

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA DARI
BAHAN BEKAS DALAM MENGEMBANGKAN
MOTORIK HALUS ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK ANGKASA
LANUD PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
RESYA KHALBY SHALITA
NIM : 2019/19022194

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

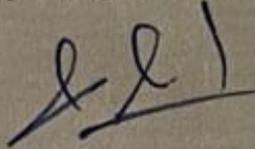
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA DARI BAHAN BEKAS DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK DI TAMAN KANAK- KANAK ANGKASA LANUD PADANG

Nama : Resya Khalby Shalita
NIM/BP : 19022194/2019
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Mei 2023

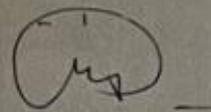
Disetujui Oleh

Kepala Departemen



Dr. Yaswinda S. Pd, M. Pd
NIP. 197409032010122001

Dosen Pembimbing



Drs. Indra Jaya M. Pd
NIP. 195805051982031005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji

Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Diorama dari Bahan Bekas dalam
mengembangkan Motorik Halus Anak di Taman Kanak- Kanak Angkasa
Lanud Padang

Nama : Resya Khalby Shalita

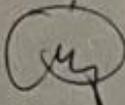
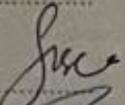
NIM/BP : 19022194/2019

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Mei 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya M.Pd	1. 
2. Anggota	: Rismareni Pransiska, S.S., M.Pd	2. 
3. Anggota	: Nur Hazizah M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Resya Khalby Shalita
NIM : 19022194
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Diorama dari Bahan Bekas dalam mengembangkan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 17 Mei 2023
Saya yang menyatakan,



Resya Khalby Shalita
NIM. 19022194

ABSTRAK

Resya Khalby Shalita. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Diorama dari Barang Bekas dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi belum bervariasinya penggunaan media dalam kegiatan pengembangan motorik halus bagi anak usia dini. Hal ini terlihat ketika anak belum dapat memegang benda seperti pensil, penghapus, gunting saat pembelajaran, serta media yang digunakan dalam pengembangan motorik halus kurang menarik bagi anak. Fasilitas sekolah yang kurang memadai dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama dari bahan bekas dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang.

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis metode *Quasi Eksperimen*. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Januari 2023 – Februari 2023. Populasi Penelitian ini adalah seluruh murid Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel apabila sebagian digunakan sampel yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah anak masing-masing kelas berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa 6 butir item pernyataan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi *SPSS Ver 22 For Windows*.

Hasil dari analisis data penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas dan homogenitas pada *pre-test* dan hasil *post-test* berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya berdasarkan uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,037 < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media diorama dari barang bekas dalam mengembangkan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang.

Kata Kunci: **media diorama, motorik halus, anak usia dini**

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama dari Bahan Bekas dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang”.

Proposal penelitian ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan pada departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Proses penyusunan proposal penelitian ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penyusunan proposal penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk menyusun skripsi ini.
2. Ibu Dr. Yaswinda, M.Pd selaku kepala departemen dan Bapak Asdi Wirman, S.Pd.I., M.Pd selaku sekretaris Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Ibu Dosen beserta Staf Tata Usaha departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada peneliti selama perkuliahan.
4. Orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada peneliti.

5. Semua teman-teman se departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler dan Internasional 2019.

Peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini belum sempurna. Peneliti menerima saran dan masukan yang positif untuk kesempurnaan proposal penelitian ini.

Padang, Februari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Konsep Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
4. Konsep Perkembangan Motorik Halus.....	14
5. Konsep Media Pembelajaran.....	20
6. Konsep Media Diorama.....	23
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka konseptual.....	27
D. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis penelitian.....	30
B. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	33
C. Instrumen Dan Pengembanganya.....	34
D. Analisis Instrumen.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Prosedur Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Penelitian.....	52
B. Deskripsi Data.....	53

