

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Pada bab ini akan disajikan data hasil dari proses pengembangan alat permainan edukatif *Magic Bag* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini di TK Kartika V-31 dengan menyajikan data hasil dari uji coba lapangan di TK Kartika V-31 Desa A. Yani Pura Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin.

#### **A. Lokasi Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum TK Kartika V-31**

TK Kartika V-31 terletak di Desa A. Yani Pura Kecamatan Binunag Kabupaten Tapin Provinsi Kalimantan Selatan. TK Kartika V-31 dikepalai oleh Ibu Itum Mufarida S.Pd. AUD, beliau adalah pimpinan sekolah TK Kartika V-31. Tenaga pengajar yang ada di TK Kartika V-31 saat ini berjumlah empat orang, dengan jumlah kelas sebanyak tiga kelas, yaitu dari kelompok bermain (KB), kelompok bermain (4-5 tahun), kelompok B (5-6 tahun) dengan jumlah keseluruhan siswa berjumlah 100 orang anak. Anak kelompok bermain berjumlah 8 orang anak, kelompok bermain berjumlah 55 orang anak, kelompok B berjumlah sebanyak 37 anak.

TK Kartika V-31 memiliki jumlah ruangan sebanyak lima ruangan, yaitu ruangan kelas sebanyak tiga buah, satu ruangan kantor, satu dapur. TK Kartika V-31 memiliki beberapa permainan di luar ruangan (*outdoor*) yaitu ayunan dan perosotan. Sedangkan alat permainan edukasi yang ada

di dalam ruangan (*indoor*) lumayan banyak, diantaranya lego, balok, bongkar pasang dan masih banyak lagi.

