lebih percaya diri untuk melakukan sesuatu.

---

<sup>20</sup> Sini Saniya, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Aktivitas Montase Dipeendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu Mutiara Hati Kota Jambi* (Jambi, 24 juni 2020) hlm 11-12

## 2) Keterampilan bermain

Keterampilan bermain harus dipelajari oleh anak agar supaya anak tersebut dapat bermain dengan temannya serta dapat diterima oleh teman-temannya.

## 3) Keterampilan bantu sosial (*social- help*)

Keterampilan motorik harus dimiliki oleh anak, agar anak dapat diterima oleh lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah maupun sosial. Karena dengan keterampilan motorik itu, anak dapat membantu diri sendiri maupun lingkungannya.

## 4) Keterampilan sekolah

Dengan memiliki keterampilan motorik maka anak akan mudah menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru seperti menggambar dan melukis.

Adapun fungsi pengembangan keterampilan motorik anak usia dini menurut Sumantri adalah:

- 1) Motorik halus berperan untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan
- 2) Keterampilan motorik halus berperan untuk mengembangkan koordinasi antara mata dengan tangan
- 3) Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi anak

Penguasaan keterampilan motorik anak dapat terlihat dari setiap penyelesaian tugas yang berkaitan dengan motorik, adapun tujuan dan

fungsi pengembangan keterampilan motorik anak adalah supaya anak menguasai keterampilan tertentu yang berguna untuk kehidupan anak sehari-hari maupun kebutuhan sosial, juga dapat menunjang keberhasilan anak dibidang akademik.<sup>21</sup>

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan motorik halus pada anak usia dini adalah untuk memudahkan diri anak itu sendiri tidak selalu ketergantungan dengan lingkungan atau orang sekitarnya, dan juga mampu menghibur dirinya sendiri dengan cara bisa memainkan setiap permainan yang ia mau sesuai dengan jenjang usianya. Selain itu juga akan memudahkan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya, karena sebagian besar dari aktivitas anak membutuhkan kegiatan dari motorik halusnya

#### **4. Pentingnya Mengembangkan Motorik Anak**

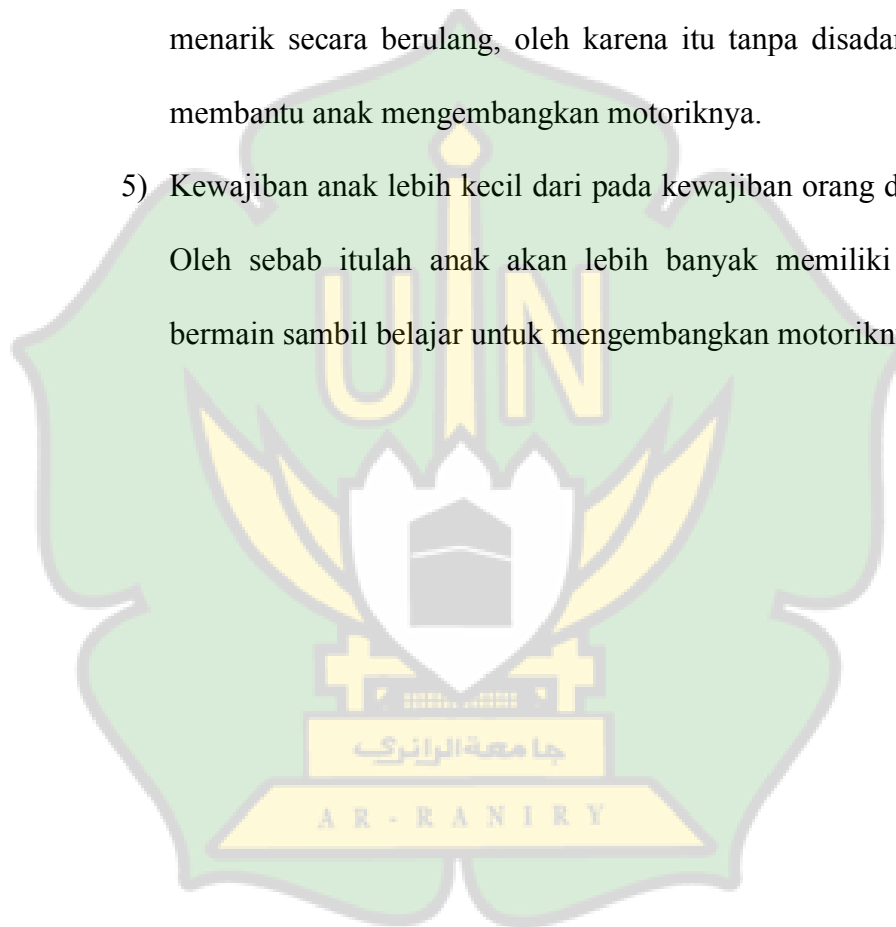
Anak pada masa "*golden age*" merupakan masa ideal untuk seorang anak mempelajari keterampilan motoriknya, karena keterampilan motorik mampu mempengaruhi perkembangan anak yang lainnya. Ada beberapa alasan yang mendasari hal tersebut, adapun hal-hal tersebut adalah.

- 1) Tubuh anak lebih lentur dari tubuh orang dewasa, sehingga masa anak-anak lebih mudah menerima pelajaran untuk mengembangkan motoriknya.

---

<sup>21</sup> Anita syarifah, *mengembangkan motorik halus anak pra sekolah dengan paper toys*, hlm 9-21

- 2) Anak belum banyak memiliki keterampilan, maka bagi anak akan lebih mudah menerima keterampilan baru.
- 3) Anak lebih berani ketika masih kecil dari pada ketika anak sudah dewasa.
- 4) Anak-anak cenderung lebih suka melakukan kegiatan yang menarik secara berulang, oleh karena itu tanpa disadari akan membantu anak mengembangkan motoriknya.
- 5) Kewajiban anak lebih kecil dari pada kewajiban orang dewasa. Oleh sebab itulah anak akan lebih banyak memiliki waktu bermain sambil belajar untuk mengembangkan motoriknya.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).<sup>1</sup> Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

##### 1. *Analysis* (analisis)

Melakukan analisis tentang kebutuhan anak, menganalisis perkembangan anak, serta mengidentifikasi masalah. Pada tahap analisis inilah yang akan menentukan apa yang akan anak pelajari, melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, menganalisis perkembangan anak.

##### 2. *Design* (desain/ perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan tahap perancangan, yaitu untuk siapa alat permainan edukatif dirancang, kemampuan apa yang akan dikembangkan

---

<sup>1</sup> Bintari Kartika sari, *desain pembelajaran dengan model ADDIE dan implementasinya dengan Teknik jigsaw*,



dari alat permainan edukatif tersebut, bagaimana kegiatan permainan yang akan terlaksana.

### 3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan penyusunan media dan rancangan permainan, yang disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak, dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam pengembangan alat permainan edukatif kantong gurita ialah:

- a. melakukan pembuatan alat permainan edukatif kantong gurita, dengan alat dan bahan yang kokoh dan tahan dalam waktu yang berkepanjangan.
- b. melakukan *review* alat permainan edukatif dengan memvalidasi alat permainan dengan ahli media dan ahli materi.
- c. memperbaharui alat permainan edukatif sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi sehingga dapat terlihat perbandingan sebelum direvisi dan sesudah di revisi.

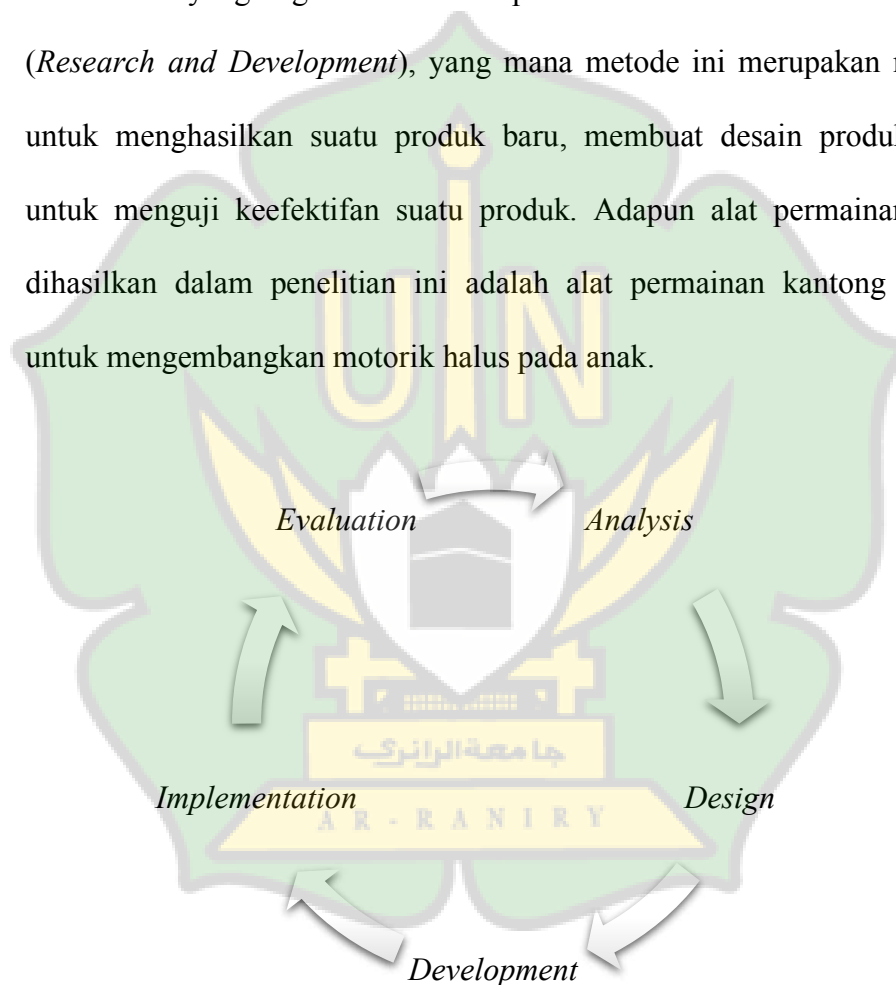
### 4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini hasil dari pengembangan alat permainan edukatif, akan diterapkan dalam pembelajaran, untuk mengetahui peran dan fungsi dari alat permainan yang telah dikembangkan.

