

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOLASE
KULIT KERANG DALAM PENINGKATAN
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL NATAL**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah satu syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini

Oleh

ANNISA FITRI

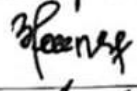
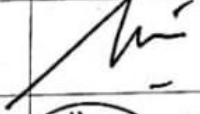
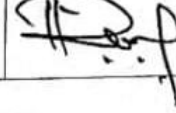
NIM : 21030009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal” a.n. Annisa Fitri, NIM.21030009, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 17 Juli 2025.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Kholidah Nur, M.A NIP. 197410122003122005	Ketua/ Penguji I		04/08/2025
2	Dr. Melda Diana Nasution, M.A NIP. 198309172023212032	Sekretaris/ Penguji II		01/09/2025
3	Drs. Mukhlis, M.Si NIP. 196309081992021001	Penguji III		11/08/25
4	Sartika Dewi Harahap, M.Hum NIP. 1991108122019082001	Penguji IV		1/09/25

Mandailing Natal, 17 Juli 2025
Mengetahui,
Ketua STAIN Mandailing Natal



Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag
NIP. 197205132003121002

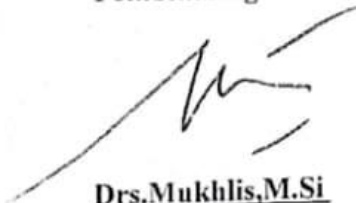
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama ANNISA FITRI NIM. 21030009, dengan judul " PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOLASE KULIT KERANG DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL NATAL" Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyanbungan, 7 Juli 2025

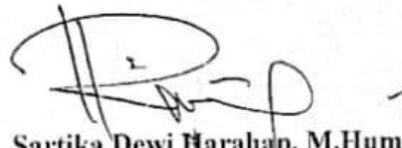
Pembimbing I



Drs. Mukhlis, M.Si

NIP. 196309081992021001

Pembimbing II



Sartika Dewi Harahap, M.Hum

NIP. 1991108122019082001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Panyabungan, juli 2025

Kepada:
Yth Bapak Ketua STAIN MADINA
Di-

Tempat

Nomor :
Lampiran :
Perihal : Skripsi a.n
Annisa Fitri

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

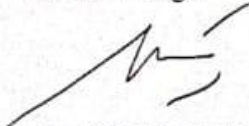
Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Annisa Fitri NIM. 21030009 yang berjudul “ Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal” maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Untuk itu dalam waktu yang dekat kami harapkan saudari tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsi dalam sidang munaqasyah.

Demikian kami sampaikan dan atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalam

Pembimbing I



Drs. Mukhlis, M. Si

NIP. 196309081992021001

Pembimbing II



Sartika Dewi Harahap, M. Hum

NIP. 1991108122019082001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Annisa Fitri
NIM	: 21030009
Tempat/Tanggal Lahir	: Air Bangis, 07 Januari 2002
Pekerjaan	: Mahasiswi
Alamat	: Jorong Pasar Pokan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang Dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal"** adalah benar karya asli saya. Kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Juli 2025

nembuat pernyataan



Annisa Fitri
NIM. 21030009

ABSTRAK

Annisa Fitri, NIM.21030009. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal". Alat permainan edukatif Kolase Kulit Kerang menjadi salah satu permainan yang efektif dan menyenangkan untuk anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) cara membuat alat permainan edukatif Alat Permainan Edukatif Permainan Kolase Kulit Kerang Untuk mengenal Kulit Kerang bagi anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal Untuk mengetahui efektivitas dari alat permainan Permainan Edukatif Kulit Kerang bagi anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal 2) Penggunaan Alat Permainan Edukatif Permainan Kolase Kulit Kerang untuk Mengenal Kulit Kerang pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D) model pengembangan ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) dikembangkan oleh Dick and Carey. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara angket validator, lembar observasi, Wawancara, dokumentasi Hasil penelitian ini mendapat nilai rata-rata validasi produk oleh ahli media yaitu 3,42 disesuaikan dengan tabel konveksi skala 4 berada pada rentangan $3,25 < M \leq 4,00$ dengan kategori "baik". Penilaian oleh ahli materi mendapat rata-rata validasi produk oleh ahli materi yaitu 3,42 disesuaikan dengan tabel konveksi skala 5 berada pada rentangan $3,25 < M \leq 5,00$ dengan kategori Sangat baik". Maka dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 4,55 dari setiap aspek penilaian pengembangan dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif kulit kerang ini dinyatakan "Layak". Respon anak-anak sangat positif, menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan. Rata-rata penilaian dari guru mencapai 5,00, yang masuk dalam kategori Sangat Baik Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Kolase Kulit Kerang sudah layak digunakan dan memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal Kolase Kulit Kerang dengan demikian Alat Permainan Kolase Kulit Kerang pada pembelajaran mengenal kulit kerang dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi.