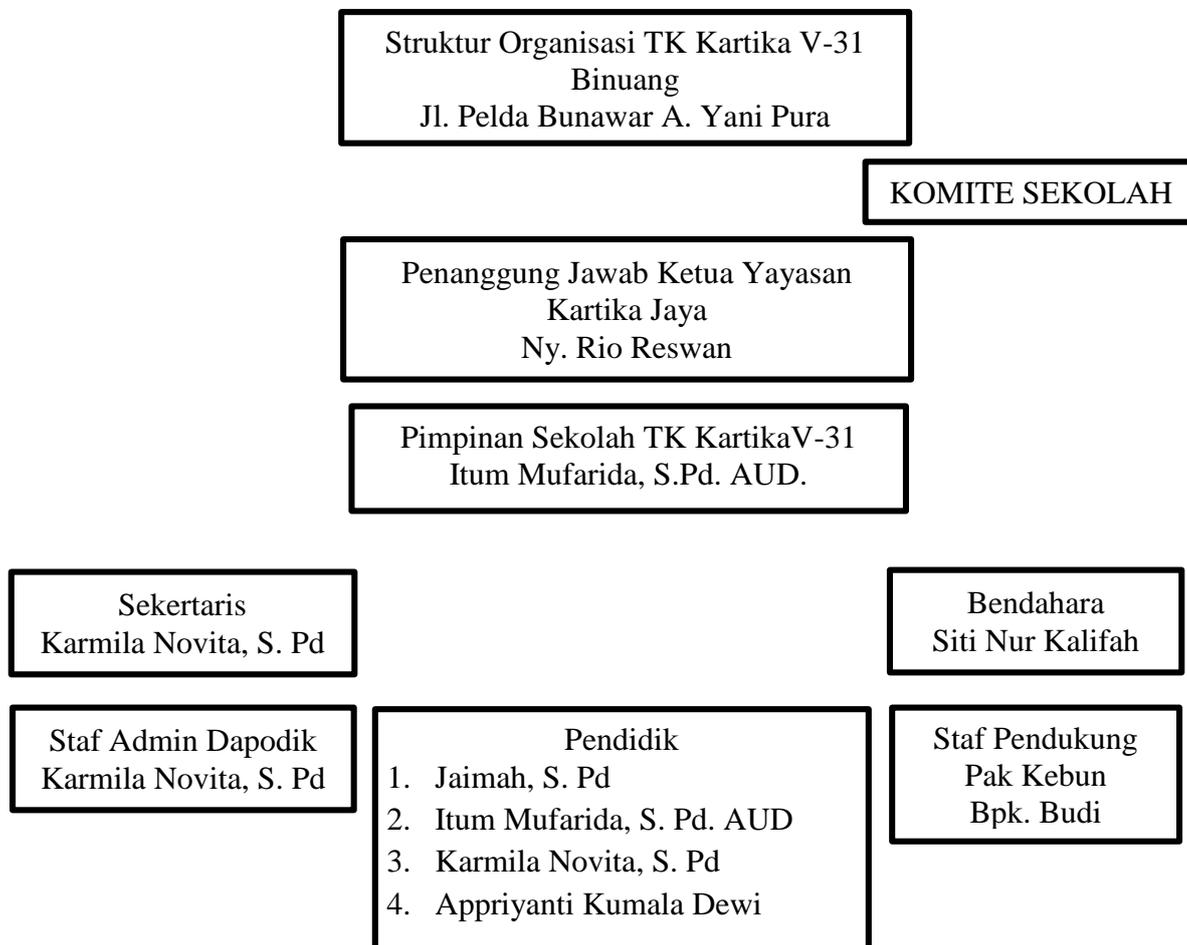
## **2. Visi dan Misi TK Kartika V-31**

Visi TK Kartika V-31 “sehat, cerdas, berbudi luhur, berpengetahuan, disiplin dan memiliki imtaq”

Misi TK Kartika V-31:

- a. Membantu peserta didik memberikan asupan gizi yang seimbang
- b. Membantu mewujudkan peserta didik cerdas sesuai bakat
- c. Membantu peserta didik mewujudkan perilaku dan akhlaq yang sopan dan santun
- d. Membantu peserta didik mewujudkan pengetahuan di bidang pengembangan nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

### 3. Struktur Organisasi TK Kartika V-31



Gambar 1. Struktur Organisasi TK Kartika V-31 Binuang

## **B. Penyajian Data**

Berdasarkan jenis pendekatan penelitian yang peneliti gunakan yaitu penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *research and development (RnD)* menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap ini terdapat beberapa proses menganalisis, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan tahap merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

#### **a. Analisis Ujung Depan.**

Pada tahap analisis ujung depan ini peneliti menemukan topik permasalahan yang dijadikan sebagai objek pengembangan dalam penelitian ini. Peneliti menentukan topik atau permasalahan melalui observasi yang dilakukan ke TK. Adapun permasalahan yang peneliti dapatkan di TK tersebut adalah kurangnya alat permainan edukatif bagi anak didik di kelompok bermain tersebut yang berguna untuk menstimulus aspek perkembangan motorik halusny.

#### **b. Analisis Siswa**

Pada tahapan analisis siswa ini peneliti melakukan sebuah pengamatan terhadap karakteristik dan cara belajar anak usia dini di TK yang peneliti jadikan sebagai subjek penelitian. Karakteristik dan cara belajar anak usia dini di TK Kartika V-31 yaitu mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki sifat egosentris yang dimana mereka

masih sedikit kesulitan untuk menunggu atau untuk bergantian, memiliki imajinasi yang kuat, selalu banyak bergerak. Maka dari itu untuk mengajarkan alat permainan edukatif *Magic Bag ini* pada anak usia dini harus melalui percobaan sederhana.

c. Analisis Tugas

Pada tahapan analisis tugas ini peneliti melakukan pemilihan materi dan menyesuaikannya dengan kompetensi dasar serta indikator tingkat pencapaian perkembangan anak. Pertama peneliti melakukan pemilihan tema, tema yang dipilih adalah kebutuhanku dengan subtema pakaian, karena tema tersebut adalah hal sederhana yang selalu berkaitan dengan kesehariannya. Tema tersebut dapat dikenalkan kepada anak melalui alat permainan edukatif *Magic Bag*. Setelah itu peneliti menyesuaikan dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) anak kelompok bermain yang mana disesuaikan dengan Permendikbud No 137 Tahun 2014 yaitu sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) yaitu kompetensi sikap spiritual
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) yaitu kompetensi sikap sosial
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) yaitu kompetensi pengetahuan
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) yaitu kompetensi keterampilan