### 5. *evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah terakhir untuk mengetahui adanya pengaruh alat permainan edukatif kantong gurita terhadap pengembangan motorik halus anak.<sup>2</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*), yang mana metode ini merupakan metode untuk menghasilkan suatu produk baru, membuat desain produk serta untuk menguji keefektifan suatu produk. Adapun alat permainan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah alat permainan kantong gurita, untuk mengembangkan motorik halus pada anak.



**Gambar 3.1** Bagan penelitian model ADDIE

Sumber: Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, (2020, 29)<sup>3</sup>

<sup>2</sup> I made Tegeh dan I made Kirna, *pengembangan bahan ajar metode penelitian Pendidikan dengan ADDIE*, ISSN 1829-5282, hlm 21-22

<sup>3</sup> Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hlm 29

## B. Prosedur Penelitian

Pengembangan APE kantong gurita yang dilakukan dalam penelitian ini, untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa, Lambaro Angan, Aceh Besar dapat dilihat melalui beberapa tahap yaitu:

### 3.1 Model Pengembangan ADDIE Pada Tahap Perencanaan Alat Permainan Edukatif Kntong Gurita

No	Tahapan	Kegiatan yang dilakukan peneliti	Luaran	Ket
1.	<i>Analysis</i>	Mengidentifikasi masalah selama berlangsungnya proses pembelajaran, seperti alat permainan edukatif yang digunakan guru serta penerapan alat permainan tersebut	Dari hasil Analisa yang dilakukan peneliti terdapat permasalahan yaitu kurangnya alat permainan edukatif untuk mengembangkan motorik halus anak	
2.	<i>Design</i>	setelah melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan di TK Bunga Bangsa. Selanjutnya peneliti membuat desain alat permainan edukatif kantong gurita untuk mengembangkan motorik halus anak.	desain alat permainan edukatif kantong gurita untuk mengembangkan motorik halus anak adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papan triplek</li> <li>• Lem kayu</li> <li>• Solasi</li> <li>• Engsel</li> <li>• Stereofum</li> <li>• Flannel</li> </ul>	
3.	<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahap pengembangannya adalah membuat APE kantong gurita</li> <li>2. Melakukan konsultasi pada</li> </ol>	Alat permainan edukatif kantong gurita siap diimplementasikan	

		<p>validator ahli (ahli materi dan ahli media)</p> <p>3. Melakukan revisi yang diperoleh dari masukan tim validator</p> <p>4. Data yang diperoleh dari hasil validasi di presentasikan untuk mengetahui kelayakan dari alat permainan</p>	
4.	<i>Implementation</i>	Implementasi kelayakan dari alat permainan edukatif kantong gurita diberlakukan untuk anak usia 4-5 tahun dikelas B1 di TK Bunga Bangsa, permainan ini disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak	Penerapan alat permainan edukatif kantong gurita untuk anak usia 4-5 tahun kelas B1 di TK Bunga Bangsa
5.	<i>Evaluation</i>	Pada tahap evaluasi inilah dilakukan penilaian terhadap hasil dari kelayakan alat permainan edukatif kantong gurita oleh pakar ahli dan penilaian terhadap perkembangan motorik halus anak yang mana dapat disimpulkan apakah alat permainan ini layak untuk dikembangkan	Presentasi nilai kelayakan dan hasil observasi perkembangan motorik halus anak terhadap permainan kantong gurita

Sumber: Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek* (2020,30)<sup>4</sup>

### C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bunga Bangsa, Lambaro Angan, Aceh Besar. Pemilihan tempat ini berdasarkan hasil observasi

<sup>4</sup> Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, hlm 30

permasalahan yang terdapat di TK Bunga Bangsa, Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2023.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, lembar penilaian kelayakan APE kantong gurita dan dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Observasi dalam penelitian ini dilakukan di kelas B1 TK Bunga Bangsa Aceh Besar, kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran sebelum diberikan produk, adapun tujuan lain dilakukan observasi adalah untuk memberikan solusi pada proses bermain melalui perencanaan pengembangan alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak serta persoalan yang ada di kelas tersebut.

##### **2. Wawancara**

Kegiatan wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk melihat kondisi awal kelas sebelum dilakukan uji coba saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan wawancara dalam penelitian ini juga untuk memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan penerapan alat permainan edukatif kantong gurita yang sesuai dengan persoalan yang terjadi di kelas. Wawancara dilakukan bersama wali kelas B2 yaitu ibu Safarina S.Pd adapun pertanyaan dari berlangsungnya wawancara adalah sebagai berikut;

## 2.2 Lembar Wawancara

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah selama bermain dan belajar ada yang menggunakan alat permainan edukatif?		
2.	Apakah alat permainan edukatif yang digunakan dapat melatih motorik halus anak?		
3.	Apakah dalam pengaplikasiannya dapat membangun motivasi bermain anak?		
4.	Apakah ada banyak alat permainan edukatif untuk mengembangkan motorik halus?		
5.	Apakah alat permainan yang digunakan dapat membuat lebih aktif saat bermain sambil belajar?		
6.	Apakah alat permainan yang tersedia multi fungsi?		
7.	Apakah alat permainan yang dimainkan secara berulang dapat menarik perhatian anak?		

Wawancara dilakukan setelah melihat keadaan awal observasi, dari hasil wawancara yang didapat dengan wali kelas B2 dengan ibu Safarina S.Pd, beliau menyampaikan bahwa “dikelas B2 masih sangat minim untuk alat permainan edukatif apalagi yang untuk mengembangkan motorik halus, guru hanya mengajak anak untuk

mewarnai saja”. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi lebih akurat dari wali kelas B2 secara langsung.

### 3. Lembar Penilaian Kelayakan APE Kantong Gurita

Lembar ini akan dibagikan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk diuji kelayakannya, lembar ini akan dibagikan setelah APE kantong gurita dikembangkan oleh peneliti dan belum diimplementasikan ke sekolah.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa berupa foto-foto anak di TK Bunga Bangsa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat permainan edukatif kantong gurita.

## **E. Instrument Penelitian**

Instrument penelitian menurut sugiono suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut purwanto instrument penelitian pada dasarnya merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.<sup>5</sup>

### 1. Lembar penilaian kelayakan

Lembar kelayakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan serta mengukur kelayakan dari APE kantong gurita, lembar penelitian ini sudah di tunjukkan kepada dosen ahli. Pada lembar ini yang akan menentukan apakah APE kantong gurita layak

---

<sup>5</sup> I Komang Sukendra, I Kadek Surya Atmaja, *Instrument Penelitian*, (Mahameru Press, Agustus 2020) hlm 1-2 , diunduh 6 februari 2023

digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi atau tidak layak digunakan.

### 2.3 Lembar Penilaian Validator Ahli Media

No	Aspek	Point Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disesuaikan dengan alat permainan edukatif kantong gurita					
		2. Materi yang mudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak					
		3. Alat permainan edukatif kantong gurita mampu menarik perhatian anak					
		4. Materi sesuai dengan kemampuan dan tahapan perkembangan usia anak					
2.	Teknis	1. alat permainan kantong gurita dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang					
		2. Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak					
		3. Alat permainan edukatif kantong gurita disesuaikan dengan jenjang usia anak ( <i>fleksible</i> dan mudah dalam pengaplikasiannya)					
3.	Estetika	1. keserasian gambar dengan isi kegiatan					
		2. kesesuaian ukuran alat permainan kantong gurita untuk jenjang usia anak					
Jumlah Frekuensi							
Jumlah Skor							
Total Skor							
Presentase (%)							
Kriteria							



#### 2.4 Lembar Penilaian Validator Ahli Materi

No	Poin pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan didalam permainan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (mengembangkan motorik halus)					
2.	Materi yang disajikan dominan mengembangkan motorik halus					
3.	Materi disajikan dengan gambar dan tampilan warna yang menarik					
4.	Kemampuan alat permainan edukatif kantong gurita untuk mendorong rasa ingin tahu anak terhadap kegiatan menggaris					
5.	Melatih motorik halus anak usia 4-5 tahun					
6.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun					
7.	Dapat menambah wawasan anak tentang binatang laut 4-5 tahun					
Jumlah Frekuensi						
Jumlah Skor						
Total Skor						
Presentase (%)						
Kriteria						

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data pada penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan produk alat permainan edukatif yang memenuhi syarat kelayakan dan kepraktisan. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

##### 1. Uji Validasi

Angket validasi ini merupakan angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari alat permainan edukatif yang telah dikembangkan. Penilaian kelayakan terhadap produk di nilai rata-rata

setiap aspek oleh validator. Kemudian pencocokan nilai rata-rata validator dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut:

**Tabel 3.5 kriteria kelayakan produk pengembangan berdasarkan lembar penilaian ahli media dan ahli materi**

Presentase penilaian	Kategori	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak	Sangat valid Dapat digunakan tanpa revisi
61%-80%	Layak	Valid Dapat digunakan tanpa revisi
41%-60%	Cukup Layak	Cukup valid Dapat digunakan namun perlu revisi (minor)
21%-40%	Kurang Layak	Kurang valid Disarankan tidak digunakan karena perlu revisi (mayor)
0%-20%	Sangat Kurang Layak	Tidak valid Tidak diperkenankan untuk digunakan

Sumber: Rezka Ariana Rahman, *Pengembangan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Virtual Learning Dalam Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (2021:30)<sup>6</sup>

Pengembangan APE kantong gurita dikumpulkan dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata dari lembar penilaian APE kantong gurita kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk pengembangan berdasarkan penilaian ahli materi.

