

BERMAIN PEMBANGUNAN TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA DINI

Nova Nabila J¹, Ari Sofia², Nia Fatmawati³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

²FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

Email: Nabilanova452@gmail.com

Nomor HP:081296658754

Abstract: *The Influences of Constructive Play Toward Children Fine Motor Skills. The problem in this research was children low fine motor skills aged 5-6 years old. This research aimed to determine the influences of constructive play toward fine motor skills. This research was conducted at Sekar Melati Kindergarten. The method of this study was associative research. The sample of this research consisted of 20 childrens aged 5-6 years old. The sample technique used was total sampling. Data was collected through observation and analyzed by using simple linear regression test. The results of the simple linear regression test showed that there was a significant influences of constructive play toward children fine motor skills.*

Keywords: *constuctive play, early childhood, fine motor skills*

Abstrak: **Pengaruh Bermain Pembangunan terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia Dini.** Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan motorik halus pada pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap keterampilan motorik halus. Penelitian dilaksanakan di PAUD Sekar Melati, metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian assosiatif. Sampel penelitian ini berjumlah 20 orang anak usia 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari bermain pembangunan terhadap keterampilan motorik halus anak.

Kata kunci: anak usia dini, bermain pembangunan, motorik halus

PENDAHULUAN

Anak adalah generasi penerus bagi orang tua masyarakat dan negaranya, semua pihak harus memperhatikan dan memahami tentang bagaimana menjadikan anak-anak itu mencapai keberhasilan hidupnya di masa yang akan datang. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia.

Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan.

Menurut Yus (2011) pendidikan anak usia dini sering disebut dengan *golden age* atau masa keemasan.

The golden age merupakan masa anak-anak bereksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa *trozt alter 1* (masa mengembangkan tahapan awal). Tujuan pendidikan anak usia dini pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal. Pengembangan kemampuan tersebut membutuhkan kondisi secara stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai.

Ada beberapa aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini dalam pendidikan sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Pasal 1 butir 2 bahwa “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama

dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni”.

Salah satu bidang pengembangan yang cukup penting untuk dikembangkan adalah aspek fisik motorik, yaitu dalam lingkup perkembangan aspek motorik halus. Perkembangan motorik halus berkaitan dengan gerakan koordinasi mata dan tangan yang bertujuan agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang dengan optimal sehingga anak dapat melakukan tahapan pendidikan kejenjang berikutnya. Menurut Jamaris (2006) mengemukakan bahwa “perkembangan motorik halus anak usai dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus, dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari-jari tangan”.

Tujuan dari pengembangan motorik halus anak usia dini adalah anak mampu mengembangkan keterampilan kedua tangan, mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari, mampu mengkoordinasikan antara mata dengan aktivitas tangan dan mampu mengendalikan emosi dalam aktivitas tersebut.

Perkembangan motorik halus dapat distimulus dengan prinsip pembelajaran melalui bermain, sesuai dengan prinsip DAP menurut NAEYC (2009) yang menyebutkan bahwa bermain adalah sarana penting untuk pengembangan menyesuaikan diri. Seluruh anak suka bermain, dan memberikan kesempatan anak bermain dapat membuatnya berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan emosi, mengembangkan kemampuan fisik, Bahasa lisan, dan pemecahan masalah, serta meningkatkan keterampilan dan kesuksesan di sekolah.

Menurut Jamaris (2006) menyatakan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik

halus, dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari-jari tangan.

Menurut Tedjasaputra (2001) bermain pembangunan yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Montulalu, et. al (2009) yang menyatakan bermain pembangunan merupakan bentuk permainan aktif yang di mana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Melani (2014). Penelitian ini menyatakan bahwa bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan motorik halus anak, selain membuat anak senang, serta dapat memotivasi anak dalam melaksanakan aktivitas yang melibatkan anak untuk melakukan proses bermain dengan menggunakan benda nyata, kegiatan bermain pembangunan ini juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini

Sebagaimana dinyatakan oleh Hildayani dkk (2011) mengemukakan bahwa dalam bermain pembangunan digunakan media yang bersifat cair adalah media yang penggunaannya dan bentuknya ditentukan oleh anak, seperti cat, krayon, spidol, play dough, pasir dan air. Sedangkan yang bersifat terstruktur mempunyai bentuk yang sudah ditentukan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan tersebut sehingga menjadi karya contohnya balok unit, lego, balok berongga.