C. Analisis Data	62
D. Uji Prasyarat.....	62
E. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual. Pengaruh Penggunaan Media Diorama dari Bahan Bekas	28
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Media Diorama.....	23
Gambar 2. Peneliti Menyapa Anak dan Mengenalkan Tema Kegiatan.....	110
Gambar 3. Peneliti Mengenalkan Media Diorama	110
Gambar 4. Anak Memulai Pembuatan Media	111
Gambar 5. Anak Melepaskan Lapisan Kardus	111
Gambar 6. Anak Membuat Media sampai Tahap Akhir	112
Gambar 7. Anak Memperlihatkan Hasil Karya	112
Gambar 8. Peneliti Menyapa Anak dan Mengenalkan Tema Kegiatan.....	113
Gambar 9. Peneliti Memperkenalkan Media kepada Anak	113
Gambar 10. Anak Membuat Burung Hantu dan Anaknya	114
Gambar 11. Anak Mewarnai dan Membuat Telur Burung Hantu	114
Gambar 12. Anak Menyusun Media sesuai Keinginannya	115
Gambar 13. Guru Menjelaskan Tentang Tema	116
Gambar 14. Guru Menjelaskan Cara Pembuatan <i>Pop Up</i>	116
Gambar 15. Anak Membuat Burung Merak dan Telurnya Secara Berkelompok	117
Gambar 16. Anak Melepaskan Lapisan Kardus untuk Pembuatan Pohon	117
Gambar 17. Karya Anak yang dibuat secara Berkelompok	118

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian	31
Tabel 2. Jumlah siswa TK Angkasa Lanud Padang	34
Tabel 3. Pemilihan Sampel.....	34
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen keterampilan motorik halus anak.....	36
Tabel 5. Lembar Observasi	37
Tabel 6. Rubrik Penilaian Motorik Halus	38
Tabel 7. Kriteria Penilaian Keterampilan Motorik Halus	40
Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Validasi Menggunakan SPSS 22.0	44
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 10. Kategorisasi Jenjang Frekuensi Nilai Perkembangan Motorik Halus... 55	
Tabel 11. Frekuensi Hasil Pre-Test Motorik Halus Anak Kelas B1 di Taman	56
Tabel 12. Nilai Statistik dan Frekuensi	56
Tabel 13. Frekuensi Hasil Post-Test Motorik Halus Anak Kelas B1 di	57
Tabel 14. Nilai Statistik dan Frekuensi	58
Tabel 15. Frekuensi Hasil Pre-Test Motorik Halus Anak Kelas B2 di Taman Kanak- kanak Angkasa Lanud Kota Padang	58
Tabel 16. Nilai Statistic dan Frekuensi	59
Tabel 17. Frekuensi Hasil Post-Test Motorik Halus Anak Kelas B2 di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Kota Padang.....	60
Tabel 18. Nilai Statistik dan Frekuensi	60
Tabel 19. Perbedaan Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	61
Tabel 20. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 22.0.....	63
Tabel 21. Uji Homogenitas	64
Tabel 22. Uji Hipotesis Menggunakan SPSS 22.0	65
Tabel 23. Independet Samples Test Menggunakan SPSS 22.0	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi instrumen keterampilan motorik halus anak	76
Lampiran 2. Instrumen Pernyataan	77
Lampiran 3. Rubrik Penilaian Motorik Halus	78
Lampiran 4. Instrumen Validasi	81
Lampiran 5. Hasil Perhitungan Uji Validasi Menggunakan SPSS 22.0	82
Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas	84
Lampiran 7. Nilai Hasil Pre-test dan Post-Test Perkembangan Motorik Halus Kelas Eksperimen	85
Lampiran 8. Nilai Hasil Pre-test dan Post-Test Perkembangan Motorik Halus Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 9. Frekuensi Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas eksperimen.....	87
Lampiran 10. Frekuensi Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Kontrol.....	88
Lampiran 11. Uji Prasyarat	89
Lampiran 12. RPPH Kelas Eksperimen	90
Lampiran 13. RPPH Kelas Kontrol	100
Lampiran 14. Dokumentasi Validasi	110
Lampiran 15. Dokumentasi Kelas Eksperimen	113
Lampiran 16. Dokumentasi Kelas Kontrol	116
Lampiran 17. Surat	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dalam upaya pembinaan melalui rangsangan pendidikan, sehingga dengan memberikan rangsangan kepada anak akan mempermudah mereka mengembangkan aspek aspek perkembangan yang dimiliki. Pendidikan anak usia dini adalah upaya mengembangkan potensi yang dimiliki anak sejak masa dini. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) mengikutsertakan anak di salah satu pendidikan indonesia, seperti dalam pembangunan kecerdasan, keterampilan, penguasaan ilmu dan teknologi (Maghfirah, 2019). Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan tahap tumbuh kembang selanjutnya.