<sup>6</sup> Rezka Ariana Rahman, *Pengembangan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Virtual Learning Dalam Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia, 2021) hlm 30

## 2. Lembar Observasi pengembangan kemampuan motorik anak

Lembar ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi pengembangan motorik halus anak. Data lembar observasi anak terhadap pembelajaran dengan menggunakan APE kantong gurita di presentasikan. Hasil perolehan data dari lembar observasi pengembangan motorik anak menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: presentasi pengembangan motorik halus AUD

F: jumlah skor yang diperoleh

N: jumlah skor maksimum

### 3.6 Kategori Keberhasilan Anak

Pencapaian	Presentase (%)
Belum Berkembang (BB)	0-25
Mulai Berkembang (MB)	26-50
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100

Sumber: Johni Damayanti, *metodologi penelitian pendidikan aplikasinya* (2014:106)<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Johni Damayanti, *metodologi penelitian pendidikan aplikasinya* (Jakarta: kencana, 2014) hlm 106

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Adapun tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan alat permainan edukatif kantong gurita untuk mengembangkan motorik halus anak dengan menggunakan model ADDIE adalah:

##### 1. *Analysis (Analisis)*

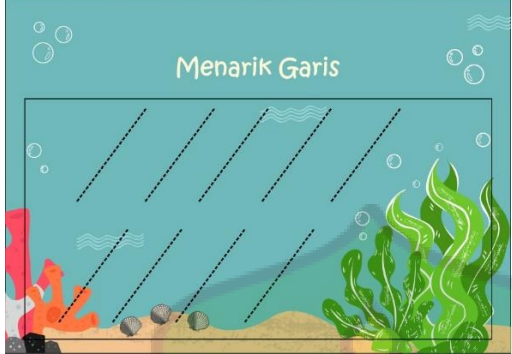


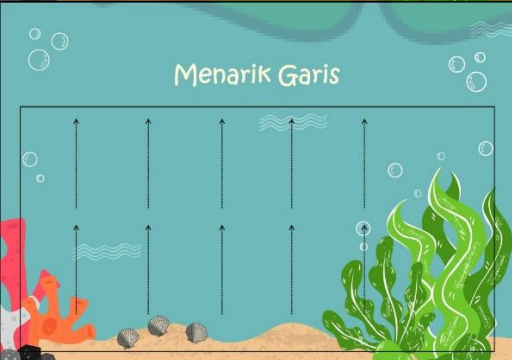
Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di TK Bunga Bangsa, Aceh Besar. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti peroleh adalah terlihat bahwa banyak alat permainan edukatif yang berperan untuk mengembangkan kognitif serta bahasa pada anak, namun terdapat kekurangan alat permainan edukatif yang berperan untuk mengembangkan motorik halus anak dalam mencapai suatu perkembangan serta mendukung berjalannya suatu pembelajaran, alat permainan yang sama membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan efektif, dan membuat anak lebih mudah bosan serta menyebabkan aspek perkembangan motorik anak tidak tercapai. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas B2 ibu Safarina, S.Pd, menjelaskan bahwa “dikelas tersebut memang sangat kurang alat permainan edukatif terlebih lagi yang dominan untuk mengembangkan motorik halus anak, sehingga kegiatan belajar yang berlangsung untuk

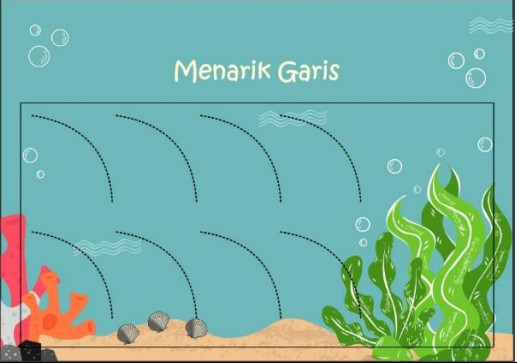


mengembangkan motorik halus anak hanya dengan mengisi kegiatan mewarnai saja”. Hasil dari analisis ini adalah diperlukannya pengembangan alat permainan edukatif untuk mengembangkan motorik halus anak di kelas B2, alat permainan edukatif yang akan dirancang berupa alat permainan yang memiliki banyak kegiatan motorik halus didalamnya.

## **2. Design (Perancangan)**

Kemudian pada tahap kedua ini peneliti melakukan rancangan alat permainan edukatif dan rancangan materi, dalam melakukan rancangan alat permainan dan materi peneliti memperhatikan tujuan dari pengembangan alat permainan itu sendiri, serta melakukan diskusi dengan wali kelas tentang ukuran dari pada permainan yang dikembangkan, dan tujuan yang sesuai dengan perkembangan yang akan dicapai, adapun tujuan dari pengembangan alat permainan ini adalah untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Selain memperhatikan tujuan dari alat permainan edukatif ini peneliti juga memperhatikan bentuk dan ukuran alat permainan yang akan dibuat, serta pemilihan warna yang menarik dan serupa.

#### 4.1 Desain Lembar Kegiatan Menggaris





No	Gambar kegiatan	Keterangan
1.		Kegiatan membuat garis miring kanan
2.		Kegiatan membuat garis miring kiri
3.		Kegiatan membuat garis vertikal
4.		Kegiatan membuat garis horizontal

5.		Kegiatan membuat garis lengkung kiri
6.		Kegiatan membuat garis lengkung kanan
7.		Kegiatan membuat lingkaran

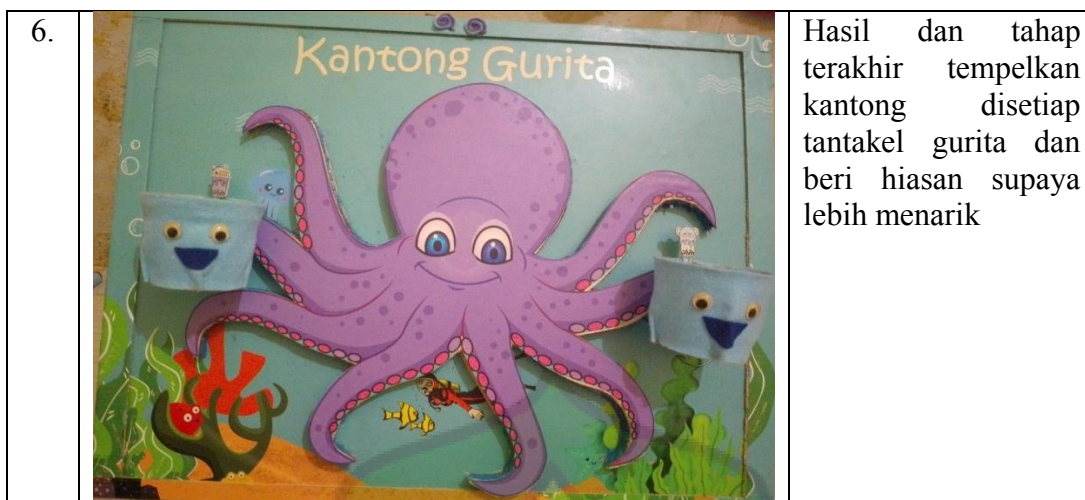
#### 4.2 Tahap Pembuatan APE Kantong Gurita

No	Gambar	Keterangan
1.		Alat dan bahan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kayu tripleks</li> <li>• Stereofum</li> <li>• Pisau/ gunting</li> <li>• Rol</li> <li>• Solasi hitam</li> <li>• Kuas</li> <li>• Cat</li> <li>• Lem kayu</li> </ul>



2.		<p>Tahap 1 Potong triplek dan stereofum sesuai ukuran dan bentuk stiker</p>
3.		<p>Tempel stiker yang sudah dipotong pada triplek berukuran 60x40cm</p>
4.		<p>Tempel stereofum, triplek dan stiker menjadi satu bagian kemudian tempelkan pada latar stiker yang menjadi <i>background</i></p>
5.		<p>Beri sanggahan pada bagian belakang APE dengan menggunakan engsel</p>





### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah alat permainan edukatif kantong gurita selesai didesain. Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kepada ahli media dan ahli materi untuk pemberian saran serta perbaikan dari alat permainan edukatif kantong gurita dengan mengisi lembar penilaian kelayakan alat permainan edukatif kantong gurita sebelum diterapkan di TK Bunga Bangsa, Aceh Besar. Adapun langkah-langkah penilaiannya ialah:

