

## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian kepada guru, tentang penggunaan APE dalam perkembangan motorik halus anak usia dini di KB *Bethany School*, Kecamatan Makale, Kabupaten Tana Toraja maka peneliti ingin memaparkan hasil penelitian yang telah diperoleh di lapangan yang berkaitan dengan APE dalam perkembangan motorik halus anak usia dini di KB *Bethany School*, Kecamatan Makale, Kabupaten Tana Toraja.

##### 1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif di KB *Bethany School*

###### a. Alat Permainan Edukatif Pabrikan

Dalam wawancara yang dilakukan guru mengemukakan bahwa di sekolah menggunakan berbagai macam APE pabrikan dalam menstimulus motorik anak.<sup>58</sup> Menurut guru di kelas pinguin bahwa APE pabrikan yang di gunakan di sekolah yaitu menggunting plasticine, lego, karpet, balok, pipet, bancem dan bola. Anak-anak sangat senang dan meminati permainan tersebut. Bahkan dalam satu hari kadang anak bermain plestisin semua anak ikut bermain plestisin jika dalam satu hari bermain karpet semua anak bermain karpet jadi anak memang sesuka itu namun yang menjadi kendala adalah APE yang digunakan masih terbatas jumlahnya.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup>Patontongan, sridayanti, wawancara oleh panulis, Tana Toraja, 11 juni 2025.

<sup>59</sup>Patontongan, Sridayanti, wawancara oleh penulis, Tana Toraja, 11 juni 2025.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat anak-anak bermain dengan berbagai macam permainan dari APE pabrikan. Melalui kegiatan tersebut ada anak-anak yang membuat plasticine menjadi kue ada juga yang membuat kerbau, ular, ubur-ubur dan berbagai macam kreasi yang diciptakan. Kegiatan bermain karpet dan juga lego ada anak-anak membuat yang membuat bentuk kotak ada juga yang membuat rumah-rumah. Peneliti juga melihat ada berbagai macam kreasi yang diciptakan oleh anak dari APE pabrikan yang tersedia di kelas.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas pinguin serta hasil observasi di atas diketahui bahwa anak-anak bermain menggunakan APE pabrikan yang tersedia di kelas. Anak berkreasi membuat berbagai macam bentuk dari plasticine, karpet dan juga lego. Anak-anak sangat senang dan meminati permainan sehingga hampir setiap hari anak-anak memainkannya, melalui kegiatan ini dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan motorik halusny.

#### b. Alat Permainan *Edukatif* Buatan Sendiri

Melalui hasil wawancara yang dilakukan, menurut guru di kelas pinguin yang menyatakan bahwa dalam proses belajar di sekolah melalui penggunaan APE buatan sendiri yang diterapkan melalui kegiatan puzzle, kartu huruf dan juga menggambar.<sup>60</sup> Selain itu, dalam kegiatan menggambar, ada 18 anak yang sudah mampu mengerjakan kegiatan yang

---

<sup>60</sup>Patontongan, Sridayanti, Wawancara oleh penulis, Tana Toraja, 11 juni 2025.

diberikan, ada 3 anak yang masih kurang begitupun pada kegiatan mewarnai kadang ada yang mau ada yang tidak. Guru di kelas pinguin, juga menjelaskan bahwa pada kegiatan menggambar ada anak yang memang kurang suka menggambar bahkan buku gambar yang diberikan masih kosong. Berbeda dengan teman-temannya yang lain yang memang suka menggambar, tetapi pada kegiatan menulis angka, menempel anak-anak sudah mampu walaupun ada yang asal tempel. Hal disebabkan oleh perkembangan anak yang berbeda-beda dan membutuhkan didikan dari orang tua.<sup>61</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat bagaimana anak melakukan kegiatan menggambar. Pada saat anak diberikan pekerjaan ada 4 anak yang menggambar tidak sesuai dengan tema yang diberikan tetapi anak menggambar sesuai dengan apa yang di sukai seperti robot atau gambar sesuatu sesuai dengan apa yang ditonton seperti robot, dan gambar-gambar kartun lainnya dan juga hanya membuat dengan membuat coret-coretan yang tidak jelas bentuknya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas pinguin dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa APE buatan sendiri digunakan di kelas namun, belum maksimal seperti permainan puzzle dan kartu huruf kegiatan ini belum diterapkan ke anak-anak. Kemudian yang diterapkan yaitu kegiatan menggambar, mewarnai,

