

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BONEKA WAYANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AL WA'YI MALANG

Anugrahani Putri Prameswari *, Sudjiono, Mohammad Bisri

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: prameswari.putri007@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to develop puppet dolls educational tools and to know the improvement in fine motor skills of early childhood. Development of puppet dolls educational game tools using the Borg & Gall 1983 model in Sugiono (2006). Using descriptive, evaluative and experimental research methods. This study used a quasi-experimental method with the design of one group pretest-posttest design. The subjects in this study were 25 boys and girls in the age range of 5-6 years. The instruments used in this study were observation guidelines and treatment guidelines. The results of average the game tool media validation are 88.44%, which means that the media of this educational game tool is very feasible to use. From the technical analysis, the paired sample t-test test used shows the results of sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. thus it can be concluded that H_0 is rejected or puppet dolls educative educational tools can improve the fine motor skills of early childhood at Al Wa'Yi Kindergarten in Malang. As well as suggestions for further researchers, among others: (1) control the time of implementation, (2) provide media with a larger size, (3) add subjects on a broader scale.

Keywords: : fine motor skills, puppet dolls, educational tools, early childhood.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif boneka wayang dan mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini. Pengembangan alat permainan edukatif Boneka Wayang menggunakan model Borg&Gall 1983 dalam Sugiono (2006). Menggunakan metode penelitian deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest design. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 25 anak berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dalam rentang usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi dan panduan perlakuan. Hasil validasi ahli media alat permainan didapatkan rata-rata uji coba kelayakan sebesar 88,44% yang artinya sangat media alat permainan edukasi ini sangat layak untuk digunakan. Dari teknis analisis uji paired sample t-test yang digunakan menunjukkan hasil sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau alat permainan edukatif boneka wayang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Al Wa'Yi Malang. Adapun saran bagi pengguna untuk mempelajari buku panduan yang telah dikembangkan. Serta saran bagi peneliti selanjutnya antara lain: (1) mengontrol waktu pelaksanaan, (2) menyediakan media dengan ukuran yang lebih besar, (3) menambah subjek dengan skala yang lebih luas

Kata kunci: kemampuan motorik halus, alat permainan edukatif boneka wayang, anak usia dini

1. Pendahuluan

Masa perkembangan anak usia dini merupakan masa yang penting, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek perkembangan yang akan berpengaruh kepada tahapan-tahapan perkembangan berikutnya. Oleh karena itu, dalam membantu anak mencapai tahapan perkembangannya, diperlukan stimulasi dan rangsangan yang tepat dengan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu. Menurut penelitian Hurlock (1999), masa kanak-kanak awal merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu. Salah satu keterampilan yang sedang berkembang pada masa ini adalah motorik, yang berkaitan dengan kemampuan koordinasi dan otot-otot tangan atau dikenal dengan kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus merupakan gerakan menggunakan otot-otot halus dan koordinasi antara tangan, mata dan otot tangan yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih.

Hasil observasi dengan menggunakan KD dan Muatan Ajar motorik halus pada TK Al Wa'Yi kelompok B serta wawancara awal dengan guru TK yang dilakukan (Mei, 2018) di Taman kanak-kanak Al Wa'Yi Galunggung Kota Malang, ditemukan beberapa permasalahan dalam perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak Al Wa'Yi. Beberapa permasalahan tersebut sebagai berikut: (1) kurang efektifnya pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hanya dengan satu orang guru, (2) koordinasi mata dan tangan anak masih lemah, keluwesan anak pada menggenggam atau menggerakkan jari masih kurang sehingga perkembangan motorik halusnya belum berkembang secara optimal, (3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran berupa alat permainan, sehingga menyebabkan kurang optimal. Data yang penulis dapatkan dari lapangan menunjukkan bahwa tingkat motorik halus anak-anak pada TK Al Wa'Yi berada dalam kisaran rendah. Hal ini terlihat bahwa dari 25 anak, terdapat 8 anak mengalami kesulitan menggunting suatu pola, kemudian melipat menjadi suatu bentuk tertentu dan menempel dengan dengan rapi, 5 anak kurang mampu dalam menggambar, kemudian 12 anak kesulitan dalam mozaik kertas. Sedangkan untuk kegiatan yang lain nilai anak berkisar di cukup.

