PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI PERMAINAN MENJALIN KARET DI PAUD AISYIYAH ANDALEH KEC. LUAK, KAB. LIMA PULUH KOTA

SKRIPSI

OLEH :

SRI WAHYUNI
NIM:2009/52761

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
F A K U L T A S I L M U P E N D I D I K A N
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menjalin Karet Di PAUD Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Sri Wahyuni
NIM : 2009/52761
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Januari 2012

Tim Penguji :

			Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	:	Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	1. .....
2	Sekretaris	:	Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	2. .....
3	Anggota	:	Nurhafizah, M.Pd	3. .....
4	Anggota	:	Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	4. .....
5	Anggota	:	Drs. Indra Jaya. M.Pd	5. .....

ABSTRAK

Sri Wahyuni, 2012. Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menjalin Karet Di PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet masih rendah. di kelas A1 PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota. Terutama pada saat menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarna, menggunakan klip untuk menyatukan dua kertas, menganyam kertas, menjahit, manajamkan pensil dengan rautan pensil. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Reseach*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal, dengan menggunakan subjek penelitian anak PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya kelompok A dengan jumlah 10 orang anak. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara dan dokumentasi, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dalam II siklus setiap siklus dilakukan dengan 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan perkembangan motorik halus anak dari siklus I yang pada umumnya masih rendah setelah dilakukan tindakan pada siklus II maka perkembangan motorik halus anak mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa permainan menjalin karet dapat meningkatkan motorik halus anak di PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Menjalin Karet PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota "**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti sangat menyadari begitu banyak pihak-pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun material dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap penyelesaian. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya pada :

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti,M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra.Hj.Yulsyofriend.M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD UNP
4. Bapak Prof.Dr.Firman, MS, Kons.selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Seluruh dosen dan karyawan Tata Usaha pada jurusan PG PAUD
6. Ibunda, suami, anak beserta kakak dan ponakan yang telah begitu banyak memberikan do'a
7. Mertua yang telah begitu banyak memberikan dorongan dan semangat serta do'a
8. Siswa anak didik PAUD AISYIYAH Andaleh, khususnya kelompok A1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam Penelitian Tindakan Kelas ini
9. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belumlah sempurna. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan demi kebaikan yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI…..……. i
PERSEMBAHAN…….. ii
SURAT PERNYATAAN……..... iii
ABSTRAK……. iv
KATA PENGANTAR……..….. v
DAFTAR ISI…….……. vii
DAFTAR TABEL……..… ix
DAFTAR GRAFIK…… xi
DAFTAR LAMPIRAN ……. xiii
BAB I PENDAHULUAN…….. 1
A. Latar Belakang Masalah…….……. 1
B. Identifikasi Masalah……..... 4
C. Pembatasan Masalah……. 5
D. Rumusan Masalah……... 5
E. Rancangan Pemecahan Masalah……. 5
F. Tujuan Penelitian……..... 5
G. Manfaat Penelitian…….……. 5
H. Defenisi Operasional…….. 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA…….……..... 8
A. Landasan Teori……..…….. 8
1. Hakikat Anak Usia Dini……..... 8
2. Hakikat Perkembangan Motorik Halus……... 9
3. Pengertian Motorik Halus…….…….. 10
a. Tujuan Motorik Halus……. 11
b. Manfaat Motorik Halus……... 12
c. Karakteristik Motorik Halus…… 12
4. Hakikat Bermain……. 13
a. Pengertian Bermain……. 13
b. Tujuan Bermain…….…… 14
c. Manfaat Bermain Bagi Anak……... 16
d. Karakteristik Bermain……. 17
5. Alat Permainan Edukatif (APE)……..... 19
6. Permainan Menjalin Karet…….. 20
B. Penelitian Yang Relevan…… 20
C. Kerangka Konseptual……. 21
D. Hipotesis Tindakan…… 23

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN……... 24
A. Jenis Penelitian……... 24
B. Subjek Penelitian…… 25
C. Prosedur Penelitian…… 26