---

<sup>61</sup>Patontongan, Sridayanti, wawancara oleh penulis, Tana Toraja, 11 juni 2025.

melipat yang cukup membantu anak dalam perkembangan motorik halus.

c. Alat Permainan *Edukatif* Bahan Lingkungan Sekitar

Dalam wawancara yang dilakukan kepada guru, yang mengatakan bahwa kegiatan APE bahan lingkungan sekitar diterapkan di sekolah seperti batu, biji-bijian, daun-daunan, daun kering. Dari kegiatan ini Anak belajar menempel dengan rapi membuat kolase dan belajar menyusun.<sup>62</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan, pada saat pembelajaran, peneliti melihat APE bahan lingkungan sekitar anak-anak membuat kupu-kupu dari daun singkong, dan mozaik tv. Tetapi peneliti melihat anak-anak kurang minat saat diberikan biji-bijian karena tidak mudah lengket yang membuat anak-anak menjadi bosan. Kegiatan ini perlu diterapkan dengan maksimal agar motorik halus anak bisa berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas pinguin serta hasil observasi yang peneliti lakukan diketahui bahwa APE bahan lingkungan sekitar dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan motorik halus. Kegiatan ini dapat dilakukan anak melalui kegiatan menempel biji-bijian, dan daun-daunan.

2. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui APE

a. Membuat Gambar Sesuai Idenya

---

<sup>62</sup>Patontongan, Sridayanti, wawancara oleh penulis, Tana Toraja, 11 juni 2025.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru, mengatakan bahwa kegiatan menggambar dan mewarnai ini terjadi tergantung mood anak. Karena ada anak yang tidak mau seperti, Verdinan dia tidak terlalu suka menggambar kadang menggambar tapi jarang berbeda dengan temannya yang lain yang memang rajin dan pintar menggambar. Pada kegiatan seperti menulis angka dan menempel anak-anak sudah mampu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti melihat dalam proses kegiatan belajar. Anak diberikan APE buatan sendiri yaitu menggambar, dan mewarnai, tetapi pada saat pembelajaran berlangsung, anak diberikan contoh gambar di papan tulis yang sesuai dengan tema, Tetapi ada sekitar 5 anak yang menggambar tidak sesuai dengan tema dan contoh yang diberikan oleh guru. Melainkan anak menggambar apa yang ditonton di hp atau televisi. Berbeda dengan 16 temannya yang sangat antusias dalam menggambar, mampu mengikuti contoh yang diberikan bahkan berkreasi sesuai dengan tema yang diberikan yang motorik halusnya berkembang melalui anak mampu mengendalikan motoriknya dengan baik sehingga bisa melakukan atau mengerjakan kegiatan dengan baik.

#### b. Meniru Bentuk

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat pada saat kegiatan belajar di kelas pada perkembangan motorik halus anak dalam hal meniru bentuk. Pada saat anak bermain lego ada 5 anak yang belum

mampu mengikuti bentuk lego yang ada pada gambar hal ini disebabkan oleh motorik halus atau jari-jari anak belum mampu sehingga anak merasa kesulitan saat melakukan kegiatan yang diberikan sedangkan 16 anak lainnya sudah mampu mengikuti berbagai macam bentuk gambar pada lego. Selanjutnya kegiatan melipat kertas origami menjadi perahu, masih 6 anak yang belum mampu mengikuti dan meminta bantuan, Tetapi ada sekitar 17 anak yang dapat atau mampu mengikuti kegiatan tersebut dan sangat membantu dalam meningkatkan perkembangan motorik halusnya, kemudian diberikan kegiatan melipat kertas origami menjadi perahu masih ada 4 anak masih meminta bantuan 17 anak sudah mampu mengikuti setiap bentuk susunan lego pada gambar hal ini terlihat ketika anak bermain dan belajar.