Anak usia dini berada pada masa *golden age* yaitu masa emas anak, pada masa ini anak memiliki perkembangan yang sangat pesat sehingga pada masa ini adalah masa yang tepat bagi anak dalam mengembangkan semua aspek perkembangan. Ragam aspek perkembangan anak diantaranya ada aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni, nilai agama, moral dan bahasa (Hasanah & Muryanti, 2019). Aspek-aspek perkembangan anak usia dini tentunya harus dilatih dan dikembangkan sedini mungkin untuk bekal anak dimasa yang akan datang.

Stimulasi aspek perkembangan dapat diberikan sebagai penunjang perkembangan anak. Stimulasi yang baik tentunya akan menghasilkan anak yang memiliki kualitas baik. Stimulasi dapat diberikan oleh orang tua maupun guru dalam tahap perkembangan anak. Ruang lingkup rumah sebagai lingkungan pertama dan utama bagi anak tentunya juga harus memberikan stimulasi kepada anak misal dalam kemandirian anak, sedangkan dalam ruang lingkup sekolah tentunya membutuhkan stimulasi yang diberikan oleh guru dalam upaya peningkatan aspek perkembangan anak dengan berbagai strategi dan media yang diberikan oleh guru kepada anak.

Aspek perkembangan anak ada 6, salah satunya aspek fisik motorik. Guru harus mampu mengembangkan keterampilan motorik anak usia dini. Kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan terkoordinasi menggunakan kombinasi berbagai tindakan otot merupakan keterampilan motorik (Maghfirah, 2019). Motorik kasar adalah aspek perkembangan anak yang menggunakan otot-otot besar anak seperti anak berjalan, berlari dan melompat, sedangkan motorik halus adalah aspek perkembangan anak yang menggunakan koordinasi antara otot mata dan otot tangan seperti memegang mainan, memegang pensil, menulis, membuat karya dan lain sebagainya.

Grand theory dari penelitian ini yaitu Gallahue. Perkembangan gerak (motorik) yang dialami oleh manusia merupakan perubahan yang terjadi terus menerus sepanjang hidup Gallahue, D.L & Ozmun, 1998

(dalam Kurniawan, 2018) . Salah satu yang bisa dipelajari dari aspek perilaku motorik adalah kaitannya dengan pemahaman terhadap gerak yang ditampilkan serta bagaimana tampilan gerak tersebut ketika dipengaruhi oleh usia, gender, dan kelas sosial Gallahue, D.L & Ozmun, 1998 (dalam Kurniawan, 2018)

Dalam penelitian ini penulis memakai beberapa teori pendukung yang dapat memperkuat penulisan ini diantaranya adalah sebagaimana disampaikan oleh Latifa Nur Fajrina & Enoch (2021), menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan yaitu pemanfaatan alat untuk mengerjakan sesuatu. Hal yang sama dikemukakan oleh Yudha dan Rudyanto (dalam Wahyuni, 2018), menyatakan bahwa “Motorik halus adalah kemampuan anak berkreativitas dengan menggunakan otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menyusun balok dan memasukkan kelereng”. Perkembangan motorik halus anak yang di dalamnya menjelaskan tentang kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti bermain puzzle, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya.

Pengembangan motorik halus anak dapat dikembangkan dengan penggunaan media yang dapat menggerakkan otot-otot kecil anak seperti otot mata dan tangan, dalam hal ini perlu adanya penggunaan media yang menarik dan mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Media pembelajaran merupakan media yang tak terbatas apabila guru mampu menciptakan media pembelajaran tanpa mengeluarkan banyak biaya. Penggunaan media bahan bekas bisa dijadikan sebagai alternatif dalam membuat media tanpa mengeluarkan banyak biaya. Sejalan dengan pendapat Maghfirah (2019) yaitu pemanfaatan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat dilakukan jika kita memperhatikan di sekeliling kita, serta memanfaatkan apa yang ada untuk diolah menjadi media yang menarik, kreatif, dan mempermudah proses belajar mengajar.

Barang bekas merupakan barang yang telah kita gunakan tetapi dapat digunakan kembali yang dapat dijadikan untuk hal bermanfaat bagi kita. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring (Kemdikbud, n.d.) menjelaskan yang dimaksud dengan barang bekas adalah barang yang sudah dipakai, barang lama yang sudah dipakai. Barang bekas contohnya yaitu botol minuman, kardus bekas, kalender bekas dan lain sebagainya. Barang bekas seperti plastik membutuhkan waktu yang lama untuk dapat terurai, maka kita harus mampu memanfaatkannya agar tidak terbuang begitu saja dan merusak lingkungan kita.