D. Instrumentasi……. 39
E. Teknik Pengumpulan Data……. 30
F. Teknik Analisis Data…….. 32
G. Indikator Keberhasilan……... 33

BAB IV HASIL PENELITIAN 34
A. Deskripsi Data…… 34
1. Kondisi Awal……..... 34
2. Siklus I…… 36
3. Siklus II…….. 69
B. Analisis Data……..... 73
C. Pembahasan…… 78

BAB V PENUTUP 83
A. Kesimpulan…… 83
B. Implikasi…… 84
C. Saran…….. 84

DAFTAR PUSTAKA…….. 86

LAMPIRAN 88

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet (sebelum tindakan) …….	36
Tabel 2	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet setelah tindakan siklus I pertemuan 1	39
Tabel 3	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet setelah tindakan siklus I pertemuan 2	44
Tabel 4	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet setelah tindakan siklus I pertemuan 3	45
Tabel 5	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet setelah tindakan siklus I pertemuan 1,2 dan 3……	54
Tabel 6	Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus I (setelah tindakan)……	56
Tabel 7	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)……..	59
Tabel 8	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)……..	63
Tabel 9	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)……..	67
Tabel 10	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)……..	70
Tabel 11	Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus II (setelah tindakan)……	72
Tabel 12	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet (kriteria baik)……	73
Tabel 13	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui	

permainan menjalin karet (kriteria cukup)……..... 75

Tabel 14 Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet (kriteria kurang)……..... 76

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet (sebelum tindakan). …….	36
Grafik 2	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan) ……..	40
Grafik 3	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)……..	45
Grafik 4	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)……..	51
Grafik 5	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan) …….	55
Grafik 6	Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus I (setelah tindakan)……..	56
Grafik 7	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)……..	61
Grafik 8	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)……..	68
Grafik 9	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)……..	69
Grafik 10	Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)……..	71
Grafik 11	Hasil wawancara yang dilakukan terhadap anak siklus II (setelah tindakan)……	72

Grafik 12 Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet (kriteria baik)…… 74

Grafik 13 Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet (kriteria cukup)……..... 75

Grafik 14 Hasil observasi perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet (kriteria kurang)…….. 76

LAMPIRAN

Daftar		Lampiran
1	Rancangan Kegiatan Harian (RKH)…….....	1-4
2	Lembaran Penilaian Hasil Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menjalin Karet Kondisi Awal Sebelum Tindakan…….	
3	Lembaran Penilaian Hasil Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menjalin Karet Siklus I Pertemuan 3 (setelah tindakan)……..	7
4	Lembaran Penilaian Hasil Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menjalin Karet Siklus II Pertemuan 3 (setelah tindakan)……..	8
5	Lembaran Pengamatan Sikap Anak Dalam Permainan Menjalin Karet Kondisi Awal Sebelum Tindakan…..	10
6	Lembaran Pengamatan Sikap Anak Dalam Permainan Menjalin Karet Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)……..	11
7	Lembaran Pengamatan Sikap Anak Dalam Permainan Menjalin Karet Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)……..	12
8	Lembar Penilaian Hasil Wawancara Anak Siklus I…….	13
9	Lembar Penilaian Hasil Wawancara Anak Siklus II……	14
10	Foto Kegiatan Anak…….	15
11	Fortofolio Hasil Kegiatan Anak……..	16

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia Dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah *the Golden Age* atau periode keemasan. Banyak fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), sosio emosional (sikap prilaku dan agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan: " Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut "

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Kualitas masa awal anak termasuk masa prasekolah merupakan cermin kualitas bangsa yang akan datang.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dimasa kanak-kanak, karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Kualitas masa awal anak termasuk masa prasekolah merupakan kualitas bangsa yang akan datang.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan dimasa yang akan datang.

Pembelajaran di TK bersifat spesifik didasarkan kepada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi fisik motorik, moral dan nilai-nilai agama sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif dan seni.

Setiap anak akan mengalami tahap tumbuh kembang secara fleksibel dan berkesinambungan. Salah satu tahap tumbuh kembang yang dilalui anak adalah masa prasekolah (4-6 tahun). Pada usia ini pendidikan anak usia dini sangat berperan penting untuk menunjang perkembangannya terutama perkembangan

motorik halus, yang mana seorang pakar bernama Janet seorang guru besar pada universitas Northtestern Ilionis dalam bidang ilmu kemampuan dan ketidakmampuan (dalam Sudono, 2000:53) menyatakan motorik halus adalah kemampuan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar meliputi membuat garis horizontal, vertikal, miring, lengkung dan lingkaran dapat terus ditingkatkan

Pada awal permulaan sekolah sebagian besar pekerjaan juga melibatkan pengembangan motorik halus seperti: menulis, menggambar, membuat keramik. Semakin banyak dan semakin baik pengembangan yang diberikan semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan dan semakin baiklah prestasi akademis dan juga prestasi yang bukan akademis.