#### c. Menggunting Sesuai Dengan Pola

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat bagaimana anak mengikuti kegiatan yang diberikan. Pada saat pembelajaran anak-anak diberikan kegiatan menggunting sesuai dengan pola yang diberikan. Tetapi masih ada 4 anak yang belum mampu karena 4 anak ini menggunting dari pola lingkaran digunting menjadi bentuk segitiga ataupun bentuk kotak. Kemudian 17 anak lainnya sudah mampu mengikuti pola yang diberikan dengan menggunting dengan rapi dan sesuai dengan setiap bentuk pola, dan memang anak sudah mampu mengendalikan jari-jarinya dalam hal menggunting sehingga anak bisa menggunting dengan rapi.

#### d. Menempel Gambar Dengan Tepat

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat pada saat pembelajaran anak diberikan kegiatan menempel. Anak menempel gambar hewan pada gambar kebun binatang yang telah disiapkan dan anak mampu menempel gambar dengan baik dan tepat. Kegiatan menempel gambar geometri sesuai dengan pola anak mampu menempel dengan tepat. Pada saat anak diberikan kegiatan mengelompokkan gambar kebutuhan laki-laki dan perempuan ada 3 anak yang masih belum mampu menempel gambar kebutuhan yang diberikan.

### **B. Analisis Penelitian**

#### 1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif di KB *Bethany School*

Alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak permainan APE itu sendiri.<sup>63</sup> APE pabrikan merupakan alat permainan yang tersedia di toko-toko ataupun di toko mainan langsung. APE pabrikan juga perlu diperhatikan dalam proses pemilihannya dengan menyesuaikan dengan kebutuhan dan satuan PAUD. Alat permainan edukatif buatan sendiri adalah alat yang dibuat dari barang bekas seperti bahan yang ada di sekitar,

---

<sup>63</sup>M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Pustaka Media Group, 2019).

semacam: kayu, kardus, tutup botol bekas, kertas, dan lainnya. Bahan bekas yang diolah akan dimanfaatkan untuk belajar dan bermain harus aman. APE bahan lingkungan alam merupakan media belajar dan bermain yang memakai bahan alam yang ada di sekitar seperti: daun-daunan, ranting, pasir, batu, tanah, biji-bijian, pewarna dari rempah-rempah.<sup>64</sup>

Berbagai macam APE yang diterapkan di KB *Bethany School* seperti APE pabrikan, buatan sendiri dan bahan lingkungan sekitar yang sangat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan motorik halusnya melalui berbagai macam kegiatan, kegiatan bermain karpas, lego dan pletisine sangat membantu anak dalam perkembangan motorik halusnya dimana anak paling sering menggunakan jari-jari tang dalam kegiatan tersebut

Dari hasil penelitian dan penjelasan teori yang dibahas di atas dapat disimpulkan bahwa teori yang dibahas sejalan dengan hasil penelitian, yang ditemukan bahwa APE pabrikan dipilih dan ditentukan oleh guru dalam proses perkembangan motorik halus anak. Dalam hal ini guru memberikan kebebasan kepada anak dalam menentukan permainan yang akan dimainkan. APE buatan sendiri seperti, menggambar, menggunting, mewarnai, menempel dan melipat sangat membantu anak dalam meningkatkan motorik halusnya. Kegiatan ini diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas. bahwa melalui APE bahan lingkungan sekitar dapat membantu anak

---

<sup>64</sup>Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*, 53–55.

dalam meningkatkan perkembangan motorik halusnya. Melalui kegiatan menempel biji-bijian dengan mengikuti pola, kemudian membuat kupu-kupu dari daun ubi.