Belajar melalui kegiatan bermain dapat menimbulkan rasa senang dan membuat anak tidak cepat bosan saat proses belajar sedang berlangsung. Adapun salah satu kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan untuk dapat meningkatkan perkembangan motorik

halus anak salah satunya melalui bermain pembangunan.

Kemampuan anak dalam membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menghadapi situasi baru dan dalam memecahkan masalah dengan menggunakan pengalaman serta pengetahuan yang telah dimilikinya. Memecahkan masalah yang dihadapinya anak akan mengajukan berbagai pertanyaan yang bersifat relevan, kemudian melakukan eksplorasi yang diikuti dengan mengevaluasi apakah pengetahuan yang telah dimilikinya dapat diterapkan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

Bartlett dan Jonasson (2013) menjelaskan bahwa *konstruktivisme* merupakan pendekatan dalam psikologi yang berkeyakinan bahwa anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri tentang dunia disekitarnya atau dengan kata lain, anak dapat membelajarkan dirinya sendiri melalui berbagai pengalamannya. Sedangkan Bruner mengemukakan bahwa konstruktivisme merupakan proses yang aktif karena melalui proses belajar, siswa membangun berbagai ide dan berbagai konsep yang dikembangkan berdasarkan pengetahuannya saat ini dan pengetahuan yang diperolehnya di masa lalu.

Bermain pembangunan bukanlah hanya sekedar bermain menyusun balok, menurut Moeslichatoen (2004) kegiatan menggambar dapat dikelompokkan dalam bermain pembangunan atau menyusun, dalam kegiatan menggambar anak menggunakan pensil warna dan kertas gambar misalnya untuk membangun rumah, tumbuh-tumbuhan atau hewan secara grafis. Anak mengisi kertas gambar tersebut dengan berbagai macam pola yang merupakan bangunan grafis dua dimensi.

Selain itu bermain pembangunan juga dapat menghasilkan suatu karya dan dalam melalui bermain pembangunan dapat membangun gagasan dan ide berfikir anak itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Hildayani, dkk (2011) yang mengemukakan bahwa dalam bermain pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide anak melalui media, yaitu media bersifat cair seperti cat, krayon, spidol, play dough, pasir, air; atau 2) media yang bersifat terstruktur seperti balok unit, lego, puzzle, balok berongga.

Bermain pembangunan yang dilaksanakan disini sesuai dengan prinsip DAP menurut NAEYC (2009) yang bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek pembelajaran dan perkembangan (fisik, sosial, emosional dan kognitif), karena seluruh aspek perkembangan itu saling terkait, dimana perubahan satu aspek perkembangan akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti laksanakan di PAUD Sekar Melati anak selalu di tuntut untuk bisa menulis, sedangkan sebagian anak belum mampu memegang dan menggunakan alat tulis dengan benar. Pada kesempatan lain, saat kegiatan menggunting beberapa anak masih belum terampil menggunting karena kurangnya stimulus perkembangan motorik halus yang guru berikan. Kurangnya kesempatan dan stimulus yang guru berikan pada anak untuk mengembangkan kemampuan pada dirinya sendiri jugamembuat anak kurang memiliki inisiatif dan hanya menjalankan semua kegiatan berdasarkan perintah guru.

Oleh karena itu, melihat masih kurang berkembangnya keterampilan motorik halus pada anak-anak di PAUD Sekar Melati, peneliti berupaya untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak, yaitu dengan memberikan kegiatan bermain pembangunan.