#### a. Validasi Ahli Media

#### 4.3 Hasil Validasi Dari Dosen Ahli Media

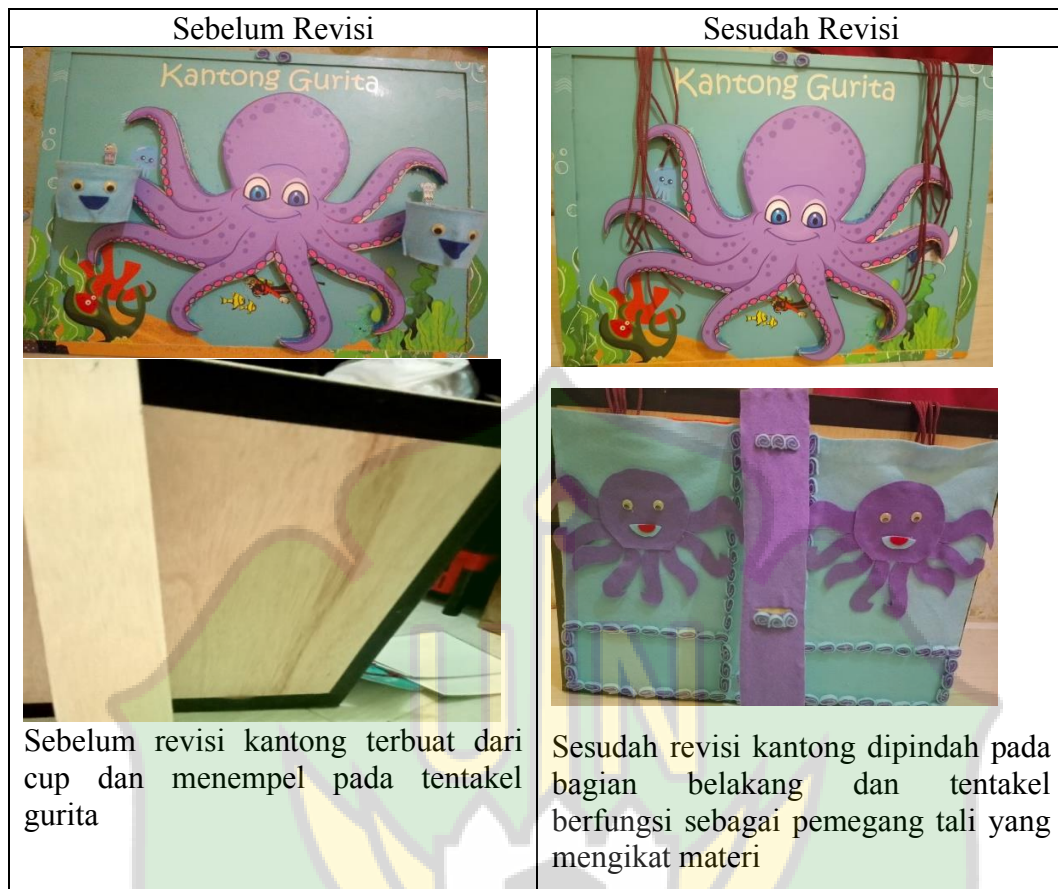
No	Aspek	Point Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat permainan edukatif kantong gurita				✓	
		2. Materi yang mudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak			✓		
		3. Alat permainan edukatif kantong gurita mampu menarik perhatian anak				✓	
		4. Materi sesuai dengan				✓	

		kemampuan dan tahapan perkembangan usia anak					
2.	Teknis	1. alat permainan kantong gurita dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang				✓	
		2. Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak				✓	
		3. Alat permainan edukatif kantong gurita sesuai dengan jenjang usia anak (fleksible dan mudah dalam pengaplikasiannya)				✓	
3.	Estetika	1. keserasian gambar dengan isi kegiatan				✓	
		2. kesesuaian ukuran alat permainan kantong gurita untuk jenjang usia anak					✓
Jumlah Frekuensi					1	7	1
Jumlah Skor					3	28	5
Total Skor			36				
Presentase (%)			80%				
Kriteria			Valid				

(Sumber: Hasil pengolahan data ahli media)

**Tabel 4.4 Saran Ahli Media Terhadap Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita**

<b>Nama Validator</b>	<b>Saran</b>
Rani Puspa Juwita, M.Pd	Rubah bagian kantong dan buat cover bagian belakang full color



**Gambar 4.1** Alat permainan edukatif sebelum dan sesudah revisi

#### 4.5 Hasil Validasi Media Oleh Guru

No	Aspek	Point Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat permainan edukatif kantong gurita				✓	
		2. Materi yang mudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak					✓
		3. Alat permainan edukatif kantong gurita mampu menarik perhatian anak					✓
		4. Materi sesuai dengan kemampuan dan tahapan perkembangan usia anak					✓
2.	Teknis	1. alat permainan kantong gurita dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang				✓	

		2. Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak				✓	
		3. Alat permainan edukatif kantong gurita sesuai dengan jenjang usia anak (fleksible dan mudah dalam pengaplikasiannya)				✓	
3.	Estetika	1. keserasian gambar dengan isi kegiatan					✓
		2. kesesuaian ukuran alat permainan kantong gurita untuk jenjang usia anak					✓
Jumlah Frekuensi							
Jumlah Skor						4	5
Total Skor			41				
Presentase (%)			91%				
Kriteria			Sangat valid				

#### b. Validasi Ahli Materi

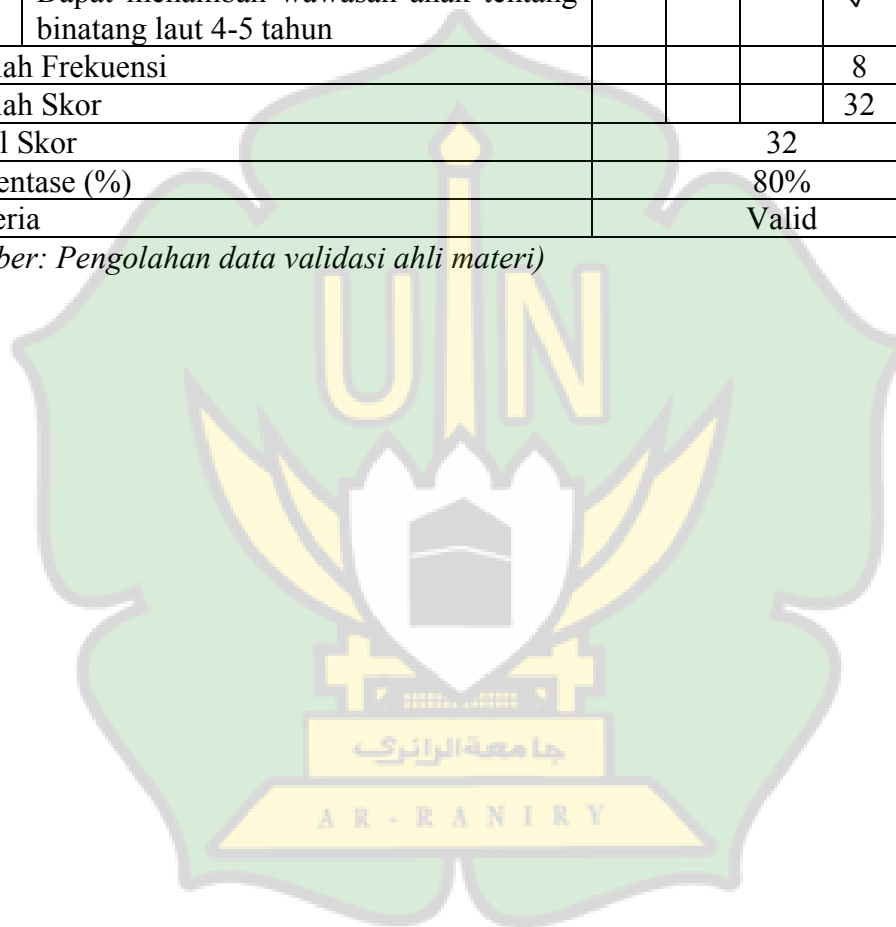
Alat permainan edukatif kantong gurita yang dikembangkan untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini yang selanjutnya akan di validasi oleh validator ahli materi, adapun hasil dari validasi tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

#### 4.6 Hasil Validasi Dari Dosen Ahli Materi

No	Poin pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan di dalam alat permainan edukatif kantong gurita sesuai dengan STPPA				✓	
2.	Materi yang disediakan didalam permainan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (mengembangkan motorik halus)				✓	
3.	Materi yang disajikan dominan mengembangkan motorik halus				✓	
4.	Materi disajikan dengan gambar dan tampilan warna yang menarik				✓	



5.	Kemampuan alat permainan edukatif kantong gurita untuk mendorong rasa ingin tahu anak terhadap kegiatan menggaris				✓		
6.	Melatih motorik halus anak usia 4-5 tahun				✓		
7.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun				✓		
8.	Dapat menambah wawasan anak tentang binatang laut 4-5 tahun				✓		
Jumlah Frekuensi					8		
Jumlah Skor					32		
Total Skor						32	
Presentase (%)						80%	
Kriteria						Valid	

(Sumber: Pengolahan data validasi ahli materi)



**Tabel 4.6 Saran Ahli Materi Terhadap Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita**

Nama Validator	Saran
Munawwarah, M.Pd	Penambahan tatacara main, menambah kepekatan pada setiap garis

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Garis masih terlihat tipis dan tidak ada tata cara bermain	Garis sudah tebal dan memiliki tata cara bermain

