



PERSEPSI GURU TERHADAP MEDIA “SUDUT JELAJAH CERIA” UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

**RISKA AULIA PUTRI¹ AYU SUCI RAHMADANI² NANDA PERMATA SARI³ SITI
MAYSAROH⁴ WINDA SHERLY UTAMI⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Jambi

e-mail korespondensi: rskaauliaptri@gmail.com

Abstract

This study evaluates teachers' perceptions of the use of the “Cheerful Exploration Corner” media in improving the fine motor skills of early childhood at Jambi Global Kindergarten. Early childhood education is a conscious effort to optimally develop the body and mind of children aged 0-6 years, as a basis for the formation of a superior personality. Fine motor development that involves small muscle movements such as fingers is very important for children's daily skills. Visual learning media, such as Educational Game Tools (APE), have an important role in stimulating various aspects of child development, including fine motor skills. “Pojok Eksplorasi Ceria” is an educational media consisting of various corners with a specific theme designed to train children's fine motor skills, creativity, and critical thinking skills. This study used a descriptive quantitative method with a survey of Global Kindergarten teachers through an online questionnaire. The results showed that “Cheerful Exploration Corner” attracts children's interest and is effective in developing children's fine motor skills.

Keywords: Early Childhood Education, Fine Motor, Educational Game Tools, Cheerful Exploration Corner, Teacher Perception

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah kegiatan stimulasi dan pendidikan yang ditujukan untuk anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun mental agar siap mengikuti pendidikan formal berikutnya. Pendidikan anak usia dini berperan dalam membentuk, memperkuat, dan mengoptimalkan potensi anak-anak usia dini sehingga mereka dapat memiliki kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, sehingga siap untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya. (Maghfiroh & Suryana, 2021). Anak usia dini adalah tahapan dalam hidup yang memerlukan perhatian serta pelayanan khusus secara langsung, berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya. Masa ini disebut masa emas (*golden age*) yang hanya terjadi sekali seumur hidup dan tidak dapat diulang (Eko Suhendro & Syaefudin, 2020, p. 3 dalam Suhendro, 2020). Oleh sebab itu, pada periode ini stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan mempunyai peranan penting dalam menunjang tugas perkembangan berikutnya (Mulyasa, 2012 dalam Aminah, Yulianingsih & Nurdiansah, 2022).

Pentingnya pendidikan anak usia dini didasarkan pada kenyataan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yang dapat dirangsang pada tahap-tahap perkembangan anak. Aspek-aspek tersebut meliputi perkembangan nilai moral dan agama, perkembangan fisik dan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan emosional, perkembangan kognitif, serta perkembangan seni (Zaini, H., & Dewi, K., 2017). Salah satu aspek perkembangan yang dirangsang pada anak usia dini adalah fisik motorik. Perkembangan fisik motorik ini melibatkan pertumbuhan tubuh melalui koordinasi kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot (Suyadi, 2011 dalam fauziddin, 2018).

Perkembangan fisik motorik terbagi menjadi dua jenis, yaitu motorik kasar

dan motorik halus. (Zulkifli L., 2005 dalam Fauziddin, 2018) menyatakan bahwa motorik halus merupakan aktivitas yang menggunakan gerakan otot-otot kecil, seperti menggerakkan jari-jari tangan. Perkembangan motorik halus merupakan salah satu perkembangan yang membutuhkan lebih banyak stimulasi intensif sepanjang tahap awal pertumbuhan. Anak-anak yang belum mampu menguasai keterampilan motorik halus membutuhkan banyak rangsangan agar mereka dapat mengkoordinasikan gerakan jari dan tangan tanpa kesulitan. Pengembangan kemampuan motorik halus pada anak yang tepat membutuhkan usaha yaitu penggunaan alat latihan. Kemampuan motorik halus anak dapat dirangsang dengan tepat oleh media yang ada dalam kelas (Ati dkk,2024) Perkembangan otot-otot kecil, yang sering dikenal sebagai aktivitas motorik halus, melibatkan gerakan-gerakan yang memerlukan presisi serta keterampilan, seperti mengancingkan baju atau menutup ritsleting celana. Pengembangan motorik halus di Taman Kanak-Kanak berfungsi sebagai sarana untuk: (a) melatih ketelitian dan kerapian, (b) mengembangkan imajinasi dan kreativitas, (c) memupuk kemampuan observasi, pendengaran, dan berpikir, (d) melatih keterampilan motorik halus anak, (e) merangsang imajinasi anak, (f) mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karyanya dengan menggunakan teknik yang telah dikuasai, dan (g) melatih kerjasama serta empati terhadap teman. (Yuliani, Nuraini, 2007 dalam Fauziddin, 2018). Dan Pengembangan motorik halus anak usia dini bertujuan untuk: meningkatkan kemampuan motorik tangan, memfasilitasi kreasi karya unik, meningkatkan koordinasi tangan-mata, serta membantu menjaga keseimbangan penglihatan selama demonstrasi oleh guru. Selain itu, pengembangan motorik halus juga membantu dalam mengatur emosi anak, karena proses menciptakan karya pada anak usia dini seringkali memerlukan penggunaan energi emosional yang tinggi mengingat tingginya tingkat egosentrisme pada tahap perkembangan tersebut. (Lovia, 2012 dalam Fauziddin, 2018)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu media pembelajaran visual yang bisa digunakan untuk menstimulasi perkembangan pada anak usia dini. APE (Alat Permainan Edukatif) adalah suatu instrumen yang dapat memaksimalkan pertumbuhan anak yang disesuaikan dengan tahap usia dan tingkat perkembangan mereka dan bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik (baik motorik kasar maupun motorik halus), bahasa, kognitif, dan sosial (AH, 2018). Keterampilan motorik halus yang dikembangkan dapat melalui berbagai aktivitas menyenangkan terhadap anak melalui alat permainan edukatif (APE). Permainan adalah sarana untuk bereksperimen dalam melakukan berbagai hal dan terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak disepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial yang spontan bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dalam lingkungan (Ismatul Khasanah, 2011: 94 dalam Hasibuan dkk,2024) Permainan dapat dikatakan edukatif apabila bernilai guna, efektif, dan efisien yang mengarah pada proses mendidik secara positif dengan kontrol yang baik. Permainan edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, dan bersosialisasi karena anak dapat berinteraksi dengan teman disekitarnya (Indrawan, Mando, & Suriata, 2017 dalam Oktaviani & Setiyono, 2022).