METODE

Penelitian yang dilakukan memiliki rumusan masalah asosiatif. Menurut Sugiyono (2014) mengemukakan bahwa “rumusan masalah asosiatif adalah rumusan masalah yang bersifat menanyakan hubungan antar dua variabel atau lebih”. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu; variabel X (bermain pembangunan) dan variabel Y (keterampilan motorik halus). Hubungan tersebut dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan kesignifikanan secara statistik

Penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu pra-penelitian, tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dan setiap penelitian tersebut adalah (1) Penelitian pendahuluan, terdiri dari langkah-langkah berikut (a) Membuat surat izin penelitian ke sekolah tempat dilakukan penelitian. (b) Observasi ke sekolah tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti; (2) Tahap Perencanaan penelitian (a) Membuat kisi-kisi instrumen, (b) Uji instrumen validitas (c) Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) (d) Menyiapkan media untuk bermain pembangunan (3) Tahap Pelaksanaan (a) Melaksanakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. (b) Mengevaluasi menggunakan lembar observasi. (c) Mengumpulkan mengolah dan menganalisis data. (d) Membuat laporan hasil penelitian.

Populasi penelitian sebanyak 28 anak yang terdiri dari 2 kelas A dengan usia 4-5 tahun, sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun dengan jumlah 20 anak. Pengambilan sampel dalam

penelitian ini menggunakan sampling jenuh (penuh) atau sampling total.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi berupa data anak dan foto-foto selama penelitian. Adapun instrumen assesmen pada penelitian ini menggunakan skala rating. Dimana variabel X yaitu bermain pembangunan diukur dengan rentang skor 1-4 yang diperoleh dari setiap kegiatan pembelajaran. Kategorinya adalah sangat aktif (SA), aktif (A), cukup aktif (CA), dan kurang aktif (KA). Sangat aktif mendapat skor 4, aktif mendapat skor 3, cukup aktif diberikan skor 2, dan belum aktif diberikan skor 1. Selanjutnya pada variabel Y yaitu keterampilan motorik halus anak diukur dengan rentang skor 1-4 yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Kategorinya yaitu sangat mampu (SM), mampu (M), cukup mampu (CM), kurang mampu (KM). Sangat mampu mendapat skor 4, mampu mendapat skor 3, cukup mampu mendapat skor 2, dan kurang mampu mendapat skor 1.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh bermain Pembangunan terhadap keterampilan Motorik Halus Anak. Data yang diperoleh selama penelitian digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier sederhana karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 anak.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Berikut ini merupakan rumus interval:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

i = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Sedangkan rumus penentuan tingkat presentasi:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Besarnya Presentasi

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah berkalian seluruh item dengan responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bermain Pembangunan

Peningkatan keterampilan motorik halus dengan melakukan kegiatan bermain pembangunan menggunakan playdough memiliki nilai paling rendah 37 dan untuk nilai tertinggi yaitu 60.

Tabel 1. Rekapitulasi nilai bermain pembangunan

No	Kategori	Interval	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
1	SA	55-60	12	60
2.	A	49-54	3	15
3	CA	43-48	4	20
4.	KA	37-42	1	5
Jumlah			20	100,00
Rata-rata skor + STD			53,2+8,05	
Min-Max			37-60	

Keterangan:

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

KA = Kurang Aktif

Berdasarkan data tabel di atas, bahwa hasil observasi kegiatan bermain pembangunan yang dilakukan menggunakan kegiatan bermain pembangunan yang terletak pada katagori Sangat Aktif memperoleh sebanyak 12 anak, Aktif sebanyak 3, Cukup Aktif sebanyak 4 dan pada katagori Kurang Aktif hanya 1 anak. Kegiatan bermain pembangunan memperoleh persentase sebesar 60% dari 20 anak. Keaktifan anak dalam bermain pembangunan ini terlihat saat bermain pembangunan anak-anak melakukan banyak kegiatan yang melibatkan keterampilan motorik halus, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak berada pada katagori sangat aktif pada saat bermain pembangunan.