Namun pada kenyataannya ternyata masih banyak diantara anak TK yang belum berkembang motorik halusnya, hal ini terlihat disaat anak melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan motorik halus, seperti memegang pensil dan meniru menarik garis, karena guru kurang mampu merencanakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga membuat anak merasa bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan fonomena yang ada, dan setelah dilakukan observasi kelapangan ternyata faktor kurangnya strategi pembelajaran dan rangsangan pendidikan yang diberikan oleh guru disekolah seperti kurang kreatifnya guru dalam belajar mengakibatkan kurang berkembangnya motorik halus anak, dan menimbulkan banyaknya kasus diantara anak tersebut yang kurang bisa

mengkoordinasikan antara gerakan pandangan mata dengan tangan secara bersamaan, sehingga kurang termotifasinya anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Agar tidak keluar dari konteks dunia anak-anak dan tidak memaksakan metode belajar orang dewasa kepada anak, diperlukan metode belajar berupa kemudahan, menyenangkan, kemudahan disini baik fasilitas atau media belajarnya atau metode yang diterapkan mudah agar anak cepat memahami, menyenangkan agar anak merasa bisa menikmati pelajaran seolah dia sedang bermain. Oleh sebab itu peneliti mencoba merancang sebuah permainan berupa menjalin karet dengan harapan setelah jari-jemari tangan anak lentur dengan melakukan permainan menjalin karet , maka anak akan mudah memegang pensil dengan baik dan benar sehingga anak mampu meniru menarik garis tegak lengkung dan lingkaran maka akan terlihatlah perkembangan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan maksud di atas, maka peneliti memberi judul penelitian ini dengan redaksi " Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Menjalin Karet di PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan diatas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan motorik halus anak
2. Kurangnya tingkat kreatifitas anak
3. Kurang minat anak dalam belajar
4. Kurang media dan alat peraga yang digunakan

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini diharapkan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini antara lain:

1. Kurangnya kemampuan motorik halus anak.
2. Kurangnya tingkat kreatifitas anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan tersebut diatas maka rumusan dari permasalahan ini adalah: “Bagaimanakah permainan menjalin karet bisa meningkatkan motorik halus anak di PAUD ”?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Meningkatkan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet yang di lakukan di PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya kelompok A

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran motorik halus anak di PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya kelompok A

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi anak PAUD

   Untuk mengembangkan motorik halus anak pada proses pembelajaran
2. Bagi Guru PAUD

   Untuk dapat meningkatkan kreatifitas dalam memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak.
3. Bagi masyarakat

   Untuk dapat memberikan pemahaman orang tua dalam mengembangkan motorik halus anak
4. Bagi peneliti

   Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan dan untuk melihat apakah permainan ini cocok dan menarik bagi anak dalam mengembangkan motorik halusnya.
5. Bagi penelitian lanjutan bisa menjadi sumber bacaan dan *literature*

H. Defenisi Operasional.

Judul penelitian ini didukung oleh beberapa istilah yang perlu dibatasi sebagai kajian lebih lanjut agar tidak terdapat kerancuan dan perbedaan pandangan terhadap istilah tersebut

1. Motorik Halus adalah kemampuan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar meliputi membuat garis horizontal, vertikal, miring, lengkung dan lingkaran dapat terus ditingkatkan.
2. Permainan Menjalin Karet adalah merupakan suatu permainan yang sangat bagus untuk mengkoordinasikan antara pandangan mata dan gerakan tangan . Dimana anak diminta untuk menjalin karet atau memasukkan diantara dua warna sehingga menjadi seuntai tali yang menjuntai.
3. Media adalah alat permainan edukatif adalah suatu alat yang dapt difungsikan secara multi guna sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak.