Sedangkan kompetensi dasar anak usia 3-4 tahun atau berada pada kelompok bermain yaitu sebagai berikut:

Tabel. I Kompetensi Dasar Anak Usia 3-4 Tahun

No	Kompetensi Dasar (KD) atau Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun	Indikator
1.	<p>3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>1.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan anak mampu memasang sesuatu pada tempatnya.</li> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran (misal: besar, kecil, panjang, pendek)</li> </ul>

#### d. Analisis Konsep

Pada tahapan analisis ini peneliti membuat sebuah konsep kegiatan bermain yang dibuat menjadi alat permainan edukatif. Alat permainan ini digunakan langsung oleh anak, dikonsep dengan bentuk seperti tas dengan beberapa permainan didalamnya. Setelah melakukan pemilihan tema-tema pada pendidikan anak usia dini, peneliti pada tahap ini memilih tema kebutuhanku dengan subtema pakaian untuk permainan yang ada didalamnya.

## e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan menyimpulkan berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

Tabel. II Analisis Tugas dan Analisis Konsep

No	KD	Indikator	Materi
1.	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan anak mampu memasang sesuatu pada tempatnya.</li> </ul>	Anak mampu melakukan kegiatan memasang kancing baju, kancing celana, menutup resleting celana, meronce pada pola rok, memasang tali sepatu, mengayam melalui media <i>Magic bag</i> .
2.	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran (misal: besar, kecil, panjang, pendek)</li> </ul>	Anak mampu mengetahui fungsi dari memasang kancing baju, fungsi memakai baju, memasang tali sepatu, fungsi memakai sepatu, fungsi memakai rok dan fungsi menutup resleting celana serta fungsi memakai celana melalui media <i>Magic bag</i> .

## 2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap merancang atau *design*, pada tahap yang kedua ini terdiri dari, memilih media, memilih jenis serta perancangan awal, yaitu sebagai berikut:

### a. Penyusunan Tes

Pada tahapan ini peneliti melakukan penyusunan tes yang terdiri dari beberapa lembar observasi dan lembar evaluasi untuk anak berdasarkan kompetensi dasar (KD) 3.3 dan kompetensi dasar (KD) 3.6 dan indikator perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun. Observasi dan evaluasi yang dilakukan yaitu bagaimana anak mengerjakan kegiatan permainan tersebut, bisakah anak mengetahui fungsi dari permainan tersebut. (Terlampir)

### b. Memilih Media

Pada tahapan ini peneliti melakukan pemilihan terhadap media yang dikembangkan. Pada penelitian ini media yang dipilih untuk meningkatkan keterampilan motorik halus adalah berupa alat permainan *Magic Bag*. *Magic bag* memiliki arti tas ajaib yaitu dengan membuka tas tersebut maka didalamnya akan terdapat beberapa macam permainan. Alat permainan *Magic Bag* dipilih karena anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang kuat, maka dari itu alat permainan ini bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan sangat baik karena bisa membantu anak dalam mengkonretkan pengetahuan yang didapat. Selain itu juga dapat melatih daya

konsentrasi anak, melatih kemampuan mengamati dengan baik, serta melatih anak untuk bersikap sabar.

#### c. Memilih Jenis

Pada tahapan ini peneliti memilih jenis media dan jenis materi yang dimuat ke dalam isi atau produk yang dikembangkan. Jenis media yang dipilih oleh peneliti yaitu media alat permainan yang di dalamnya berisi permainan yang berguna untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Alat dan bahan yang digunakan adalah bahan yang tidak berbahaya untuk anak yaitu kain flanel, benang wol, tali sepatu dan kancing baju yang terbuat dari bahan plastik. Proses pemilihan materi ini disesuaikan dengan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator pencapaian perkembangan anak yang disesuaikan dengan Permendikbud No 137 Tahun 2014.

#### d. Perencanaan Awal

Pada tahapan ini peneliti membuat sebuah alat permainan edukatif *Magic Bag* atau tas ajaib.