Barang bekas dapat dijumpai diberbagai tempat, bahkan setiap hari kita memakai barang satu kali pakai dan tidak dapat dipakai lagi sehingga

terbuang begitu saja, sehingga barang tersebut menjadi sampah yang tidak berguna dan dapat merusak alam. Pemanfaatan barang bekas satu kali pakai dapat kita kumpulkan setiap hari dan lama kelamaan akan banyak dan dapat digunakan untuk membuat media. Bahan bekas banyak memiliki manfaat di kehidupan kita apabila dapat memanfaatkannya dengan baik.

Pemanfaatan barang bekas dapat dimanfaatkan melalui media diorama. Diorama adalah media 3 dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Media diorama dapat digunakan untuk media pembelajaran motorik halus anak usia dini. “Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh” (Kikiwati, 2019). Pemanfaatan diorama dalam perkembangan motorik halus anak usia dini merupakan sesuatu yang menarik bagi anak usia dini karena medianya bersifat utuh dan terlihat seperti bentuk asli. Media diorama menggambarkan atau menceritakan sebuah peristiwa atau kejadian yang ada dilingkungan.

Sebelumnya, penelitian menggunakan media diorama sudah pernah dilakukan oleh Layinah & Masruroh (2020), pada penelitian ini mengatakan bahwa diorama merupakan media yang cukup efektif dalam meningkatkan kognitif, bahasa dan sosial emosional anak. Jadi, diorama merupakan media yang dapat digunakan pada anak usia dini. Penelitian Novita et al. (2019), mengatakan bahwa media diorama menggambarkan pemandangan yang sebenarnya yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Penelitian lainnya dari Hasanah & Muryanti (2019), penggunaan media

diorama yang diterapkan berbeda dengan yang akan peneliti lakukan yaitu dengan barang bekas. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui apakah media diorama yang dibuat dari barang bekas benar- benar dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan observasi peneliti di Taman Kanak- kanak Angkasa Lanud Padang peneliti menemukan bahwa perkembangan motorik halus anak belum berkembang, media tidak menarik bagi anak dan cara penyampaian pembelajaran oleh guru yang monoton. Pengamatan yang telah peneliti lakukan pada Taman Kanak- kanak Angkasa Lanud Padang terdapat banyak bahan bekas yang telah dikumpulkan oleh guru tetapi belum ada penerapan pemanfaatan media dari bahan bekas yang telah dilakukan. Pembelajaran khususnya pada motorik halus anak usia dini masih terfokus pada media print dan berbagai LKA yang digunakan. Media pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi anak membuat anak merasa bosan dan mereka menjadi malas dalam pembuatan media.

Permasalahan diatas merupakan sesuatu yang penting untuk diteliti karena dengan media yang kurang menarik dan guru yang tidak dapat menciptakan media yang murah dan tanpa membutuhkan banyak biaya membuat perkembangan motorik halus anak menjadi terganggu dan kurang berkembang dengan baik. Paparan diatas membuat peneliti tertarik membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Dari Bahan Bekas Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Perkembangan motorik halus anak belum berkembang,
2. Media tidak menarik bagi anak
3. Cara penyampaian pembelajaran oleh guru yang monoton

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi permasalahan yaitu Media yang tidak menarik bagi anak.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah seberapa berpengaruh penggunaan media diorama dari bahan bekas dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan media diorama dari bahan bekas dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang

F. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terkait didalamnya seperti guru, anak, dan peneliti sendiri. Khususnya bagi para praktisi pendidik hasil penelitian ini dapat

dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam praktisi pendidikan sehari – hari adapun manfaat tersebut sebagai berikut

1. Bagi Guru

Guru dapat memperkaya wawasannya tentang media pembelajaran anak usia dini melalui cara-cara yang lebih menyenangkan dan disukai oleh anak serta dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak.

2. Bagi Anak

Anak-anak yang pada umumnya (sering ditemukan dilapangan) dihadapkan dengan pembelajaran motorik halus yang tidak bervariasi sehingga kemampuan motorik anak juga tidak berjalan dengan optimal. Media pembelajaran yang menarik dalam pembuatan media jari gembira ini dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini sehingga pembelajaran anak tahap selanjutnya pun akan berkembang secara optimal.

3. Bagi Peneliti

Untuk mendapatkan wawasan yang di dapat selama perkuliahan dan serta menambah pengalaman untuk menerapkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.