**Gambar 4.2 Materi Alat Permainan Edukatif Sebelum Dan Sesudah Revisi**

#### 4.7 Hasil Validasi Materi Oleh Guru

No	Poin pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan di dalam alat permainan edukatif kantong gurita sesuai dengan STPPA					✓
2.	Materi yang disediakan didalam permainan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (mengembangkan motorik halus)					✓
3.	Materi yang disajikan dominan mengembangkan motorik halus				✓	
4.	Materi disajikan dengan gambar dan tampilan warna yang menarik					✓
5.	Kemampuan alat permainan edukatif kantong gurita untuk mendorong rasa ingin tahu anak terhadap kegiatan menggaris				✓	
6.	Melatih motorik halus anak usia 4-5 tahun				✓	
7.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun					✓
8.	Dapat menambah wawasan anak tentang binatang laut 4-5 tahun				✓	
Jumlah Frekuensi					4	4
Jumlah Skor					16	20
Total Skor		36				
Presentase (%)		80%				
Kriteria		Valid				

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi adalah tahap uji coba alat permainan edukatif yang telah dikembangkan setelah melakukan revisi produk dari ahli materi dan ahli media. Uji coba yang dilakukan peneliti pada kelompok kelas B2 usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Lambaro Angan, Aceh Besar. Pada tahap ini peneliti menggunakan alat

permainan edukatif untuk mengembangkan motorik halus anak, selanjutnya guru diminta untuk mengisi lembar observasi perkembangan motorik halus anak, uji coba yang dilakukan peneliti selama empat hari, dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:





**Tabel 4.7 Rekap Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Di TK Bunga Bangsa kelas B1 Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita**

No	Aspek yang ingin dikembangkan	Hari dan tanggal penelitian	Hasil				Skor
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu menarik tali	4 januari 2023			12 Anak		75%
2.	Anak mampu membuka tali			3 Anak	9 Anak		50% 75%
3.	Anak sudah mampu menarik dan membuka tali	5 januari 2023			12 Anak		75%
4.	Anak sudah mampu menarik, membuka dan mengikat tali			2 Anak	10 Anak		50% 75%
5.	Anak mampu menebalkan pola garis	6 januari 2023			12 Anak		75%
6.	Anak mampu menarik garis mengikuti pola, 1-3 pola			2 Anak	10 Anak		50% 75%
7.	Anak mampu membuat garis dengan rapi dalam pola, 4-7 pola				12 Anak		75%
8.	Anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kiri/kanan dan lingkaran dengan rapi dalam pola	7 januari 2023		1 Anak	11 Anak		50% 75%

**Tabel 4.8 Hasil Penilaian Lembar Observasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak**

No	Nama	Skor
1	Al	70%
2	Af	75%
3	An	65%
4	Fit	75%
5	Mus	75%
6	Ris	75%
7	Raj	75%
8	Must	70%
9	Ram	70%
10	Ra	65%
11	Rd	75%
12	Ry	75%
<b>Nilai Rata-rata</b>		72%
<b>Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)</b>		

Berdasarkan hasil persentase uji coba penelitian dari 12 murid dikelas B2 untuk usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar yang dilakukan selama 4 hari mengalami kenaikan dalam perkembangan motorik halus secara bertahap, yakni 50%, 65%, 70% dan 75% dengan memperoleh nilai rata-rata yakni 72%. Uji coba yang berlangsung selama 4 hari mampu mengembangkan motorik halus anak menjadi kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif kantong gurita yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak.

##### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap ini peneliti melihat apakah alat permainan edukatif kantong gurita ini dapat mengembangkan motorik halus anak di kelas

B1 TK Bunga Bangsa. Hasil yang diperoleh dari pengembangan alat permainan edukatif kantong gurita oleh Dosen ahli materi dan ahli media yang dilakukan selama 2 kali pertemuan memperoleh hasil persentase yang sama yaitu 80% dengan kategori valid/layak digunakan tanpa revisi, adapun hasil validasi media dan materi oleh guru kelas yakni memperoleh hasil persentase 91% untuk media dan 80% untuk materi. Kemudian diberlakukannya alat permainan edukatif Kantong Gurita selama 4 hari dikelas B2 TK Bunga Bangsa mengalami kenaikan dengan hasil rata-rata 72% dengan kriteria perkembangan berkembang sesuai harapan, dengan begitu alat permainan edukatif Kantong Gurtita yang peneliti kembangkan layak digunakan.

## **B. Pembahasan**

Selama ini media yang digunakan dalam kegiatan belajar sambil bermain disekolah terutama didalam kelas adalah permainan balok, puzzle, alat peraga 2 dan 3 dimensi, tidak terdapat alat permainan edukatif yang mampu mengembangkan motorik halus anak terkhusus anak-anak dikelas B2 usia 4-5 tahun. Dengan demikian dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan suatu produk alat permainan edukatif yang memiliki fungsi untuk mengembangkan motorik halus anak, adapun alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh peneliti yaitu alat permainan edukatif kantong gurita yang dirancang untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE, dalam model ADDIE ini terdapat lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*. Adapun rincian tahapan tersebut adalah sebagai berikut;

1. Tahap *analysis*, yaitu tahap untuk mengidentifikasi masalah apa yang sedang terjadi dikelas. Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang sedang terjadi dan menganalisis apa yang dibutuhkan dari permasalahan tersebut untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dikelas. Dari analisis permasalahan ditemukan bahwa saat berlangsungnya kegiatan belajar sambil bermain dikelas yaitu terlihat kurangnya alat permainan edukatif terutama yang dominan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang bertepatan dikelas B2, dari permasalahan tersebut maka peneliti akan mengatasi permasalahan tersebut dengan cara mengembangkan sebuah produk yaitu alat permainan edukatif kantong gurita untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun dikelas B2 TK Bunga Bangsa Aceh Besar.
2. Tahap *design*, setelah melakukan analisis tahap selanjutnya adalah tahap perancangan alat permainan yang sesuai dengan permasalahan yang sedang terjadi. Tahap ini peneliti merancang alat permainan edukatif kantong gurita yang dapat mengembangkan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, pada tahap perancangan ini dilakukan pemilihan warna, bentuk serta gambar hewan yang akan dijadikan

sebagai suatu objek dari permainan yaitu gurita. Sebelum pada tahap pemilihan hewan gurita, peneliti melakukan diskusi pada wali kelas yaitu ibu Safarina S.Pd tentang ketertarikan anak terhadap alat permainan, menurut ibu Safarina “anak-anak dikelas lebih suka bermain dengan alat permainan yang memiliki gambar yang menarik seperti hewan-hewan dan kendaraan”.

3. Tahap *development*, yaitu tahap pengembangan, setelah dilakukan kegiatan pengembangan, langkah selanjutnya melakukan validasi pada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi, validasi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada ahli media dan dua kali pertemuan pada ahli materi, pada tahap ini terdapat sedikit perubahan pada alat permainan edukatif kantong gurita, setelah menerima masukan dari validator ahli media yaitu pada bagian alat permainan perubahan terdapat pada kantong, pada bagian kantong yang semula terbuat dari cup dirubah dan dibuat dengan kain flannel dan ada tambahan tali kurr pada bagian tentakel gurita untuk menghubungkan antara materi yang ada dikantong dengan tali yang akan anak pilih, kemudian terdapat perubahan pada bagian latar belakang gambar, pada bagian belakang terdapat latar yang berwarna setelah diberi masukan oleh ahli media sebelumnya hanya polos saja. Kemudian masukan dari validator ahli materi, perubahan pada materi adalah kejelasan narasi/ tata cara bermain yang akan disampaikan oleh anak, pemilihan bahasa yang sederhana dan mudah difahami ketika disampaikan kepada anak,

kemudian terdapat perubahan garis pada stiker yang awalnya tidak begitu jelas kemudian harus diperjelas dan ditebalkan warnanya agar memudahkan anak saat menarik garis. Produk alat permainan edukatif yang telah di validasi dan di revisi sesuai saran validator langsung di uji coba di lapangan yaitu ke TK Bunga Bangsa Aceh Besar, adapun hasil dari para validator ahli media dan ahli materi adalah;

a. Hasil Validator Ahli Media

Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media yang dilakukan dalam 2 kali pertemuan pada tanggal 5 Desember dan 19 Desember 2022 yaitu memperoleh persentase 80% dengan kategori layak atau valid, setelah melakukan revisi dan mengembangkan masukan terhadap APE kantong gurita.

b. Hasil Validator Ahli Materi

Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli materi yang dilakukan dalam 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 6 Desember dan 15 Desember 2022 yaitu memperoleh persentase 80% dengan kategori layak atau valid setelah melakukan revisi terhadap materi dan tatacara membuat garis/bermain.

4. Tahap *Implementasi*, yaitu tahap uji coba yang dilakukan setelah di validasi dengan validator ahli media dan ahli materi. Uji coba dilakukan selama 4 hari di TK Bunga Bangsa Aceh Besar kelas B1 usia 4-5 tahun dengan jumlah 12 anak. Hasil persentase pada hari pertama tanggal 4 Januari 2023 penggunaan alat permainan edukatif

kantong gurita yaitu mendapatkan skor 50% dengan kategori mulai berkembang (MB), pada hari kedua tanggal 5 Januari 2023 skor yang didapat setelah penggunaan alat permainan edukatif kantong gurita adalah 75% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), pada tanggal 6 dan 7 Januari 2023 skor pencapaian pengembangan motorik yang diperoleh anak adalah 100% dengan kategori berkembang sangat baik. Adapun nilai rata-rata penggunaan alat permainan edukatif kantong gurita setelah pemberlakuan selama 4 hari berturut-turut mendapatkan persentase 81,25% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB).