#### 3. Bagian Luar Tas

Rancangan tas ini dibuat dengan ukuran panjang 35cm dan lebar 50cm. Rancangan tas permainan ini dibuat dengan menggunakan bahan kain flanel berwarna hitam, karena agar tidak terlalu terlihat apabila terkena kotoran, dan juga tulisan yang dibuat dengan kain flanel berwarna-warni bertuliskan "*Magic Bag*".



Gambar II. Bagian luar tas sebelum revisi

#### 4. Bagian Dalam Tas Sisi Kiri

Bagian dalam tas sisi kiri, ketika dibuka akan ada beberapa permainan, yaitu memasang kancing pada baju dan memasang tempelan karakter, pada bagian baju menggunakan kain flanel berwarna hijau.



Gambar III. Bagian dalam tas sisi kiri (Memasang kancing baju dan memasang tempelan karakter)

#### 5. Bagian Dalam Tas Sisi Tengah

Pada bagian dalam tas sisi tengah, terdapat permainan memasang resleting pada celana dan juga memasang tempelan karakter. Kain flanel yang digunakan adalah warna oren terang untuk celana.

Warna-warna dalam permainan ini dipilih dengan menyesuaikan karakter anak-anak, karena anak-anak cenderung lebih suka dengan warna-warna yang mencolok.



Gambar IV. Bagian dalam tas sisi tengah (Memasang resleting dan memasang tempelan karakter)

#### 6. Bagian Tas Sisi Kanan Atas

Permainan selanjutnya yaitu memasang tali pada topi, dan kain flanel yang digunakan untuk topi adalah warna putih.



Gambar V. Bagian dalam tas sisi kanan atas

### 7. Bagian Tas Sisi Kanan Bawah

Setelah selesai bermain, tempelan karakter di simpan pada saku yang terdapat di dalam tas sisi kanan bawah.



Gambar VI. Bagian dalam tas sisi kanan bawah

### 3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap yang ke tiga ini yaitu tahap pengembangan terdiri atas penilaian ahli atau validitas produk yaitu sebagai berikut:

#### a. Validasi Ahli

##### 1) Validasi Media

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validitas oleh ahli media. Uji validitas media ini dilakukan oleh Ibu Dyah Ageng Pramesty Koenarso, M.Pd., beliau juga merupakan dosen mata kuliah Pembelajaran Seni Rupa pada prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) . Adapun hasil dari validasi media yang telah dilakukan untuk produk alat permainan ini sudah cukup baik, namun terdapat saran yang diberikan oleh ahli media untuk memperbaiki lagi produk alat permainan ini, yaitu diantaranya ukuran media bisa lebih disesuaikan lagi, dan tentunya sebelum

digunakan produk harus melalui tahap revisi agar menjadi produk yang lebih baik lagi.

Berikut hasil angket validasi media dengan validator sebelum direvisi.

Tabel. III Hasil Instrumen Validasi Media Sebelum Revisi

Aspek	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Fisik	Keamanan bahan yang digunakan				√
	Keawetan bahan media <i>magic bag</i>			√	
	Kesesuaian ukuran <i>magic bag</i>			√	
	Kemenarikkan desain <i>magic bag</i>		√		
Bentuk Gambar	Kejelasan bentuk gambar			√	
	Kesesuaian bentuk gambar dengan materi karakteristik anak TK Kelompok A			√	
Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak TK Kelompok bermain				√
	Kesesuaian komposisi warna dan bentuk gambar		√		
Pemakaian	Kesesuaian permainan dengan karakteristik anak TK Kelompok bermain			√	

	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)			√	
--	--	--	--	---	--

Saran
Pada bagian depan tas ditambah permainan menganyam, tempelan karakter dihilangkan, ukuran media permainan didalam tas sedikit lebih dikecilkan, bagian permainan memasang tali pada topi diganti dengan memasang tali pada sepatu, ditambah dengan permainan meronce pada rok.