Alat media adalah merupakan sarana pendidikan yang mempunyai peran sangat penting. Karena alat permainan edukatif yang sesuai dengan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan.

\

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini (AUD)

Anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negri, TK, dan SD. Sedangkan Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Karakteristik Anak Usia Dini (AUD) menurut Sujiono (2009:7) adalah:

a. Egosentrisme
b. Cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang
   dan kepentingan sendiri
c. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan
d. Anak adalah makluk sosial
e. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah
f. The unigue person
g. Setiap anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda
h. Kaya dengan fantasi
i. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif

j. Daya konsentrasi yang pendek
k. Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan sesuatu dengan nyaman
l. Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial
m. Masa usia dini disebut sebagai masa *Golden Age*

Sedangkan Karakteristik anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah :

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
b. Merupakan pribadi yang unik
c. Suka berfantasi dan berimajinasi
d. Masa paling potensial untuk belajar
e. Menunjukkan sikap egosentris
f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.
g. Sebagai bagian dari makluk sosial

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu adalah makluk sosial yang unik dan kaya dengan potensinya, yang tercakup di dalam berbagai program pendidikan prasekolah baik swasta maupun negri.

2. Hakikat Perkembangan Motorik Halus

Masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik anak Sujiono (2008:3) menyatakan motorik adalah semua gerakan yang memungkinkan didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Hurlock (1999:105) juga menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Sedangkan Suryanto (2005:51) menyatakan perkembangan motorik adalah suatu perkembangan yang meliputi

perkembangan badan otot kasar (*Gross Muscle*), dan otot halus (*Fine Motor Skills*), yang selanjutnya disebut motorik halus dan motorik kasar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya dalam pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi yang meliputi perkembangan badan, otot kasar (*Gross Muscle*), dan otot halus (*Fine Motor Skill*), yang selanjutnya disebut motorik halus dan motorik kasar.

Disaat seorang anak memasuki fase pertumbuhan dan perkembangan diusia dini, ternyata banyak sekali wujud perkembangan yang dimilikinya salah satunya adalah pemberian rangsangan pada gerakan motorik halus, dengan tujuan agar nantinya seorang anak menjadi terbiasa dan bisa dengan mudah menggunakan jari jemarinya sehingga sangat menunjang kegiatan seperti: menulis dan kegiatan belajar lainnya.

3. Pengertian Motorik Halus

Berbicara tentang pengertian motorik halus seorang pakar bernama Sujiono (2009:14) menyatakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan. Sedangkan Suprapti (1991:13) juga menyatakan hal yang tidak jauh beda, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu.

Sedangkan Aisyah (2007:4. 42) menyatakan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebahagian anggota tubuh

tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. Sedangkan Hidayani (2008:8. 4) juga menyatakan motorik halus adalah gerakan yang meliputi bagian otot-otot kecil terutama gerakan dibagian jari-jari tangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah aktifitas motorik yang melibatkan otot-otot kecil atau halus yang mana gerakannya lebih menuntut koordinasi mata dan tangan yang berkaitan dengan pengendalian gerak dan memusatkan perhatian.

a. Tujuan Motorik Halus

Setelah kita mengetahui pengertian dari matorik halus maka hal berikutnya yang akan kita jelaskan adalah seputar tujuan motorik halus. Husein (2004:1) menyatakan tujuan dari motorik halus adalah untuk mengajak anak berekplorasi terhadap kemampuan tangan dan jari jemarinya.

Sedangkan menurut Sujiono (2009:14) menyatakan tujuan dari motorik halus adalah: untuk membuat anak bisa berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarna, menggunakan klip untuk menyatukan dua kertas, menganyam kertas, menjahit, manajamkan pensil dengan rautan pensil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari motorik halus bagi anak usia dini adalah untuk mengajak anak berekplorasi dan berkreasi terhadap kemampuan jari jamarinya seperti menggunting, menggenggam, menggambar, mengklip kertas dan menganyam.

b. Manfaat Motorik Halus

Pada pembahasan kali ini kita akan mengetahui beberapa manfaat dari motorik halus diantaranya bisa kita jelaskan menurut Sumantri (2005:11) yang menyatakan manfaat dari motorik halus adalah untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, sebagai alat mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.