Meningkatkan kemampuan motorik halus anak dapat diperoleh melalui beberapa cara diantaranya melalui belajar, latihan dan interaksi sosial. Ketiga cara tersebut bisa diperoleh melalui kegiatan pembelajaran di sekolah TK. Montessori (2016) menjelaskan beberapa hal yang harus dilakukan guru dalam menstimulasi anak, yaitu diantaranya memberikan anak kesempatan untuk belajar, memberikan pengetahuan baru, serta memperkenalkan kegiatan yang mendukung munculnya keterampilan anak. Salah satu metode Montessori yang berkaitan dengan motorik halus anak adalah metode demonstrasi. Metode ini memberikan anak pengalaman belajar untuk anak belajar lebih banyak dengan memanfaatkan lingkungan sekitar anak. Kemas dalam metode ini yang dirasa cocok dan memungkinkan untuk dilakukan dengan pertimbangan waktu dan kesempatan anak untuk belajar sekaligus bermain yaitu melalui permainan.

Peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan juga diungkapkan oleh Frederich Wilhelm Frobel, sebagai pendidik yang berasal dari Jerman, yang menaruh perhatian pada perkembangan anak-anak, bahwa anak akan belajar dengan efektif melalui bermain dan penekanannya pada kemampuan motorik. Frobel (dalam Kuntjojo, 2010) percaya bermain adalah asas untuk kanak-kanak mempelajari sesuatu, dan alat permainan yang sesuai dapat membantu kanak-kanak berfikir dan mampu memberi kesenangan, kebebasan, kepuasan serta kedamaian didalam dunia kanak-kanak. Sehingga, penggunaan alat permainan akan dapat membantu dalam mengoptimalkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak, terutama dalam perkembangan motoriknya.

Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dengan menyediakan alat permainan. Alat permainan edukatif Boneka Wayang merupakan alat permainan yang diadaptasi dari Wayang Modern yang telah dimodifikasi sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Permainan tersebut dipadukan dengan suasana bermain yang aktif, kreatif dan menyenangkan dengan cara mengajak anak-anak untuk turut bermain dengan teman dan guru kelas. Hal ini bertujuan untuk membantu anak mencapai kesiapan belajar yaitu dengan mengoptimalkan kemampuan anak terutama dalam motorik halus.

2. Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen, dengan jenis rancangan penelitian eksperimen yaitu Pra eksperimen. Pengembangan alat permainan edukasi Boneka Wayang ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development), dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D). yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall 1983 yang diadaptasi dan dimodifikasi oleh Sugiono (2006), yaitu (1) Analisis produk yang dikembangkan (need analysis). (2) Mengembangkan produk awal. (3) Validasi ahli. (4) Uji coba lapangan. (5) Revisi produk. Terdapat beberapa metode yang digunakan yaitu, metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design.

Analisis produk yang dikembangkan dilakukan melalui observasi di sekolah, wawancara dan mencari teori yang relevan untuk mendukung penelitian. Penulis selanjutnya melakukan analisis kebutuhan dalam menentukan tahapan yang akan dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai. Pemecahan masalah yang dapat dilakukan yakni dengan memanfaatkan suatu produk. Pada tahapan mengembangkan produk awal, dilakukan beberapa kegiatan, yakni: mengembangkan alat permainan edukatif Boneka Wayang sebagai media permainan untuk meningkatkan motorik halus anak. Kemudian penulis mengembangkan buku manual tentang petunjuk penggunaan alat permainan edukatif Boneka Wayang yang nantinya akan digunakan sebagai petunjuk oleh guru atau trainer pada saat pelaksanaan kegiatan.

Tahapan selanjutnya setelah produk dibuat dan sebelum diuji coba, diperlukan adanya validasi ahli untuk menilai produk, buku panduan penggunaan, dan petunjuk pelaksanaan yang telah dirancang. Tahap selanjutnya dilaksanakan uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan ini dilakukan beberapa tahap uji coba, yakni Uji coba skala kecil untuk melihat kendala saat bermain dengan Papan Lotto dan uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif Papan Lotto terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Pada bagian terakhir dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba skala luas atau uji coba pemakaian. Karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Berusia 5-6 tahun, (2) Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, (3) Kategori kelompok B. Jumlah subjek penelitian yang digunakan sebanyak 25 anak di TK Al Wa'Yi Malang.