Pada uji validasi ini diperoleh persentase kelayakan produk, untuk menentukan persentase kelayakan dari alat permainan maka hasil dari angket validasi ahli media dapat diidentifikasi ke dalam kategori sesuai dengan tabel menurut Sugiyono berikut ini:

Tabel. IV Persentase Kelayakan

Skor Penilaian	Rentang Skor	Kategori
4	75%-100%	Sangat Baik
3	56%-75%	Baik
2	40%-55%	Kurang
1	0%-39%	Sangat Kurang

Untuk mengidentifikasi persentase kelayak produk, maka dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor maksimal yang diperoleh}}$$

Sebelum menghitung persentase kelayakan, terlebih dahulu harus diketahui skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi media. Untuk mengetahui skor maksimal yang diperoleh, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor maksimal} = \text{Jumlah item penilaian} \times \text{Nilai tertinggi}$$

Pada validasi media ini memiliki 10 item penilaian, dengan nilai tertinggi yaitu 4 maka untuk mendapatkan skor maksimal dapat digunakan rumus seperti di atas sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor maksimal} &= 10 \times 4 \\ &= 40\end{aligned}$$

Skor maksimal yang didapatkan yaitu 40, sedangkan skor yang diperoleh pada validasi media sebelum direvisi sebanyak 30. Berikut hasil dari persentase kelayakan media sebelum direvisi:

$$\begin{aligned}\text{Kelayakan \%} &= \frac{30 \times 100\%}{40} \\ &= 75\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, didapatkan persentase kelayakan produk yaitu sebesar 75%, maka dari itu jika dilihat berdasarkan tabel persentase kelayakan menurut Sugiyono persentase kelayakan berada pada kategori baik dengan rentang skor antara 56%-75%.

Berikut adalah hasil dari revisi media permainan yang telah diperbarui setelah melakukan tahap validasi yang pertama dengan validator.

### 1) Bagian Luar Tas

Pada rancangan awal, tas permainan ini hanya terdapat tulisan “*Magic Bag*”. Setelah dilakukan validasi maka terdapat perubahan dengan menambahkan permainan menganyam pada bagian depan tas, yang menggunakan kain flanel warna-warni.



Gambar VII. Bagian Luar Tas sesudah revisi

### 2) Bagian Dalam Tas Sisi Kiri

Pada bagian dalam tas, setelah dilakukan validasi terdapat perubahan yaitu tidak menggunakan tempelan karakter, tetapi ukuran bentuk baju diperkecil dan menambahkan permainan pola bentuk rok untuk dijahit pada tepinya.



Gambar VIII. Bagian dalam tas sisi kiri sesudah revisi

### 3) Bagian Dalam Tas Sisi Kanan

Sebelum divalidasi sisi kanan tas, terdapat permainan memasang resleting dan kancing pada celana, memasang tali pada topi dan memasang tempelan karakter. Permainan tersebut berubah setelah validasi yaitu, memasang kancing dan resleting celana, serta memasang tali pada bentuk sepatu yang dibuat dengan kain flanel.



Gambar IX. Bagian dalam tas sisi kanan atas sesudah revisi.



Gambar X. Bagian dalam tas sisi kanan bawah sesudah revisi.

Adapun hasil dari instrumen validasi media ini adalah sebagai berikut:

#### a) Aspek Kelayakan Kegrafikan

Tabel.V Hasil Instrumen Validasi Media Sesudah Revisi

Aspek	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
<b>Fisik</b>	Keamanan bahan yang digunakan				√
	Keawetan bahan media <i>magic bag</i>			√	
	Kesesuaian ukuran <i>magic bag</i>			√	
	Kemenarikkan desain <i>magic bag</i>			√	
<b>Bentuk Gambar</b>	Kejelasan bentuk gambar				√
	Kesesuaian bentuk gambar dengan materi karakteristik anak TK Kelompok A				√
<b>Warna</b>	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak TK Kelompok bermain				√
	Kesesuaian komposisi warna dan bentuk gambar				√
<b>Pemakaian</b>	Kesesuaian permainan dengan karakteristik anak TK Kelompok bermain			√	
	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)			√	

Saran
Tali untuk menjahit rok dirubah agar cocok untuk digunakan anak usia kelompok bermain dan untuk tempelan disarankan untuk dihilangkan.