Keterampilan Motorik Halus

Peningkatan keterampilan motorik halus dengan menggunakan kegiatan bermain pembangunan memiliki nilai paling rendah 56 dan untuk nilai tertinggi yaitu 63.

Tabel 2. Rekapitulasi nilai keterampilan motorik halus

No	Kategori	Interval	Frekuensi (f)	Presentasi (%)
1.	SA	62-63	8	40
2.	A	60-61	7	35
3.	CA	58-59	4	20
4.	KA	56-57	1	5
Jumlah			20	100,00
Rata-rata=STD			60,8+5,75	
Min-Max			56 - 63	

Keterangan:

- SA = Sangat Aktif
- A = Aktif
- CA = Cukup Aktif
- KA = Kurang Aktif

Berdasarkan data pada tabel di atas, bahwa hasil observasi terhadap peningkatan keterampilan motorik halus yang terletak pada katagori Sangat Aktif sebanyak 8 anak,

Aktif sebanyak 7 anak, Cukup Aktif 4 anak dan Kurang Aktif hanya 1 anak. Keaktifan anak pada keterampilan motorik halus ini terlihat pada kegiatan bermain pembangunan anak banyak menggunakan keterampilan motorik halus terlihat pada mayoritas anak sangat aktif dengan persentase sangat aktif sebesar 40% dari 20 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus anak lebih terstimulasi pada kegiatan bermain pembangunan.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara bermain pembangunan dengan peningkatan keterampilan motorik halus anak. Bermain pembangunan dalam penelitian ini memberikan kontribusi terhadap keterampilan motorik halus.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa bermain pembangunan memiliki pengaruh terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia lima sampai enam tahun.

Tedjasaputra (2001) mengemukakan bahwa bermain pembangunan merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Kegiatan bermain pembangunan menggunakan media cair yaitu playdough dalam penelitian ini terbukti memiliki pengaruh terhadap keterampilan motorik halus. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (2010) yang mengemukakan bahwa seiring dengan berbagai macam bahan main untuk bermain pembangunan, koordinasi motorik halus berkembang, dan secara kognisi bergerak mendekati pikiran operasional kongkrit, hasil karya mereka menjadi semakin nyata. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Meilani (2015) yang

membuktikan bahwa bermain pembangunan merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan motorik halus anak, selain membuat anak senang, serta dapat memotivasi anak dalam melaksanakan aktivitas yang melibatkan anak untuk melakukan proses bermain dengan menggunakan benda nyata, kegiatan bermain pembangunan ini juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Kegiatan bermain pembangunan yang dilakukan merupakan sebagai bentuk stimulus terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Stimulus yang diberikan ternyata memperoleh respon yang positif. Hal ini dibuktikan dengan adanya pengaruh antara bermain pembangunan terhadap keterampilan motorik halus. Hal ini sejalan dengan pendapat Latif (2014) yang mengemukakan bahwa belajar menurut teori behavioristik adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis oleh karena itu, lingkungan yang diorganisasikan dengan stimulus yang baik, memberikan respons dan hasil seperti yang diharapkan. Selain itu, penyediaan alat main yang menarik juga mendukung kegiatan pada proses pembelajaran yang diberikan. Thobroni (2015) mengungkapkan bahwa pada teori konstruktivistik memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain.

Media yang digunakan untuk aktivitas bermain pembangunan dalam penelitian ini adalah playdough. Hal ini dilakukan karena playdough memiliki bentuk yang mampu memberi stimulus pada keterampilan motorik

halus anak karena adanya koordinasi antara mata dan otot-otot halus jari anak, Keterampilan motorik halus ialah adanya koordinasi antara mata dengan otot-otot halus menyangkut gerakan jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitas. Stimulus yang dapat diberikan melalui pembiasaan yang dilakukan sehari-hari di rumah seperti mengancing baju, makan sendiri, memakai sepatu bisa dijadikan stimulus untuk mengembangkan motorik halus anak. Kebiasaan sederhana seperti itu sangat penting dilakukan sejak dini, karena dapat mempengaruhi perkembangan anak ke tahap perkembangan selanjutnya. Melalui kegiatan bermain perkembangan anak juga dapat terstimulus seperti dengan kegiatan bermain pembangunan. Penelitian ini lebih mengutamakan pada kebebasan anak pada saat anak melakukan kegiatan bermain pembangunan.