Alat permainan edukatif Boneka Wayang merupakan alat permainan yang diadaptasi dari Wayang Modern dengan menggabungkan 5 kegiatan yakni menebalkan, menggunting, menempel, mozaik kertas, dan kolase manik-manik. Kegiatan yang dilakukan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilakukan untuk membantu anak agar lebih mudah menangkap tujuan pembelajaran dengan menciptakan suasana menyenangkan sehingga anak merasa tidak bosan. Alat permainan Boneka Wayang dibuat dari karton tebal berukuran 27 cm x 12 cm. Didalamnya terdapat 5 bagian, yang masing masing

bagian merepresentasikan masing masing aspek dari motorik halus. Disertakan kertas terpisah yang berisikan berbagai pola atau potongan-potongan dengan garis putus-putus. Permainan tersebut dipadukan dengan suasana bermain yang aktif, kreatif dan menyenangkan dengan cara mengajak anak-anak untuk turut bermain dengan teman dan guru kelas.

Instrumen dalam penelitian yaitu instrumen pengumpul data berupa pedoman observasi dan instrumen perlakuan. Pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Al Wa'Yi Malang pedoman observasi ini dibuat berdasarkan aspek perkembangan dan kemampuan motorik halus yang dimiliki oleh anak usia dini 506 tahun menurut Asmawati (2014). Panduan observasi mendeskripsikan prosedur atau hasil kegiatan tertentu dengan cara memberikan tanda pada rentang skor kontinum. Sedangkan instrumen perlakuan berupa alat permainan, panduan pelaksanaan dan petunjuk penggunaan dengan hasil presentase kelayakan dari validasi ahli sebesar 88,44% yang artinya sangat layak untuk digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Secara deskriptif, data kemampuan motorik halus subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel klasifikasi berikut.

Tabel 1.1 Data Kemampuan Motorik Halus

Kategori	Rentangan skor	Pretest		Kategori	Rentangan skor	Posttest	
		F	P			F	P
Rendah	< 24	10	40%	Rendah	< 46	2	8%
Sedang	25-32	13	52%	Sedang	47-56	16	64%
Tinggi	> 33	2	8%	Tinggi	> 57	7	28%

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa karegorisasi skor subjek didasarkan pada perolehan skor total skala motorik halus didapatkan nilai persentase pada saat pretest kategori rendah sebanyak 10 subjek (40%) mengalami penurunan 2 subjek (8%). Kategori sedang pada saat pretest sebanyak 13 subjek (52%) sedangkan pada saat posttest sebanyak 16 subjek (64%). Sedangkan untuk aktegori tinggi pada saat pretest sebanyak 2 subjek (8%) meningkat sebanyak 7 subjek (28%). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan.

Tabel 1.2

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasion
Pre-Test	25	22.00	34.00	28.0400	3.94208
Post-Test	25	43.00	61.00	51.5200	5.40154

Berdasarkan Hasil tersebut menunjukkan nilai thitung sebesar 36.213 sedangkan ttabel sebesar 2.06866, sehingga thitung > ttabel. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi yaitu 0.000, nilai signifikansi yang didapat lebih kecil dari 0.05. maka dapat diputuskan Ho ditolak dan memiliki pengaruh sangat kuat, yang artinya bahwa alat permainan edukatif

Boneka Wayang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al Wa'Yi Malang.

Analisis Individual Pada Subjek dengan Hasil Terendah Pada Skor Pretest dan Tertinggi Pada Skor Posttest

Dalam proses penelitian ini didapatkan skor pretest dan posttest pada masing-masing individu. Data tersebut dapat dilihat pada sub bab sebelumnya di Tabel 4.1 dan Tabel 4.2. Diketahui bahwa skor terendah pada saat pretest sebesar 22 didapat oleh subjek berinisial SYF dan skor tertinggi pada saat posttest didapatkan oleh 2 subjek dengan masing-masing berinisial JY dan GNZ sebesar 61. Subjek SYF mendapatkan nilai terendah pada saat Pretest dikarenakan pada saat penilaian dalam melakukan observasi SYF terlihat kurang mampu dalam melakukan setiap kegiatan yang memerlukan keterampilan otot tangan. Seperti hasil yang diperoleh saat kegiatan menebali, subjek SYF mengalami kesulitan saat menghubungkan garis bantu menjadi garis lengkung dan datar. Selain itu pada saat kegiatan menggunting, subjek SYF berulang kali mengatakan "gak bisa menggunting aku kalau lengkung gini", hasil menggunting juga menunjukkan hasil yang belum rapi, serta masih memerlukan bantuan dari orang lain. Pada saat dilaksanakannya kegiatan eksperimen kondisi fisik subjek SYF kurang sehat. Sehingga selama pelaksanaan kegiatan eksperimen subjek SYF mengerjakan dengan kurang motivasi. Ini turut didukung oleh Hurlock (1999) bahwa salah satu yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus adalah kondisi fisik, dimana kondisi fisik yang kurang baik mempengaruhi motivasi anak dalam bergerak. Meskipun SYF dalam keadaan kurang sehat, SYF tetap mengikuti keseluruhan kegiatan eksperimen dengan konsentrasi, sehingga menyelesaikan kelima kegiatan perlakuan dengan baik. Hasil posttest yang didapat oleh SYF meningkat menjadi 43, meskipun tetap pada kategori rendah.