Sedangkan menurut Kemendiknas (2010:11) menyatakan manfaat dari motorik halus adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat dari motorik halus adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari jemari tangannya sehingga bisa mengembangkan gerak kedua tangan dan bisa untuk melatih penguasaan emosi

c. Karakteristik Motorik Halus

Setelah kita mengetahui manfaat tentunya kita juga harus mengetahui karakteristik dari motorik halus oleh Sujiono (2009:14) menyatakan karakteristik dari motorik halus adalah gerakan tidak membutuhkan tenaga, namun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

Sedangkan dalam Kemendiknas (2010:2) juga menyatakan karakteristik dari motorik halus adalah adanya peningkatan otot-otot kecil koordinasi antara mata dengan tangan yang berkembang dengan baik sehingga dapat menggunakan palu, pensil, gunting dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik dari motorik halus adalah lebih ditekankan pada gerakan-gerakan yang tidak mengandalkan kekuatan tetapi juga membutuhkan keterampilan yang menimbulkan peningkatan pada otot-otot kecil sehingga dapat menggunakan palu, pensil, gunting dan lain-lain.

4. Hakikat Bermain

Bermain menurut Muclisathoen (1999:32) merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, berbahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kratifitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan dan mencari cara baru.

a. Pengertian Bermain

Berbicara tentang bermain seorang pakar yang bernama Sudono (1995:1) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Sejalan dengan pendapat tersebut Mulyadi (2004:53) menjelaskan bahwa bermain adalah:

> Suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga merupakan hal yang serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai prilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Sedangkan Musfiroh (2005:1) menyatakan bermain adalah merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentan kehidupan, dalam kultur manapun.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kebutuhan manusia melalui kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, daya pikir, motorik, emosi, kreatifitas, dan sosial pada anak.

b. Tujuan Bermain

Secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat mengembangkan motorik halusnya, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru baginya.

Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002:26)

1. Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang sudah diperolehnya.
2. Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan
3. Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam berolah tangan.
4. Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
5. Mengembangkan daya cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinil.

6. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri.
7. Mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membina hubungan sosial dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Dilihat secara sepintas bermain bertujuan mendapatkan suatu kesenangan dan kepuasan pada diri anak-anak sehingga anak-anak dapat termotivasi untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan secara spontan anak mampu untuk mengembangkan kemampuan moral dan nilai agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, emosional, sosial dan kepribadian.

Sedangkan menurut Muslichatoen(1999:32) menyatakan tujuan dari bermain adalah dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekpresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sedangkan menurut Mayke dalam Sudono (1995:3) bahwa tujuan bermain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi mempraktekkan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tak terkira.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan, berusaha, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya.

c. Manfaat Bermain Bagi Anak

Anak sangat menyukai bermain karena bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya, menurut pedoman sarana bermain Depdiknas (2001:18) manfaat bermain adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterampilan, kemampuan dan keterampilan anak.
2. Mengaktifkan semua panca indera anak
3. Meningkatkan kemandirian pada anak
4. Memenuhi keingintahuan
5. Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah
6. Memberikan motivasi dan rangsangan anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan)
7. Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak

Sedangkan menurut Mulyadi (2004:61) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat fisik

   Bermain bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tumbuh dan berkembangnya semakin besar.

2. Manfaat terapi

   Membantu anak mengekspresikan perasaan-perasaannya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.

3. Manfaat edukatif

   Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda.

4. Manfaat kreatif.

   Memberikan kesempatan kapada anak untuk mengembangkan kreatifitas bereksperimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak.

5. Pembentukan konsep diri melalui bermain anak dapat mengenali dirinya dan hubungan dengan orang lain dan dapat memperbandingkan kemampuannya dengan orang lain

6. Manfaat Sosial.

   Bermain dengan teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

7. Manfaat Moral.

   Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

d. Karakteristik Bermain

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Suryadi(2006:7) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah :

1. Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental
2. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan mengasikkan, dan menggairahkan.
3. Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri.
4. Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya.
5. Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku.
6. Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku
7. Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku

Sedangkan menurut Hartati (2005:91) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah:

1. Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan
2. Bermain merupakan kegiatan untuk menikmati, selalu menyenangkan, dan menggairahkan.
3. Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan
4. Bermain lebih mengutamakan aktifitas daripada tujuan
5. Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis
6. Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
7. Bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkan saat itu
8. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Dilihat dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah anak terlibat langsung baik secara fisik maupun psikis yang dilakukan tanpa iming-iming tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif menurut Sugianto (1995:62) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang mempunyai beberapa ciri yaitu:

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam tujuan
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
4. Membuat anak terlibat secara aktif
5. Sifatnya konstruktif

Sedangkan Zaman (2005:15) menyatakan alat permainan edukatif adalah merupakan sarana pendidikan yang mempunyai peran sangat penting. Karena alat permainan edukatif yang sesuai dengan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah suatu alat yang dapt difungsikan secara multi guna sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak. Alat pemainan edukatif selalu dirancang

dengan pemikiran yang dalam karena melalui bermain dengan alat tersebut anak mampu mengembangkan penalarannya

6. Permainan Menjalin Karet

Peneliti melihat ditengah tengah masyarakat, bahwa permainan menjalin karet merupakan suatu permainan yang cukup baik untuk mengembangkan motorik halus anak karena permainan menjalin karet suatu permainan yang sangat bagus mengkoordinasikan mata dan tangan. Tidak hanya itu permainan menjalin karet ini juga bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan selain motorik halus anak, emosi, social, bahasa dan kognitif pada diri anak juga bisa berkembang. Permainan menjalin karet ini juga berfungsi untuk selain melatih motorik halus anak, emosi dan kosentrasi juga untuk pengenalan bentuk bagi anak, pengenalan warna, melatih kreatifitas, merangsang imajinasi, kosentrasi pendengaran dan penglihatan. Didalam permainan menjalin karet ini anak akan bisa memegang karet dan menjalinnya satu demi satu diserasikan antara satu dan dua karet atau menurut warna karet yang berwarna warni dan anak akan termotivasi untuk menuliskan bentuk karet pada kertas.

B. Penelitian Yang Relevan

Setelah melakukan studi ke perpustakaan, maka peneliti menemukan penelitian yang dilakukan oleh Rahmi (2010) dengan judul Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui pembelajaran melukis dengan jari (Finger Painting) di TK Padang Sarai Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Pada penelitian ini dinyatakan bahwa dengan pembelajaran melukis dengan jari (Finger Painting) motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.

Mira Kurnia (2011) dengan judul Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Stempel Kata Bergambar Buah di TK Indah Jelita Payakumbuh. Adapun hasilnya adalah telah terjadi peningkatan motorik halus anak, terlihat pada persentase kemampuan anak 2, 6%, sedangkan pada siklus I 38, 9%, dan pada siklus II 77, 5%. Hal ini menyatakan bahwa motorik halus anak berkembang dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II.

Berdasarkan penelitian diatas,penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam hal upaya pengembangan motorik halus anak yang dilakukan melalui permainan. Namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan alat permainan yang sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diatas yang melakukan permainan melukis dengan jari (Finger Painting) dan Permainan Stempel Kata Bergambar Buah. Tetapi dalam penelitian ini peneliti menggunakan Gelang Karet sebagai alat permainannya untuk meningkatkan motorik halus anak

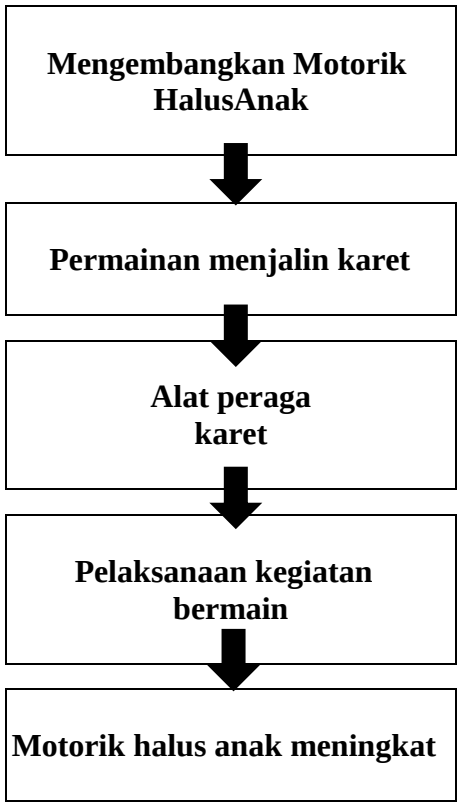
Relevansinya dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang adalah sama-sama melakukan penelitian tentang motorik halus anak