Pada uji validasi ini diperoleh persentase kelayakan produk, untuk menentukan persentase kelayakan dari alat permainan yang sudah direvisi, maka hasil dari angket validasi ahli media dapat diidentifikasi ke dalam kategori sesuai dengan tabel menurut Sugiyono berikut ini:

Tabel.VI. Persentase Kelayakan

Skor Penilaian	Rentang Skor	Kategori
4	75%-100%	Sangat Baik
3	56%-75%	Baik
2	40%-55%	Kurang
1	0%-39%	Sangat Kurang

Untuk mengidentifikasi persentase kelayak produk, maka dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor maksimal yang diperoleh}}$$

Untuk mengetahui skor maksimal yang diperoleh, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor maksimal} = \text{Jumlah item penilaian} \times \text{Nilai tertinggi}$$

Pada validasi media ini memiliki 10 item penilaian, dengan nilai tertinggi yaitu 4 maka untuk mendapatkan skor maksimal dapat digunakan rumus seperti di atas sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= 10 \times 4 \\ &= 40 \end{aligned}$$

Maka dari itu didapatkan hasil skor maksimal yaitu 40, sedangkan skor yang diperoleh pada validasi media ini sebanyak 35. Jadi untuk mendapatkan persentase kelayakan penulis akan menghitung skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal dikalikan dengan 100%. Berikut adalah hasil dari persentase kelayakan pada validasi materi:

$$\begin{aligned} \text{Kelayakan \%} &= \frac{35 \times 100\%}{40} \\ &= 87,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, didapatkan persentase kelayakan produk yaitu sebesar 87,5%, maka dari itu jika dilihat berdasarkan tabel persentase kelayakan menurut Sugiyono persentase kelayakan berada pada kategori sangat layak dengan rentang skor antara 75%-100%.

#### b. Uji Coba

Setelah uji validasi selesai dilakukan, kemudian peneliti melalui tahap uji coba. Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang telah melalui tahapan validasi dari validator media serta telah melalui tahapan revisi. Uji coba akan dilakukan selama kurang lebih 3 hari dan dengan jumlah anak sebanyak 8 orang. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu dengan menggunakan jenis uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan ini peneliti tidak bertindak sebagai guru, akan tetapi peneliti hanya melihat atau mengobservasi serta mendokumentasikan kegiatan uji coba yang dilakukan oleh guru di TK Kartika V-31 Binuang. Pada saat dilakukan uji coba tersebut, anak-anak menunjukkan respon yang sangat baik, bahkan mereka semua sangat antusias untuk melakukan permainan edukatif *magic bag* tersebut.

#### 4. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahapan keempat atau tahap *disseminate* ini dilakukan penyebarluasan di 1 (satu) Sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) yang ada di

Desa A.Yani Pura yaitu lebih tepatnya TK Kartika V-31 Binuang. Penyebarluasan dilakukan pada satu guru Kelompok bermain, kemudian guru tersebut diberikan angket responden atau tanggapan guna untuk mengetahui tanggapan yang diberikan terhadap alat permainan edukatif *magic bag* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Jika dilihat dari hasil angket responden yang diberikan kepada guru, tanggapan yang diberikan termasuk dalam kategori sangat baik. Berikut hasil angket tanggapan yang diberikan kepada satu orang guru wali kelas kelompok bermain:

Tabel.VII Angket Tanggapan pada Guru Kelas

Nama : Jaimah, S.Pd

No	Aspek yang Dinilai	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1	Apakah alat permainan edukatif <i>magic bag</i> ini sesuai dengan yang diinginkan?	√	
2	Apakah alat permainan edukatif <i>magic bag</i> ini mudah untuk dipahami?	√	
3	Apakah bentuk media yang ada di alat permainan edukatif <i>magic bag</i> ini menarik?	√	
4	Apakah alat permainan edukatif <i>magic bag</i> ini dapat membantu dan memudahkan guru untuk memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi kebutuhan?	√	
5	Apakah secara keseluruhan alat permainan edukatif <i>magic bag</i> ini menarik?	√	

Sedangkan hasil angket responden yang peneliti lakukan kepada anak-anak adalah sebagai berikut:

Tabel.VIII Angket Tanggapan pada Anak-anak

No	Panduan Wawancara untuk Anak	Tanggapan															
		R1		R2		R3		R4		R5		R6		R7		R8	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1	Apakah adek senang sama permainan <i>magic bag</i> ini?	√		√		√		√		√		√		√		√	
2	Rame enggak permainannya dek?	√		√		√		√		√		√		√		√	
3	Permainannya bagus enggak dek?	√		√		√		√		√		√		√		√	
4	Kalau diajak main permainannya lagi adek mau atau enggak?	√		√		√		√		√		√		√		√	

Berikut adalah hasil media alat permainan edukatif sebelum dan sesudah direvisi :

Tabel.IX Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	



### C. Pembahasan

Pada bagian ini peneliti mengembangkan sebuah permainan bernama *Magic Bag* yang berarti tas ajaib, yaitu tas yang didalamnya terdapat beberapa permainan, berguna untuk meningkatkan keterampilan motorik halus untuk anak usia dini. Pada pembahasan ini peneliti akan menjelaskan isi permainan yang terdapat dalam *Magic Bag* dan mengaitkan dengan teori.

#### 1. Menganyam

Permainan menganyam ini terdapat pada bagian luar tas, permainan ini sangat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus untuk anak-anak usia dini, sesuai dengan pendapat Sumantri (2015:146),

tujuan dari pengembangan keterampilan motorik halus adalah mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak dua tangan, mampu menggerakkan anggota tubuh, yang berhubungan dengan gerak jari-jemari dan mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan serta mampu mengendalikan emosi beraktivitas motorik halus. Pada saat dilapangan, anak-anak menyukai permainan ini, namun butuh kesabaran lebih untuk anak-anak menyelesaikannya.

## 2. Mengancing

Permainan selanjutnya adalah mengancing, mengancing pada baju yang terdapat di bagian dalam tas, anak-anak sangat antusias ketika mencoba permainan ini, dengan pelan-pelan anak bisa menyelesaikan memasang kancing baju sesuai lubangnya. Kegiatan mengancing baju ini juga merupakan kegiatan yang dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak, sesuai dengan fungsi pengembangan keterampilan motorik yaitu keterampilan bantu diri (*self help*). Untuk mencapai kemandiriannya, anak harus memperlajari keterampilan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri (Nugroho,2011) contohnya dengan permainan mengancing baju ini.

## 3. Meronce

Menyusur tali pita pada permainan meronce atau menjahit pada rok, permainan ini juga bisa membantu untuk meningkatkan motorik halus

anak usia dini, pada permainan ini anak-anak masih meminta bantuan pada peneliti untuk mencontohkan bagaimana cara bermainnya, setelah peneliti memberikan contoh dengan menjahit atau meronce sesuai pola lubang yang ada di rok, kemudian anak-anak mencoba dan dengan hasil yang lumayan bagus seperti yang sudah dicontohkan.

#### 4. Memasang Resleting dan Tali Sepatu

Permainan memasang resleting pada celana, resleting yang digunakan berukuran lebar kurang lebih 3cm dan panjang 10cm. Pada saat permainan ini anak sangat menyukainya, karena beberapa dari anak-anak tersebut sudah ada yang mulai belajar memakai pakaian sendiri.

Selanjutnya pada permainan memasang tali sepatu, memungkinkan untuk anak usia dini lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, permainan ini akan membantu stimulasi perkembangan motorik halus melalui kegiatan di lingkungan sekolah atau di TK.

Kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak pasti berbeda-beda. Secara keseluruhan anak dapat melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Kemampuan motorik halus anak terdiri dari dua aspek yaitu kemampuan menolong diri sendiri, dan kemampuan untuk pembelajaran. Hurlock menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus adalah perkembangan sistem saraf. Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan motorik karena sistem saraf merupakan pengontrol gerak

motorik pada tubuh manusia, Hurlock juga menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik yaitu umur. Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja. Usia atau umur juga mempengaruhi kemampuan motorik halus anak, hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang menggunakan subjek anak usia dini pada rentang usia 3-4 tahun di TK Kartika V-31 Binuang.