Kata kunci : APE, Kolase, Kulit Kerang, Anak Usia Dini

ABSTRAK

Annisa Fitri, NIM.21030009. This study is entitled "**Development of Educational Game Tools Shell Collage in Improving Fine Motor Skills of Early Childhood in Aisyiyah Bustanul Athfal Natal Kindergarten**". Educational game tools Shell Collage is one of the effective and fun games for children. This study aims to find out: 1) how to make educational game tools Educational Game Tools Shell Collage Game To introduce Shells for early childhood in Aisyiyah Bustanul Athfal Nata Kindergarten To find out the effectiveness of the Educational Game Tools Shell Shell for early childhood in Aisyiyah Bustanul Athfal Natal Kindergarten 2) Use of Educational Game Tools Shell Collage Game to Recognize Shells for children in Aisyiyah Bustanul Athfal Natal Kindergarten. This study uses the development research (R& D) ADDIE development model (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) developed by Dickand Carey. Data collection in this study was done by means of validator questionnaires, observation sheets, interviews, documentation. The results of this study obtained an average product validation value by media experts, namely 3.42, adjusted to the scale 4 convection table, which is in the range of $3.25 < M \leq 4.00$ with the "good" category. The assessment by the material expert obtained an average product validation by the material expert, namely 3.42 adjusted to the scale 5 convection table in the range of $3.25 < M \leq 5.00$ with the Very Good category. So it can be seen that the overall average is 4.55 from each aspect of the development assessment, it can be concluded that this shell educational game tool is declared "Eligible". The children's response was very positive, showing high enthusiasm for the learning media used. The average assessment from the teacher reached 5.00, which is included in the Very Good category. Based on the results of the validation and trial, it can be concluded that the Shell Collage learning media product is suitable for use and has good effectiveness in improving children's ability to recognize Shell Collages. Thus, the Shell Collage Game Tool in learning to recognize shells is declared valid and does not need to be revised.

Keywords: APE, Collage, Shell, Early Childhood

MOTTO

“ Dikecilkan di mata manusia bukan akhir, karena Tuhan selalu menyimpan cara indah untuk mengangkat yang bersabar dan berusaha”

(Annisa Fitri)

“Keep walking, even it’s dark, your light might be just one more step away”

“ Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al- Insyirah : 6-7)

“ Orang tuamu yang paling bangga atas keberhasilanmu, jangan kecewakan mereka. Simpan

keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka demi mrnghidupimu”

“ Tetaplah berusaha ditengah kegagalan, tetaplah kuat disetiap badai cobaan. Yakinlah kamu pasti bisa”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahirobbil'alamin, sungguh sebuah perjuangan yang sangat panjang telah saya lalui sampai pada titik ini. Dengan Rasa syukur dan bahagia yang dirasakan ini saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang menjadi penyemangat dan menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

1. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Ali Yusran. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberikan motivasi, dan memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai Sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda Darni, beliau sangat berperan penting dalam proses penulis menyelesaikan program studi ini, beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memberi semangat, serta do'a yang selalu mengiringi langkah penulis sehingga bisa menyelesaikan pendidikan ini sampai selesai.
3. Kedelapan saudari kandung tercinta atas nama Nurul, Aidil, Jamiah, Ira, Khairul, Arbia, dan Sopian. Terimakasih atas dukungan serta memberikan doa dan kasih sayang yang luar biasa.
4. Annisa Fitri (Penulis). Terimakasih sudah bertahan sampai detik ini, sudah berusaha menahan sabar, ego, tetap semangat dan tidak putus asa atas pencapaian dalam menyelesaikan Tugas Akhir meskipun banyak hal-hal yang membuat putus asa disaat proses menyelesaikan pencapaian ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya sehingga Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang Dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal” ini dapat disusun dan diselesaikan sebaik mungkin. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Kelancaran kegiatan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., sebagai Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
2. Kholidah Nur, M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus sebagai dosen penguji 1 sidang munaqasyah
3. Sartika Dewi Harahap, M.Hum, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus sebagai dosen penguji IV sidang Munaqasyah
4. Drs.Mukhlis,M.Si sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis
5. Sartika Dewi Harahap, M.Hum, sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis
6. Yuni Sarah, M.Psi, sebagai Dosen Validator Ahli Materi yang telah memberikan bimbingan, dan arahan kepada penulis
7. Zulfina,M.Pd, sebagai Dosen Validator Ahli Media yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis

8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu serta motivasi untuk penulis mulai dari semester awal sampai dengan semester terakhir.
9. Untuk kepada kedua orang tua ku yang tercinta Bapak Ali Yusran dan Ibu Darni yang telah membuktikan bahwa mimpi tidak akan pernah mengkhianati usaha, bahwa semangat yang dijaga setiap hari tidak pernah sia-sia, dan bahwa perjuangan, betapa pun beratnya, selalu berujung pada kemenangan yang manis. Hari ini, bukan hanya gelar akademik yang kalian raih, tetapi juga kematangan jiwa, keteguhan hati, dan ketulusan niat dalam mengejar ilmu dan masa depan. Aku tahu, tidak mudah sampai di titik ini. Ada malam-malam panjang yang diisi dengan tangis diam-diam, ada pagi yang terasa berat untuk bangun, ada tugas dan tekanan yang tak jarang membuat hampir menyerah. Tapi kalian memilih untuk tetap berdiri, tetap berjalan, dan tidak pernah berhenti percaya. Kalian adalah bukti nyata bahwa keberhasilan tidak datang dari keberuntungan, tetapi dari ketekunan dan keberanian. Hari ini, izinkan aku berdiri di antara bangku-bangku kebanggaan itu tidak untuk memberi tepuk tangan semata, tetapi untuk menyaksikan hasil dari kerja keras kalian. Aku percaya, wisuda ini bukan akhir, tapi awal dari perjalanan yang lebih besar. Di luar sana, dunia sedang menunggu kalian untuk menunjukkan bahwa ilmu yang kalian peroleh akan membawa cahaya bagi banyak orang. Terima kasih sudah menjadi inspirasi. Terima kasih sudah tidak menyerah. Terima kasih karena telah membuat semua yang mencintai kalian bangga. Semoga langkah kalian ke depan selalu dimudahkan, dilimpahi berkah, dan terus membawa manfaat.
10. Kepada kedelapan saudara saya, sayang Nurul dan Uda Aidil Anwar, Terima Kasih atas segala pengorbanan, dukungan dan cinta yang tak pernah putus. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu mendahulukan kebahagiaan dan masa depanku, bahkan harus mengorbankan banyak hal demi kuliahku. Setiap rupiah yang kalian

keluarkan bukan sekedar biaya,tapi bukti kasih sayang dan keikhlasan yang tak ternilai. Teruntuk adik-adik saya Satira Aini,Khairul Hakim,Arbiatul Arafah,dan Sofyan Yusuf Azhari,terima kasih atas dukungan yang kalian berikan selama ini. Di balik tawamu yang terkadang membuat menyebalkan tapi senyumanmu dan perhatianmu dan kasih sayan. Saya bangga memiliki adik serti kalian terkadang membuat saya emosi dengan tingkah laku kalian. Terima kasih untuk kalian berdelapan yang dimana sejauh ini bisa melangkah untuk menuntut ilmu itu karena kalian. Kalian bukan hanya keluarga tempat curhat tetapi kalian juga alasan utama bagi saya untuk berjuang sejauh ini.

11. Annisa Fitri, terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih sudah berjuang sejauh ini. Untuk semua malam begadang rasa cemas,rasa lelah,putus asa,dan air mata yang diam-diam jatuh. Aku berhasil, dan aku pantas bangga.
12. Kepada semua teman terlibat dalam proses skripsi saya, Teddy Priyadi, Warisatul Ummi,Novianda Sukma,Putri Wahyuni, dan teman-teman seangkatan 2021 serta pihak yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan dan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak.