C. Kerangka Konseptual

Pentingnya mengembangkan motorik halus pada anak usia dini ternyata dapat mengoptimalkan dan melatih otot-otot kecilnya. Ini sekaligus bisa mengkoordinasi hubungan antara tangan dan mata, lengan dan tubuh yang pada prinsipnya bisa dilaksanakan secara bersamaan. Hal ini sangat menunjang kegiatan menulis anak, melalui permainan menjalin karet yang pada tujuannya selain meningkatkan motorik halus anak, emosi dan konsentrasi juga untuk pengenalan bentuk bagi anak, pengenalan warna, melatih kreatifitas, merangsang imajinasi, konsentrasi, pendengaran dan penglihatan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijembatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran kepada anak seperti : karet berwarna-warni dapat mengembangkan motorik halus anak

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak yang menggunakan permainan menjalin karet akan dilaksanakan di PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya kelompok A1



Bagan 1**.**
Kerangka Konseptual

H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah “ meningkatnya motorik halus anak dengan permainan menjalin karet dengan proses dan hasil pembelajaran yang optimal.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang perkembangan motorik halus anak melalui permainan menjalin karet sebagai berikut:

1. Usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang perlu diberikan rangsangan pendidikan secara optimal
2. Pada usia dini masalah tentang perkembangan motorik halus anak sering sekali muncul
3. Permainan menjalin karet merupakan suatu permainan yang bisa melatih kelenturan jari jemari anak sehingga memudahkan anak untuk memegang pensil serta meniru dan menarik garis sebagai kesiapan menulis
4. Penelitian ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Sumantri (2005:143) yang menyatakan tujuan pengembangan motorik halus adalah agar mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan jari jemari seperti kesiapan menulis
5. Pada usia 5-6 tahun, koordinasi motorik halus anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat (Kemendiknas:2010)
6. Melalui bermain anak mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, berbahasa, emosi, dan sosial yang dikemukakan oleh Moeslicathoen (1999:32)
7. Melalui permainan menjalin karet bisa meningkatkan sosialisasi anak serta dapat menanamkan sikap sabar pada anak
8. Motorik halus anak berkembang setelah diadakan permainan menjalin karet yang hasil yang baik. Terbukti pada siklus I perkembangan motorik halus anak mencapai 41%, ternyata pada siklus II meningkat menjadi 88%, berarti permainan menjalin karet telah berhasil mengembangkan motorik halus anak

9. Semua indikator yang dinilai sudah mengalami peningkatan disetiap siklusnya
10. Selama proses pembelajaran berlangsung penelitian untuk anak dapat dilakukan dengan baik

B. Implikasi

Permainan menjalin karet telah berhasil merangsang kelenturan jari jemari tangan atau motorik halus anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikator terutama disaat anak meniru dan menarik garis tegak lengkung dan lingkaran. Hal ini diperkuat oleh teorinya Janet (dalam Sudono: 2000:53) yang menyatakan motorik halus gerakan yang melibatkan otot kecil atau halus agar kemampuan dasar seperti meniru menarik garis tegak lengkung dan lingkaran dapat terus ditingkatkan

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan motorik halus anak melalui berbagai macam permainan yang menarik bagi anak
2. Disarankan kepada guru TK untuk mencobakan permainan menjalin karet ini sebagai strategi yang dapat merangsang perkembangan motorik halus anak secara langsung pada proses pembelajaran
3. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian semua murid PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima

Puluh Kota dengan harapan guru dapat memahami terus kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain

4. Kepada pihak PAUD Aisyiyah Andaleh Kecamatan Luak Kabupaten Lima Puluh Kota hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan motorik halus anak, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan
5. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran
6. Disarankan bagi peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkap lebih jauh tentang perkembangan motorik halus anak melalui permainan dan media pembelajaran yang lain
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan menambah wawasan