5. Tahap *evaluation*, yaitu hasil evaluasi yang diperoleh selama melakukan penelitian di TK Bunga Bangsa Aceh Besar apakah alat permainan edukatif yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di kelas B2. Hasil evaluasi yang diperoleh oleh peneliti dari pengembangan alat permainan edukatif kantong gurita untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu termasuk dalam kategori layak, karena dalam pengaplikasiannya mudah difahami oleh guru dan anak karena cenderung lebih mengarah pada fokus motorik anak dan juga alat permainan yang kokoh sangat mendukung kegiatan belajar dengan anak yang memiliki berbagai karakter.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi memperoleh hasil persentase yang sama yakni; 80% dengan kategori layak atau valid untuk digunakan. Kemampuan alat permainan edukatif kantong gurita dalam mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa, perkembangan motorik anak mulai terlihat sejak awal pemakaian alat permainan edukatif kantong gurita, perkembangan anak 50% (mulai berkembang), pada hari kedua 75% (berkembang sesuai harapan), pada hari ketiga 100% (berkembang sangat baik), pada hari keempat 100% (berkembang sangat baik) Hasil data ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif kantong gurita yang dikembangkan layak digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

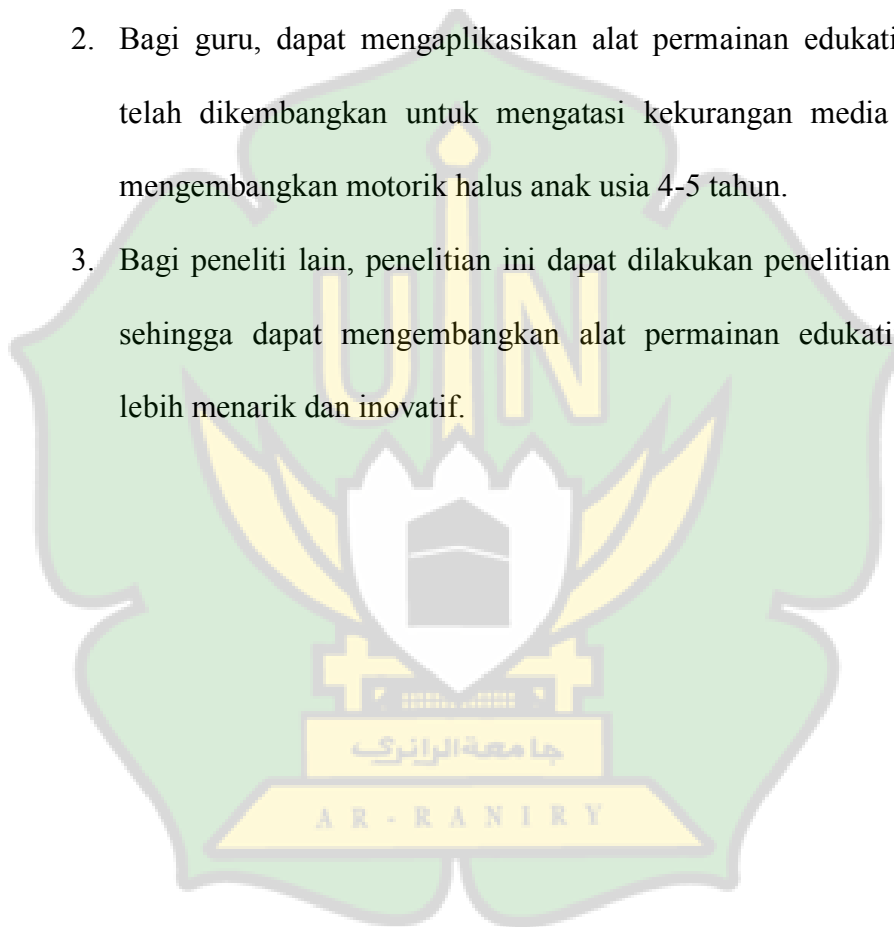
#### **B. Kritik Dan Saran**

Dalam penelitian pengembangan alat permainan edukatif kantong gurita yang dirancang untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun ini memerlukan tindakan lebih lanjut agar menghasilkan produk yang lebih berkualitas dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi didalam kelas serta memudahkan peserta didik dalam memahami



materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah

1. Bagi penulis, dapat mengembangkan alat permainan edukatif dengan inovasi permainan yang beragam dalam mengembangkan motorik halus anak.
2. Bagi guru, dapat mengaplikasikan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan untuk mengatasi kekurangan media dalam mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dilakukan penelitian serupa sehingga dapat mengembangkan alat permainan edukatif yang lebih menarik dan inovatif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Asnawi dkk (2020), pengembangan alat permainan edukatif model Peabody berbasis kearifan loka badi Pendidikan PAUD, *jurnal ilmiah pengabdian kepada masyarakat*, 2(1), 223. Diunduh 10 juni 2022.
- Baik nilawati astini (2019) dkk, *Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Sainifik Tema Lingkungan Bagi Guru Paud Korban Gempa. Jurnal Pendidikan anak*, 8(1), hlm 2. Diunduh 06 Juni 2022
- Bambang Sujiono dkk. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT.
- Buhaira, (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kantong Stik Berhitung Kelompok Di Tk Terpadu Mutiara Hati*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin: Jambi, hlm 38-44. Di unduh 30 september 2022.
- Charolina Sulistiowati. (2014). *Pengaruh permainan ice breaking*, FKIP UMP.
- Dema Yulianto & Titis Awali. (2017). “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B Ra Al-Hidayah”. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Vol.2 No.2 Mei 2017, hlm 118.
- Dwi Susant. (2016). *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Membuat Garis Di Tk Kartika Iv-73 Kecamatan Summersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*.
- Endah H.S dan Maharani A.P. (2013). *Gurita Punya Tiga Jantung*. Jakarta: Bestari Kids.
- Fatrima Santri Syafri. (2018). *Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Elementer Di Program Study Tadris Matematika IAIN Bengkulu*. Bengkulu: Zigie Utama.
- I Komang Sukendra, I Kadek Surya Atmaja.(2020). *Instrument penelitian*. Mahameru Press. Diunduh 6 februari 2023
- I made Teguh dan I made Kirna, *pengembangan bahan ajar metode penelitian Pendidikan dengan ADDIE*, ISSN 1829-5282, hlm 21-22
- Johni, Damayanti. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Jusrin Effendi Pohan. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Konsep Dan Pengembangan*. Depok: Rajawali Pers

- Kak Aifa. 2017. *Mengenal Hewan Liar Didarat, Laut Dan Udara*. Yogyakarta: Diva press cet.1
- KBBI V 0.2.1 Beta (21)
- Khadijah, & Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fiik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Khasanah, Umi & Dorlina S, Nurhenti. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Khayyirah, dkk. 2018. “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Menggunakan Manik-Manik Pada Kelompok B2 Di Tk Al- Hamid Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, Issue.2
- Mendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137, Tahun 2014
- Mirta Haryani, Zahratul Qalbi (2021), Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, Vol.10, No.1
- Muhammad & Ayu. 2018. Deteksi Perkembangan Kompetensi Motorik Anak di Paud Nadila Kec. Bebesen Kab. Aceh Tengah”. *Jurnal As-Salam*, Vol.2(3). 2018: 42-51.
- Mukhtar Latif dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Pramedia Group cet.3
- Nurul Kusuma dewi, surani. 2018. “Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Kegiatan Seni Rupa”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 7, edisi 2, desember 2018.
- Radia Shinta Resmi, (2016). Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Kantong Warna-Warni Pada Anak PAUD – KB Bunga Mulia Desa Benggle Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. *Scholar: artikel skripsi universitas nusantara PGRI*, 12(01), hlm 5-6. Diunduh 26 September 2022.
- Rafni Basri, “Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Dengan Kegiatan Menarik Garis Dalam Pola Di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda”. *Jurnal Pesona Paud*, Vol. 1, No. 1, Diakses 2 Februari 2023
- Rezka Ariana Rahman. 2021. *Pengembangan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Virtual Learning Dalam Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.

- Sari, Bintari Kartika. 2017. "Desain pembelajaran dengan model ADDIE dan implementasinya dengan Teknik jigsaw". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, ISBN 978-602-70216-2-4
- Sini Saniya, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Aktivitas Montase Dipendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu Mutiara Hati Kota Jambi*. Jambi
- Siti Makhmudah, dkk. 2020. *Perkembangan Motorik AUD*. Guepedia: ISBN 978-623-7452-33-1
- Steffi Claudia dkk. 2018. "Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* vol. 2 Issue. 2 (2018) ISSN 2549-8959
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti
- Suryana, Dadan. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta : Kencana.
- Syarifah, Anita. *Mengembangkan Motorik Halus Anak Pra Sekolah Dengan Paper Toys*. NEM.
- Syifauzakia, dkk. 2021. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tri Suwarno Handoko Noviyanto, dkk. 2022. *Perkembangan Peserta Didik*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup.
- Wahyuningsih, Sri. 2014 *Pengembangan kemampuan motoric halus melalui kegiatan meniru garis pada anak kelas A TK ABA merbung klaten selatan tahun ajaran 2013-2014*.
- Yudi Hari Rayanto & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14589/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah TK Bunga Bangsa

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Cut Fitriyanti / 180210092**  
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan alat permainan edukatif kantong gurita untuk mengembangkan motorik halus anak di TK bunga bangsa**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 November 2022

an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Desember  
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

---

Nomor : B-1763/Un.08/Kp.PIAUD/12/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,  
**Ibu Munawwarah, M. Pd**

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi materi mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Cut Fitriyanti  
Nim : 180210092  
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Di TK Bunga Bangsa  
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 01 Desember 2022  
Ketua Prodi PIAUD,

  
**Heliati Fajriah**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

---

Nomor : B-1764/Un.08/Kp.PIAUD/12/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Media*

Kepada Yth,  
**Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd**

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Cut Fitriyanti  
Nim : 180210092  
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Di TK Bunga Bangsa  
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 01 Desember 2022  
Ketua Prodi PIAUD,

  
**Heliati Rajriah**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**  
**ALAT PERMAINAN EDUKATIF KANTONG GURITA**  
**UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK**

**Nama Sekolah** : TK Bunga Bangsa  
**Nama Media** : Alat permainan edukatif kantong gurita  
**Nama Validator** : Munawwarah, S.Pd. I, M.Pd

**A. Petunjuk Pengisian**

Mohon menuliskan penilaian saudara untuk setiap item pernyataan dibawa dengan memberikan tanda X pada kolom yang paling sesuai dengan pengisian.