Panyabungan, 17 Juni 2025



Annisa Fitri

NIM. 21030009

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II : KAJIAN TEORI.....	9
A. KeterampilanMotorikHalus	9
1. PengertianMotorikHalus	9
2. Tahap perkembangan MotorikHalus.....	11
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus	15
4. Cara MengembangkanMotorikHalus	20
B. Alat Permainan Edukatif	22
1. Pengertian Alat PermainanEdukatif	22
2. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	25
3. Fungsi Alat PermainanEdukatif	26
4. Pentingnya Alat PermainanEdukatif	28
C. PermainanKolase	29
1. PengertianPermainanKolase	29
2. Tujuan Permainan Kolase	30
3. Bahan yang digunakan dalam Membuat Permainan Kolase.....	30
4. Langkah-langkah Permainan Kolase.....	31
D. Hasil Penelitian yang Relavan	32
BAB III : METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35

C. Uji Coba Produk.....	40
1. Desain Uji Coba	40
2. Subjek Uji Coba	41
3. Jenis Data	41
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
5. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Data.....	45
1. Sejarah Berdirinya TK ABA.....	45
2. Keadaan Guru.....	47
3. Keadaan Siswa	48
4. Kondisi Lokal.....	48
B. Hasil Penelitian dan Pengembangan	50
C. Pembahasan Hasil Pengembangan	71
D. Kajian Produk Akhir	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81

Daftar Tabel

Table 2.1 Tahap Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	13
Table 3.1 Program Pengembangan Anak Usia Dini	35
Table 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	48
Table 4.2 Jumlah Siswa Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Natal	48
Table 4.3 Sarana Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.....	49
Table 4.4 Prasarana Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Natal	49
Table 4.5 Program Pengembangan Kurikulum	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bahan bagian pelapis kulit kerrang	55
Gambar 4.2 Bahan bagian alat dan baha	55
Gambar 4.3 Bahan bagian bingkai media	56
Gambar 4.4 Bahan bagian kulit kerang.....	56
Gambar 4.5 Bahan bagian menempel	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	85
Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian.....	86
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	87
Lampiran 4 Lembar Observas	88
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	89
Lampiran 6 Angket Validasi	90
Lampiran 7 Rpph.....	91
Lampiran 8 Angket Respon Guru	92
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	93
Lampiran 10 Biodata Penulis	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, ayat 14, “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (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” (Nurhayati, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang mendahului pendidikan dasar. PAUD bertujuan memberikan pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui rangsangan pendidikan yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental. Dengan demikian, anak akan lebih siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya, baik yang diselenggarakan secara formal, nonformal, maupun informal.

Rudiyanto (2016) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga yang memungkinkan anak untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, perilaku, serta keterampilan mereka. Program pembelajaran di PAUD dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan mengedepankan prinsip pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar. Sementara itu, menurut Sumantri (2020), keterampilan motorik halus merujuk pada kemampuan mengatur penggunaan kelompok otot kecil, seperti otot jari dan tangan, yang memerlukan ketelitian serta koordinasi antara mata dan tangan. Keterampilan ini meliputi penggunaan alat-alat kecil maupun pengendalian objek atau mesin, contohnya mengetik, menjahit, dan aktivitas sejenis lainnya.

Kelompok otot dan saraf tersebut berperan penting dalam pengembangan keterampilan motorik halus, seperti menulis, menyobek kertas, menggambar, dan aktivitas sejenis lainnya. Oleh sebab itu, tujuan

perkembangan motorik halus adalah menstimulasi otot sebagai bekal dasar untuk memasuki pendidikan di sekolah dasar, yang meliputi kemampuan menulis, menggambar, mengenal warna dan bentuk, serta melatih kelenturan otot jari dan pergelangan tangan. Dengan pencapaian tujuan ini, proses pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan menghasilkan kegiatan yang mencerminkan keberhasilan pembelajaran.

Untuk melatih gerakan otot pada anak usia dini, diperlukan penggunaan alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana atau peralatan bermain yang memiliki nilai pendidikan dan mampu merangsang perkembangan otak serta mengembangkan seluruh aspek kemampuan atau potensi anak. Menurut Shofyaton A. Rahman (2010), alat permainan edukatif didefinisikan sebagai “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan, terutama bagi anak prasekolah, dalam rangka meningkatkan berbagai aspek perkembangan seluruh potensi anak.”