Hal berbeda ditunjukkan oleh JY, salah satu subjek yang mendapatkan hasil tinggi untuk skor Posttest. Selama pelaksanaan kegiatan eksperimen dilakukan JY berada dalam kondisi sehat dan penuh semangat. Ini ditunjukkan setiap hari saat observer memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan hari itu. JY saat pelaksanaan pretest, menyelesaikan kegiatan secara cepat sesuai dengan instruksi dari trainer. skor yang diterima JY pada saat pretest adalah 30 berada pada kategori sedang. Kemudian saat dilaksanakan kegiatan posttest, skor JY meningkat menjadi 61 dan berada pada kategori tinggi.

Selain JY, subjek lain yang mendapatkan nilai tinggi pada skor posttest adalah GNZ. Selama pelaksanaan eksperimen, GNZ adalah anak tercepat dalam menyelesaikan kegiatan dibandingkan dengan teman-teman yang lain. Setiap hari setelah kegiatan berdoa bersama, GNZ langsung menanyakan kegiatan apa yang akan dilakukan hari ini. Bahkan saat diberikan APE Boneka Wayang, GNZ bertanya "boleh dimainkan sekarang?" pada saat trainer sedang menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan. Antusias GNZ terus ditunjukkan meskipun pada hari itu kegiatan bermain dengan APE Boneka wayang telah berakhir. Hal di atas sesuai dengan karakteristik anak usia dini dari Hurlock (1999), menyebutkan bahwa usia dini sebagai usia bertanya, yang paling menonjol pada usia ini dikenal dengan usia meniru. Selain itu menurut Montessori (2016) guru harus menstimulasi anak seperti memberikan kesempatan untuk belajar, memberikan pengetahuan baru, serta memperkenalkan kegiatan yang mendukung munculnya keterampilan anak.

Penyediaan alat permainan sebagai bentuk media dalam belajar mampu memberikan motivasi yang besar kepada anak untuk terus belajar. Sesuai dengan konsep belajar dan bermain oleh Frederich Wilhelm Frobel (dalam Kuntjojo, 2010) yang mengemukakan bahwa anak akan belajar dengan efektif melalui bermain, dan alat permainan yang sesuai dengan

aspek perkembangan anak akan mampu membantu anak berfikir dan memberikan kesenangan, dan kepuasan didalam dunia kanak-kanak. Sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan anak. Penggunaan alat permainan edukatif Boneka Wayang sesuai petunjuk dan dilakukan secara berulang-ulang dapat mengoptimalkan kemampuan anak pada motorik halus. Melalui permainan edukatif Boneka Wayang, anak dapat belajar cara memegang pensil dengan benar, menebali tanpa keluar garis bantu, menggunting dengan rapi, mencocokkan bentuk dan menempel sesuai pola. Beberapa kegiatan tersebut akan melatih konsentrasi, melatih koordinasi tangan dan mata anak, kelenturan tangan, juga untuk melatih kemampuan gerak tangan, pergelangan tangan dan jari. Sehingga anak akan lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan menulis nanti.

Peningkatan Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus adalah kegiatan pusat syaraf dan otot yang terkoordinasi secara optimal, serta dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Selain itu lingkungan yang mendukung dan usia mampu mempengaruhi kemampuan motorik halus (Hurlock, 1999). Pendapat lain juga diberikan oleh Santrock (2001) yang menyebutkan bahwa kemampuan motorik halus (Fine motor-skills) adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot halus sebagai anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Sedangkan menurut Asmawati (2014) penyediaan sarana permainan dalam proses pembelajaran mampu mengoptimalkan kemampuan motorik halus yang dimiliki setiap anak dengan cara bermain.

Untuk melihat adanya pengaruh pemberian alat permainan edukatif Boneka Wayang terhadap kemampuan motorik halus anak terlihat dari hasil analisis statistik yang telah dilakukan. Selain hasil analisis statistik, terdapat bukti lain yang menunjukkan adanya perubahan kemampuan motorik halus. Bukti tersebut adalah catatan lapangan dan hasil evaluasi dengan guru saat proses pemberian perlakuan. Dari data penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa anak yang mengikuti latihan secara terus menerus dan memperhatikan setiap instruksi, maka akan membantu stimulasi perkembangan anak.