Kebebasan yang diberikan membuat anak memiliki kesempatan untuk mencoba hal-hal baru dan menemukan berbagai macam cara dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya pada saat bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Kohnstamm yang menyatakan bahwa dalam suasana permainan itu terdapat faktor kebebasan, harapan dan kegembiraan, unsur ikhtiar dan siasat untuk mengatasi hambatan serta perlawanan. Ringkasnya, menurut teori fenomenologis permainan mempunyai arti dan nilai bagi anak sebagai sarana penting untuk mensosialisasikan anak.

Kebebasan anak dalam bermain pembangunan memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus nya dengan bermain pembangunan menggunakan media playdough, anak melakukan kegiatan membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya. Anak memiliki kebebasan untuk membuat bentuk playdough sesuai dengan apa yang diinginkannya, melalui kegiatan bermain pembangunan anak

dapat menstimulus perkembangan motorik halusnya, gerakan motorik halus anak membutuhkan koordinasi mata dan tangan dengan tepat serta teliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Latif, dkk (2013) yang menyatakan bahwa dengan bermain pembangunan anak memiliki kesempatan untuk menggunakan pendekatan yang berbeda-beda untuk mempresentasikan benda-benda/ide-ide. Faktor kebebasan dalam bermain pembangunan tersebut dalam penelitian ini memberikan kontribusi terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun dan dari faktor gen atau hereditas, faktor kematangan, faktor minat bakat, faktor lingkungan, serta faktor pembentukan.

Pengaruh bermain pembangunan dengan keterampilan motorik halus dalam penelitian ini dilihat pada kegiatan bermain pembangunan meniru bentuk benda yang dicontohkan dan membuat bentuk benda sesuai dengan imajinasinya menggunakan playdough bahan main pembangunan tersebut yang dibuat sendiri oleh anak dan di bantu oleh guru dengan anak mencampurkan bahan menjadi playdough, kemampuan anak dalam mencampur mengaduk, membentuk berbagai macam bahan sehingga menjadi playdough dan mengerti aturan-aturan main.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan disimpulkan bahwa adanya pengaruh kegiatan bermain pembangunan terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Sekar Melati Kota Agung Tanggamus. Perkembangan motorik halus adalah kemampuan yang berkaitan dengan ketrampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil manusia. Pengembangan motorik halus anak akan sangat berguna untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti

menulis, koordinasi mata dan tangan. Pengembangan motorik halus dapat dilakukan melalui berbagai stimulus yang bisa dilakukan sejak dini, seperti meremas, menggunting, mewarnai, coret- coret dan melipat.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, maka penulis memberikan saran bagi; 1) Kepala Sekolah. Kepala sekolah diharapkan lebih sering memberikan arahan kepada para guru untuk meningkatkan pemahaman mengenai prinsip pembelajaran bagi anak, yaitu belajar dengan bermain; 2) Guru diharapkan dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang menyenangkan bagi anak, serta memberikan fasilitas yang lengkap agar anak tertarik pada pembelajarankhususnya dalam keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak yaitu melalui bermain pembangunan; 3) Peneliti Lain. Peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan bermain pembangunan terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Hildayani, R dkk. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka Jakarta.
- Jamaris, M. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Latif, M. dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

- Melani, S. 2015. *Hubungan Antara Aktivitas Bermain Pembangunan dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. (Jurnal Penelitian).
- Montolalu, B.E.F., Dian A., Sri S. 2013. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- NAEYC. 2009. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington: NAEYC.
- Piaget. J & Barbel, I. 2010. *Psikologi Anak*. Diterjemahkan oleh Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. R dan D. Bandung: Alfa Beta.
- Tedjasaputra, M. S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Yus, A. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.