Adapun hasil penelitian di lapangan dari tiga APE ini dan teori yang dibahas sebelumnya, ditemukan bahwa APE pabrikan paling sering digunakan dari 2 APE lainnya. APE pabrikan yang sering digunakan itu disenangi oleh anak tetapi penyediaanya terbatas jumlahnya. Oleh karena itu APE pabrikan itu menarik bagi anak tetapi bisa membuat anak berebut dikarenakan keterbatasan dari APE pabrikan yang tersedia Jadi walaupun APE pabrikan ini baik untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak tetapi guru juga harus memperhatikan jumlah APE sesuai dengan jumlah anak agar mengantisipasi anak berebut ketika bermain melalui pembelajaran APE pabrikan. Hal lain yang bisa dilakukan oleh guru adalah memanfaatkan APE buatan sendiri dan APE bahan lingkungan sekitar.

## 2. Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui APE

Huliyah menjelaskan bahwa anak yang mampu menuangkan ide dalam bentuk gambar yang bermacam-macam sesuai idenya, berarti anak mempunyai kreativitas.<sup>65</sup> Suatu aktivitas yang dimplementasikan anak untuk menciptakan sebuah bentuk karya dengan cara melihat sesuatu yang mudah ditiru.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup>Wuri Hartanti, "Analisis Implementasi Metode Menggambar Bagi Pembentukan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Perpektif Teori Konstruktivisme," 2.

<sup>66</sup>Sinta Ayu Lestari, Muhammad Ishaq Gery, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni Melipat Origami Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah 3 Cipetir," 1-2.

Kegiatan menggunting sesuai pola dapat membantu motorik halus anak, sehingga anak dapat menguasai otot jari dan tangan.<sup>67</sup> Menempel juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan kemampuan motorik halus anak dimana anak menggunakan tangan dan jari-jari untuk menempel benda kecil dengan tepat.<sup>68</sup>

Berdasarkan temuan di lapangan anak-anak diberikan kegiatan menggambar, sesuai dengan ide anak dan tema yang diberikan. Anak meniru bentuk gambar-gambar yang ada pada buku atau yang ditempel di dinding. Anak membuat mozaik dan kolase dari bahan-bahan alam. Anak mampu menggunting sesuai dengan pola yang diberikan, dan menempel gambar sesuai dengan bentuknya.

Adapun hasil penelitian di lapangan perkembangan motorik halus teori yang dibahas sebelumnya, di KB Bethany School kegiatan melalui APE pabrikan anak mampu meniru bentuk gambar lego dan menyusunnya. Melalui APE buatan sendiri anak mampu menggambar sesuai dengan idenya anak menggambar sesuai dengan tema dan contoh yang diberikan anak menggambar sesuai dengan ide anak sendiri, anak mampu menggunting sesuai dengan pola anak menggunting berbagai macam bentuk geometri dan bentuk benda-benda dengan mengikuti garis pada setiap bentuk dari gambar yang

---

<sup>67</sup>Putri Sekar Dina Rizkita, "Mengembangkan Keterampilan Menggunting Sesuai Pola Menggunakan Model Project Based Learning Direct Instruction Dan Media Kertas Bufallo Pada Kelompok B TK Islam Khadijah Plus," 9.

<sup>68</sup>Pratyaningrum, "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas 1 Dengan Kegiatan Menempel Di SDN Tambakaji 04 Semarang," 4.

diprint. Anak mampu menempel gambar dalam membuat kebun binatang dan membuat kolase. Melalui APE bahan lingkungan sekitar anak mampu menempel daun singkong menjadi kupu-kupu melalui kegiatan ini perkembangan motorik halus meningkat. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa motorik halus anak dapat berkembang dengan baik melalui alat permainan edukatif seperti ape pabrikan, buatan sendiri dan bahan lingkungan sekitar, melalui berbagai macam kegiatan yang diterapkan kepada anak.