Hurlock (1999) juga menyebutkan bahwa faktor lain yang turut mempengaruhi adalah umur. Umur atau usia dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak, hal ini berkaitan juga dengan rentang usia yang dipilih peneliti yakni usia 5-6 tahun di TK. Menurut Pedak & Sudrajat (2009) masa ketika anak usia dini merupakan masa emas bagi perkembangan motorik anak. Dengan mengoptimalkan perkembangan anak pada masa ini melalui membiarkan anak melatih semua keterampilannya, menjadi upaya yang baik dalam meningkatkan kemampuan motorik anak.

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Boneka Wayang

Alat permainan edukatif Boneka Wayang merupakan alat permainan yang diadaptasi dari Wayang Modern dengan menggabungkan 5 kegiatan yakni menebalkan, menggunting, menempel, mozaik kertas, dan kolase manik-manik. Kegiatan yang dilakukan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilakukan untuk membantu anak agar lebih mudah menangkap tujuan pembelajaran dengan menciptakan suasana menyenangkan sehingga anak merasa tidak bosan. Hal ini didukung oleh pendapat Montessori (2006) yang memaparkan satu metode yaitu demonstrasi. Pada metode ini anak diberikan kebebasan dalam proses belajar yang akan dilakukan dengan menciptakan suasana belajar semenyenangkan mungkin. Salah satu yang dapat dilakukan dengan mengemas pembelajaran melalui permainan. Zaman & Eliyawati (2007) berpendapat bahwa permainan

edukatif harus mengandung unsur kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia dini, sehingga dapat tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki oleh anak

Sebelum digunakan, alat permainan edukatif Boneka Wayang telah terlebih dahulu dinilai kelayakan dan kevalidan oleh para ahli. Hasil presentase rata-rata yang didapatkan dari validasi ahli sebesar 88.44%, yang artinya alat permainan edukatif Boneka Wayang yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

pengembangan dan mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak sangatlah penting untuk dilakukan, karena jika anak mengalami masalah dalam kemampuan motorik halus, hal ini akan menghambat aspek perkembangan anak lainnya. anak yang belum mampu menuntaskan tugas perkembangan terkait motorik halus akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri anak yang bersangkutan, dan menimbulkan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya. Tugas-tugas tersebut berkaitan dengan perilaku atau ketrampilan yang pada dasarnya dimiliki oleh anak sesuai dengan usia atau fase perkembangannya.

Secara umum implikasi dalam penelitian ini berguna bagi pengembangan di bidang pendidikan anak usia dini, terutama pada perkembangan motorik halus anak. Secara praktis, penelitian ini diberikan pengetahuan kepada para psikolog anak, orang tua, guru, maupun pihak lainnya tentang pentingnya sebuah alat permainan untuk menstimulasi sekaligus mengoptimalkan perkembangan anak. Hasil penelitian dapat dijadikan bahan informasi, khususnya bagi peneliti yang berhubungan dengan alat permainan dan kemampuan motorik halus agar dapat memanfaatkan alat permainan seperti alat permainan edukatif Boneka Wayang pada proses pembelajaran untuk nantinya dapat mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif Boneka Wayang berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al Wa'Yi Malang. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis Paired Sample T-Test yang diperoleh nilai Sig (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penggunaan alat permainan edukatif Boneka Wayang dalam pembelajaran memberikan kontribusi kepada peningkatan kemampuan motorik halus anak

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran. Bagi Siswa bermain dan belajar menggunakan alat permainan edukatif Boneka Wayang sesuai dengan petunjuk dan dilakukan secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Bagi Guru, guru dapat menggunakan alat permainan edukatif Boneka Wayang sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran atau sebagai permainan di TK Al Wa'Yi Malang untuk mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak pada usia dini. Serta bagi peneliti selanjutnya, untuk lebih mengontrol waktu pelaksanaan, dapat menyediakan media dengan ukuran yang lebih besar. Dan memanfaatkan berbagai bahan disekitar siswa, dan dapat menambah subjek dengan skala yang lebih luas

Daftar Rujukan

- Asmawati, L. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hurlock, B Elizabeth. 1999. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga
- Kuntjojo. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Montessori, Maria. 2016. *Rahasia Masa Kanak-kanak*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.