- 1 = Tidak valid, tidak diperkenankan untuk digunakan
- 2 = Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi
- 3 = Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
- 4 = Valid, dapat digunakan tanpa revisi
- 5 = Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

**B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek**

No	Poin pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan didalam permainan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (mengembangkan motorik halus)				✓	
2.	Melatih motorik halus anak usia 4-5 tahun				✓	
3.	Materi disajikan dengan bentuk, gambar dan tampilan warna yang menarik				✓	
4.	Alat permainan edukatif kantong gurita dapat mendorong rasa ingin tahu anak dalam kegiatan menggaris				✓	
5.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun				✓	
6.	Alat permainan edukatif kantong gurita tidak hanya dapat mengembangkan motorik halus namun mampu mengembangkan aspek lainnya				✓	
7.	Keseluruhan ilustrasi serasi				✓	
8.	Goresan garis jelas dan mudah diikuti oleh anak				✓	
Jumlah Frekuensi					8	
Jumlah Skor					32	
Total Skor					32	
Presentase (%)					100%	
Kriteria					Valid	



**A. Masukan dan Saran**

Siswa dapat diupayakan.

Mengetahui

Munawwarah, S.Pd. I, M.Pd

Nip. 199312092019032021



**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**  
**ALAT PERMAINAN EDUKATIF KANTONG GURITA**  
**UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK**

Nama Sekolah : TK Bunga Bangsa  
 Nama Media : Alat permainan edukatif kantong gurita  
 Nama Validator : Rani Puspa Juwita, M.Pd

**A. Petunjuk Pengisian**

Mohon menuliskan penilaian saudara untuk setiap item pernyataan dibawa dengan memberikan tanda X pada kolom yang paling sesuai dengan pengisian.

- 1 = Tidak valid, tidak diperkenankan untuk digunakan
- 2 = Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi
- 3 = Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
- 4 = Valid, dapat digunakan tanpa revisi
- 5 = Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

**B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek**

No	Aspek	Point Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Edukatif	1 Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat permainan edukatif kantong gurita				✓	
		2 Materi yang mudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak			✓		
		3 Alat permainan edukatif kantong gurita mampu menarik perhatian anak				✓	
		4 Materi sesuai dengan kemampuan dan tahapan perkembangan usia anak				✓	
2	Teknis	1 alat permainan kantong gurita dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang				✓	
		2 Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak				✓	
		3 Alat permainan edukatif kantong gurita sesuai dengan jenjang usia anak ( <i>fleksible</i> dan mudah dalam pengaplikasiannya)				✓	

3.	Estetika	1. keserasian gambar dengan isi kegiatan				✓	
		2. kesesuaian ukuran alat permainan kantong gurita untuk jenjang usia anak					✓
Jumlah Frekuensi					1	7	1
Jumlah Skor					3	28	5
Total Skor					36		
Presentase (%)					80%		
Kriteria					valid		

### C. Masukan dan Saran

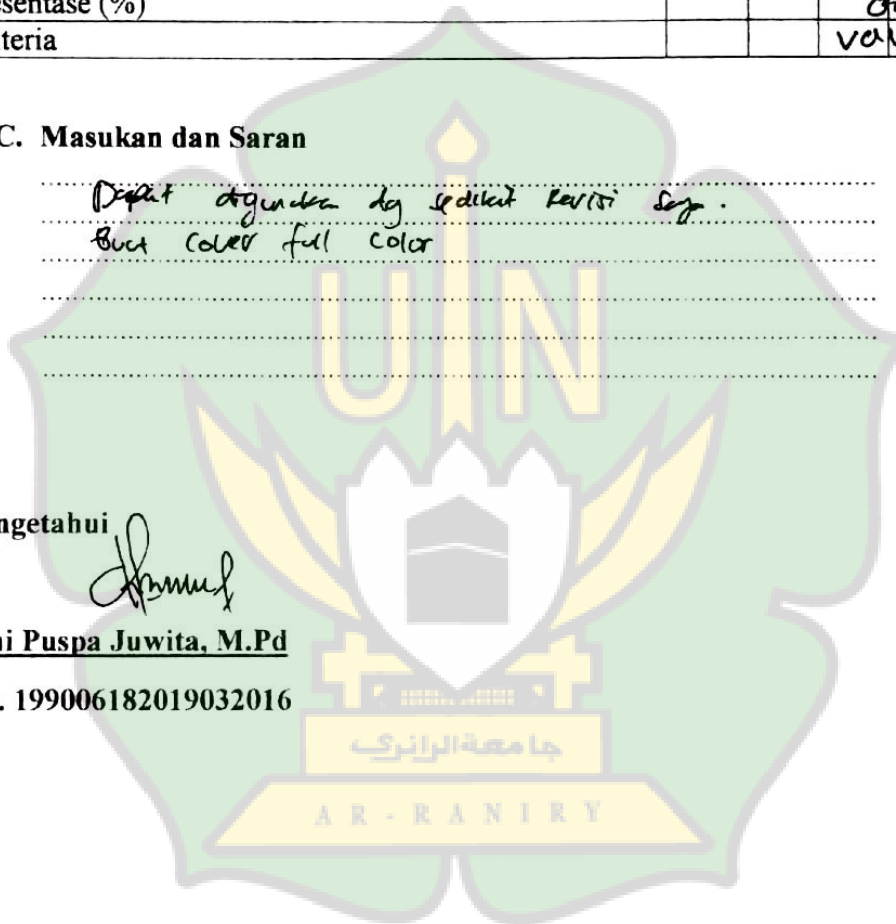
.....  
 Dapat digunakan dg sedikit revisi saja.  
 Bisa color full color  
 .....

Mengetahui



**Rani Puspa Juwita, M.Pd**

**Nip. 199006182019032016**



**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
KANTONG GURITA UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BUNGA BANGSA**

Nama sekolah :

Nama Media :

Nama Validator :

**A. Petunjuk Pengisian**

Mohon menuliskan penilaian saudara untuk setiap pernyataan dibawah dengan memberikan tanda ✓ pada kolom yang paling sesuai dengan pengisian.

- 1 = Tidak valid, tidak diperkenankan untuk digunakan
- 2 = Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi
- 3 = Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
- 4 = Valid, dapat digunakan tanpa revisi
- 5 = Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

**B. Penialain Ditinjau Dari Beberapa Aspek**

No	Poin pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan di dalam alat permainan edukatif kantong gurita sesuai dengan STPPA					✓
2.	Materi yang disediakan didalam permainan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (mengembangkan motorik halus)					✓
3.	Materi yang disajikan dominan mengembangkan motorik halus				✓	
4.	Materi disajikan dengan gambar dan tampilan warna yang menarik					✓
5.	Kemampuan alat permainan edukatif kantong gurita untuk mendorong rasa ingin tahu anak terhadap kegiatan menggaris				✓	
6.	Melatih motorik halus anak usia 4-5 tahun				✓	
7.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun					✓
8.	Dapat menambah wawasan anak tentang binatang laut 4-5 tahun				✓	

Jumlah Frekuensi				4	4
Jumlah Skor				16	20
Total Skor	36				
Presentase (%)	80%				
Kriteria	Valid				

**A. Masukan dan Saran**

Materi yang diFedrakan mudah dipahami oleh anak dan guru.

Mengetahui

Safarina, S.Pd





**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
KANTONG GURITA UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BUNGA BANGSA**

Nama sekolah :

Nama Media :

Nama Validator :

**A. Petunjuk Pengisian**

Mohon menuliskan penilaian saudara untuk setiap pernyataan dibawah dengan memberikan tanda ✓ pada kolom yang paling sesuai dengan pengisian.

- 1 = Tidak valid, tidak diperkenankan untuk digunakan
- 2 = Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi
- 3 = Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
- 4 = Valid, dapat digunakan tanpa revisi
- 5 = Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

**B. Penialain Ditinjau Dari Beberapa Aspek**

No	Aspek	Point Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat permainan edukatif kantong gurita				✓	
		2. Materi yang mudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak					✓
		3. Alat permainan edukatif kantong gurita mampu menarik perhatian anak					✓
		4. Materi sesuai dengan kemampuan dan tahapan perkembangan usia anak					✓
2.	Teknis	1. alat permainan kantong gurita dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang				✓	
		2. Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak				✓	
		3. Alat permainan edukatif kantong gurita sesuai dengan jenjang usia anak (fleksible dan				✓	

		mudah dalam pengaplikasiannya)						
3.	Estetika	1. keserasian gambar dengan isi kegiatan					✓	
		2. kesesuaian ukuran alat permainan kantong gurita untuk jenjang usia anak					✓	
Jumlah Frekuensi								
Jumlah Skor						4	5	
Total Skor								41
Presentase (%)								91%
Kriteria								Sangat valid

A. Masukan dan Saran

Alat Permainan yang menarik dan edukatif.