Kolase merupakan salah satu kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Kegiatan ini memiliki berbagai manfaat, antara lain melatih kesabaran, ketelitian, kejelian, kemampuan bekerja sama, serta koordinasi gerak tangan. Pelatihan koordinasi gerak tangan sangat penting agar anak terbiasa melakukan gerakan yang bermanfaat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan, seperti kardus, kertas, atau kayu, yang ditempelkan pada permukaan gambar. Secara praktis, kegiatan kolase melibatkan penyusunan berbagai bahan pada selembar kertas datar, dengan memanfaatkan bentuk-bentuk kertas, kain, bahan bertekstur, maupun benda-benda menarik lainnya, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Permainan kolase menggunakan kulit kerang terbukti efektif dalam pembelajaran anak usia dini, karena kegiatan ini melibatkan penggunaan alat peraga langsung, yaitu jari-jari tangan, yang berkoordinasi dengan lengan dan mata untuk menghasilkan suatu karya. Selain itu, kegiatan kolase memungkinkan anak menghasilkan karya seni, sehingga mereka merasa senang

dan dapat menikmati hasil ciptaannya sendiri. Kegiatan ini juga berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak, sehingga membantu mereka melakukan berbagai aktivitas sehari-hari dengan lebih baik.

Penggunaan kolase dari kulit kerang dalam kegiatan pembelajaran dapat melatih kesabaran anak dalam menempelkan kulit kerang sesuai dengan pola yang telah ditentukan. Selain itu, kegiatan ini juga melatih koordinasi antara mata dan pergelangan tangan, sehingga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan motorik halus pada anak. Oleh karena itu, kolase kulit kerang merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 September 2024 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Natal, Kecamatan Natal, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengoptimalkan keterampilan motorik halus, terutama gerakan jari, masih terbatas. Hal ini terlihat pada aktivitas menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kolase, menggambar objek, mewarnai dengan rapi, meniru bentuk, dan kegiatan sejenis lainnya. Selain itu, penggunaan APE yang ada saat ini belum sepenuhnya memberikan kontribusi optimal terhadap pengembangan fisik motorik, kreativitas, bahasa, kemampuan sosial, maupun aspek emosional anak.

Menurut Mursyid (dikutip dalam Rahayu, 2020), kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang dibentuk dari berbagai bahan yang ditempelkan pada suatu gambar, sehingga menghasilkan karya seni yang menarik dan unik selama bahan-bahan tersebut dapat dipadukan secara harmonis. Nurwati (2021) menambahkan bahwa aktivitas kolase merupakan karya terapan yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis dan menempelkan bahan tertentu. Sejalan dengan pendapat Wandu (2020), bahan yang digunakan dalam kolase bersifat sederhana, aman, bahkan dapat memanfaatkan bahan bekas maupun bahan dari alam. Kegiatan kolase memberikan dampak positif bagi perkembangan kreativitas anak, karena mendorong mereka untuk berkonsentrasi, memecahkan masalah, serta berani mengembangkan ide, imajinasi, dan kreativitas. Selain itu, kegiatan ini

menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan usia dini, seperti pemanfaatan bahan alam.

Kegiatan kolase yang memanfaatkan bahan alam, yang jarang digunakan anak dalam pembelajaran sehari-hari, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mengurangi rasa bosan. Menurut Mariani (2020), penggunaan bahan alam dalam pembelajaran memberikan berbagai keuntungan, karena bentuk dan jumlahnya yang beragam sekaligus mengenalkan anak pada lingkungan sekitar sehingga bahan tersebut dapat diolah menjadi karya yang lebih kreatif. Namun, beberapa lembaga PAUD masih kurang inovatif dalam menyusun media pembelajaran, sehingga cenderung menggunakan bahan yang sama setiap hari, seperti lembar kerja yang hanya diisi dengan kegiatan menulis, menebalkan, dan mewarnai, sehingga anak mudah merasa bosan. Guru seharusnya mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian anak, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, melalui kegiatan kolase yang memanfaatkan bahan alam, kreativitas anak diharapkan dapat berkembang secara optimal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas adalah kemampuan atau daya cipta seseorang (Ismaniar, 2018). Sahlan menambahkan bahwa kreativitas mencakup kemampuan untuk membayangkan sesuatu, menafsirkan ide, serta mengemukakan gagasan. Sternberg menyatakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Ketiga aspek tersebut saling berperan dalam memahami faktor-faktor yang mendasari individu menjadi kreatif. Sementara itu, Hafele mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan menciptakan kombinasi-kombinasi baru yang memiliki makna sosial (Halimah, 2021).

Waldrof (dikutip dalam Yus, 2011) menyatakan bahwa pendidikan di sekolah seharusnya membantu anak mengembangkan kepercayaan diri, kreativitas, pengetahuan, dan keterampilan. Seorang pendidik perlu memahami keunikan karakter masing-masing anak agar potensi mereka dapat digali sesuai

dengan tahapan perkembangannya. Menurut Widiastuti (2021), kreativitas adalah proses menghasilkan ide atau gagasan baru yang dilakukan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru. Guilford (dikutip dalam Musi, 2019) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru melalui proses berpikir rasional, perasaan, dan realisasi ide. Kreativitas dapat dipandang sebagai kualitas pribadi, hasil yang baru atau berbeda, serta proses yang menghasilkan ide atau objek dalam bentuk inovatif.

Makulua (2015) menambahkan bahwa aspek perkembangan anak secara alami berbeda-beda, meliputi bakat, minat, kepribadian, kreativitas, kematangan emosional, kondisi fisik, dan lingkungan sosial. Anak cenderung beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak perlu dilakukan sejak usia dini, karena stimulasi pada tahap ini sangat memengaruhi kemampuan berpikir kreatif anak di tahap perkembangan berikutnya.

Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi yang ada didalam penelitian ini berdasarkan pernyataan di atas antara lain yaitu :

1. Media pembelajaran untuk mengenal permainan edukatif kolase kulit kerang pada anak perlu ditingkatkan agar lebih menarik dan efektif.
2. Proses belajar mengajar dapat diperluas dengan menggunakan metode yang lebih beragam.
3. Guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal dapat mempertimbangkan penggunaan metode yang lebih efektif dalam pengembangan alat permainan kolase kulit kerang pada anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah penelitian mengenai Pengembangan Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang melalui Alat Permainan Edukatif Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal. Kolase Kulit Kerang merupakan Alat Permainan Edukatif yang membantu pembelajaran anak usia dini agar lebih menarik, menyenangkan, dan aktif sehingga siswa mudah mengenal Kolase Kulit Kerang. Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang adalah salah satu alat permainan yang dapat menarik perhatian anak dan juga meningkatkan pengetahuan anak untuk mengenal permainan kolase kulit kerang pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam meningkatkan keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal?
2. Bagaimana keefektifitas penggunaan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang untuk mengembangkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal?
3. Bagaimana respon guru dan siswa dalam meningkatkan keterampilan Motorik Halus pada Permainan Kolase Kulit Kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk Mengkobolarasi cara pembuatan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.

2. Untuk Mengetahui keefektifitas penggunaan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.
3. Untuk Mengetahui bagaimana respon guru dan siswa dalam Permainan Kolase Kulit Kerang pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang terdapat dalam penelitian pengembangan adalah:

1. Manfaat secara teori

Menjadikan hasil pengembangannya sebagai sumber belajar di dunia pendidikan anak, terkhususnya pendidikan mengenal Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru

Pengembangan kreativitas dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) berperan penting dalam mendukung aspek-aspek perkembangan anak. Selain itu, hal ini dapat memotivasi anak, meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran, serta memperkenalkan mereka pada permainan edukatif, seperti kolase dari kulit kerang.

- b. Bagi anak

Mengembangkan kemampuan mengenal permainan edukatif kolase kulit kerang pada anak melalui alat permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan. Dapat meningkatkan kreativitas, motorik halus, serta minat belajar anak melalui kegiatan yang menyenangkan agar anak tidak mudah bosan dalam saat pembelajaran berlangsung.

- c. Bagi sekolah

Memfasilitasi pembelajaran anak dengan alat permainan edukatif yang dapat dikreasikan melalui bahan yang tidak terpakai, dan lebih

ekonomis. Sebagai bahan evaluasi dan pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan ramah lingkungan.

d. Bagi orang tua

Memberikan pemahaman tentang pentingnya peran serta orang tua dalam mendukung pendidikan proses belajar anak, baik di rumah maupun di sekolah.