Mengetahui



Safarina, S.Pd



## LEMBAR PENILAIAN AKTIVITAS ANAK

**Judul Penelitian** : Pengembangan Alat Permainan Eduatif Kantong Gurita Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Di TK Bunga Bangsa

**Nama Sekolah** : TK Bunga Bangsa

**Kelas** : B1 (4-5 tahun)

**Nama Guru** :

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda  $\checkmark$  pada penilaian yang sesuai dengan kategori perkembangan anak.

Pencapaian	Presentase (%)
Belum Berkembang (BB)	0-25
Mulai Berkembang (MB)	26-50
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100

No	Aspek Yang Ingin Dikembangkan	Hari Dan Tanggal Penelitian	Hasil				Skor
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu menebalkan pola garis	Rabu, 04-01/23					50%
2	Anak mampu menarik garis mengikuti pola, 1-3 pola			$\checkmark$			
3	Anak mampu membuat garis dengan rapi dalam pola, 4-7 pola	Kamis, 05-01/23					75%
4	Anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kiri/kanan dan lingkaran dengan rapi dalam pola				$\checkmark$		
5	Anak mampu menarik tali	Jum'at					

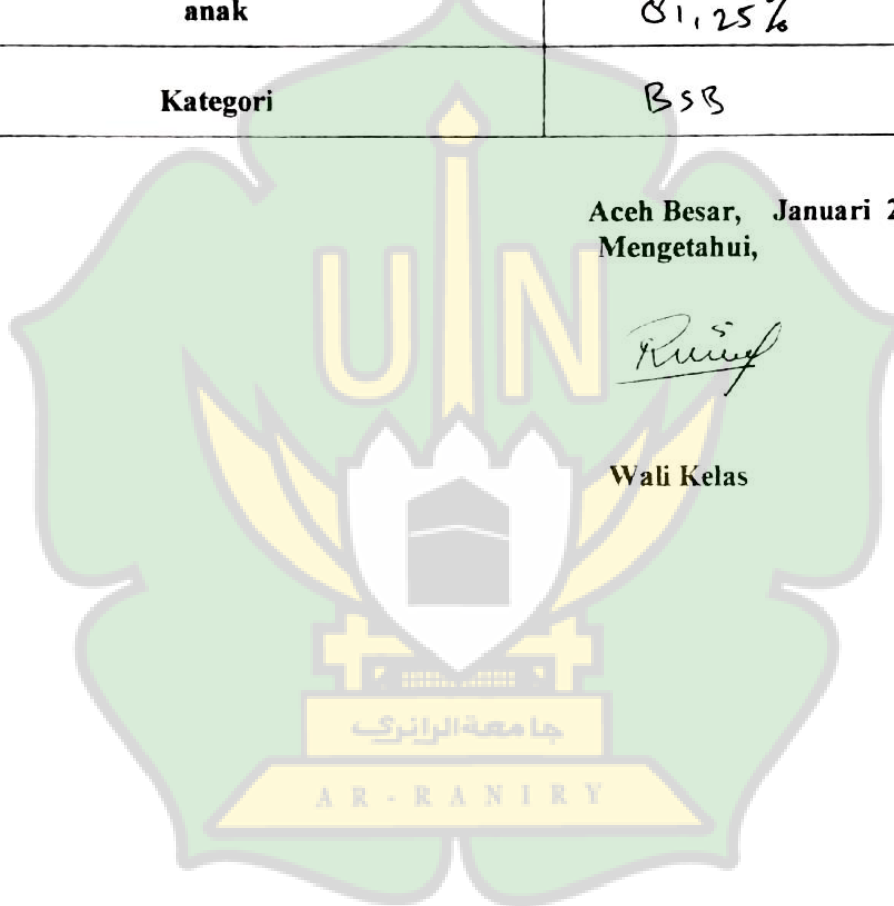


6	Anak mampu membuka tali	06-01/23				✓	100%
7	Anak sudah mampu menarik dan membuka tali	sabtu 07-01/23				✓	100%
8	Anak sudah mampu menarik, membuka dan mengikat tali						
Nilai rata-rata pengembangan motorik halus anak						81,25%	
Kategori						BSS	

Aceh Besar, Januari 2023  
Mengetahui,

*Ruif*

Wali Kelas



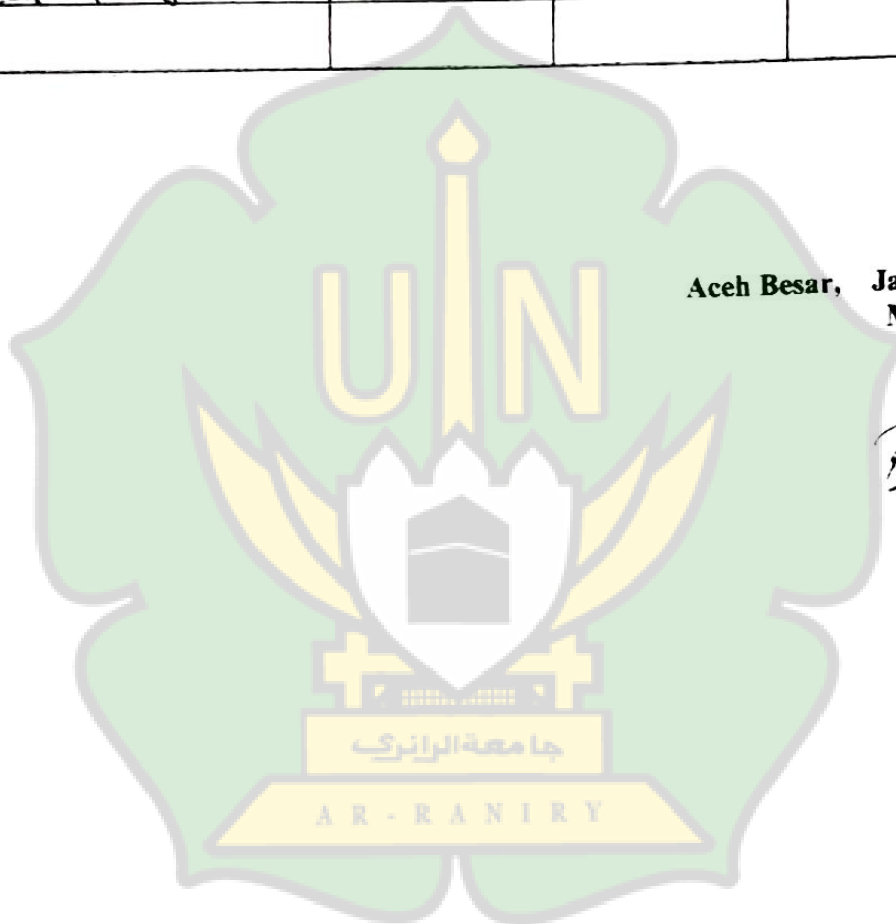
## ABSENSI KEHADIRAN

No	Nama	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	Cut Atriyanti	4 - 01/2023	Hadir	RP
2	Cut Fitriyanti	5 - 01/2023	"	RP
3	Cut Fitriyanti	6 - 01/2023	"	RP
4	Cut Fitriyanti	7 - 01/2023	"	RP

Aceh Besar, Januari 2023  
Mengetahui,



Wali Kelas



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**Nama Lengkap** : Cut Fitriyanti  
**Tempat/Tanggal Lahir** : Singkohor, 1 Februari 2000  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Agama** : Islam  
**Status** : Belum Menikah  
**Pekerjaan** : Mahasiswi  
**Alamat** : Singkohor, Kec. Singkohor, Kab. Aceh Singkil  
**Email** : [180210092@student\\_ar-raniry.ac.id](mailto:180210092@student_ar-raniry.ac.id)  
**Nama Orang Tua**  
a. Ayah : Salman Nudin  
b. Ibu : Suyantinah  
**Pekerjaan Orang Tua**  
a. Ayah : Petani  
b. Ibu : Ibu Rumah Tangga  
**Jenjang Pendidikan**  
a. SD : SDN 2 Singkohor  
b. SMP : SMPN 1 Singkohor  
c. SMA : SMAN 1 Singkohor  
d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 8 Februari 2023

Penulis

Cut Fitriyanti

180210092

## DOKUMENTASI

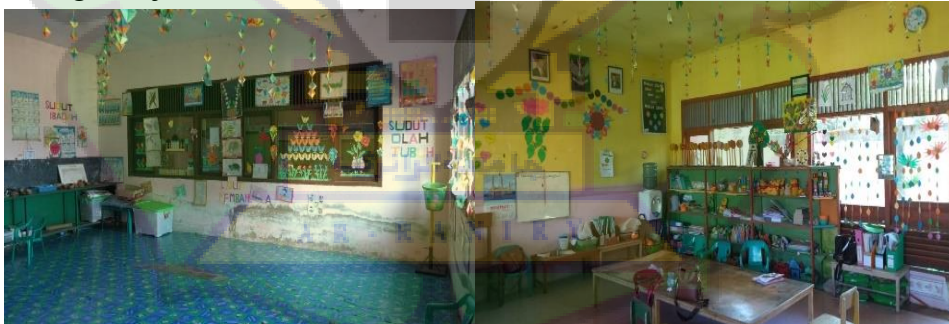
### 1. Foto Sekolah



### 2. Ruang Kepala Sekolah



### 3. Ruang Belajar



### 4. Halaman depan





5. Kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif kantong gurita