Dari hasil literatur, ditemukan fakta dari penelitian yang telah dilakukan di TK At-Taqwa Cimahi terdapat peningkatan perkembangan setelah dilakukan tindakan pemberian alat permainan edukatif (Setyaningsih & Wahyuni, 2021). Alat permainan edukatif mampu memotivasi dan mendorong anak untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas yang dapat membantu mereka dalam menemukan pengalaman baru yang berguna untuk eksplorasi dan bereksperimen. Hal ini penting untuk dapat membangun dasar pertumbuhan serta perkembangan bahasa, kecerdasan fisik, sosial, dan emosional anak, dan memberikan kesenangan dalam proses bermain dan belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Tk Global di Kota Jambi, peneliti menemukan masalah yang terjadi pada anak usia 4-6 tahun, yaitu perkembangan motorik halus anak belum berkembang secara optimal dikarenakan keterbatasan pada alat permainan edukatif yang akan menghambat berkembangnya keterampilan motorik halus pada anak, sementara itu kemampuan motorik halus anak juga sangat penting dan perlu diperhatikan. Dari Hasil observasi dapat ditarik kesimpulan bahwa sangat dibutuhkan pembaharuan serta inovasi baru dalam membuat alat permainan edukatif untuk membantu proses pembelajaran keterampilan motorik halus anak di Sekolah Tk Global. Oleh karena itu, peneliti membuat solusi untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di Sekolah dengan membuat salah satu media pembelajaran visual yaitu alat permainan edukatif "Sudut Jelajah Ceria".

Permainan Sudut Jelajah Ceria adalah Permainan edukatif yang dirancang untuk anak dengan menggunakan konsep pembelajaran berbasis permainan yang memuat beberapa sudut yang berisi beberapa aktivitas pada setiap sudut. Dalam permainan ini anak-anak akan menjelajahi beberapa sudut yang berbeda yang di rancang untuk merangsang kreativitas, keterampilan motorik halus, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial anak. Dalam permainan “Sudut Jelajah Ceria” bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui berbagai sudut dan area yang masing-masing memiliki kegiatan yang dapat melatih motorik halus pada anak. Dalam permainan ini anak-anak terlibat secara aktif dalam kegiatan disetiap sudut menawarkan aktivitas yang berbeda banyak aktivitas dari permainan “sudut jelajah ceria” ini untuk dapat membantu mendorong kerjasama antara anak-anak. Anak-anak dapat belajar berbagai konsep dan keterampilan melalui permainan dan aktivitas pada “sudut jelajah ceria” yang menyenangkan.

Permainan “Sudut Jelajah Ceria” memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya sangat efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Pertama, desain setiap sudut yang beragam dan menarik minat anak-anak, sehingga mereka terlibat dengan antusias dalam setiap aktivitas pada setiap sudut. Kedua, permainan ini tidak hanya berfokus pada pengembangan motorik halus tetapi juga mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, dan kreativitas. Ketiga, aktivitas yang disediakan seperti Memancing ikan pada sudut bertema laut, memanen hasil kebun dengan menyebutkan nama-nama sayur pada sudut bertema kebun sayur, mengenali alat transportasi melalui kegiatan menebalkan tulisan nama alat transportasi pada sudut bertema kota, dan mengenali nama hewan dengan menempelkan gambar-gambar hewan dan mozaik biji-bijian pada sudut bertema kebun binatang yang dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk melatih ketelitian, koordinasi, dan keterampilan berpikir logis. Keempat, lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak dan mendorong eksplorasi yang mandiri. Terakhir, permainan ini juga mempromosikan kerjasama dan komunikasi antara anak-anak, serta dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan perkembangan terutama perkembangan motorik halus pada anak.

Meskipun permainan Sudut Jelajah Ceria menawarkan banyak manfaat, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pertama, permainan sudut jelajah ceria banyak melibatkan aktivitas fisik dan interaksi antar siswa sehingga memerlukan pengawasan dari guru yang lebih intensif untuk memastikan keamanan dan keteraturan bagi siswa. Kedua, beberapa anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan kesulitan untuk mengikuti permainan dengan baik, sehingga memerlukan pendekatan yang lebih individual dan bimbingan dari peneliti. Terakhir, permainan "sudut jelajah ceria" melibatkan berbagai aktivitas yang berbeda-beda tidak semua anak tertarik untuk mengikuti setiap kegiatan yang ada di setiap sudut dengan tema yang berbeda, sehingga perlu adanya penyesuaian dan variasi yang terus-menerus dari setiap permainan "sudut jelajah ceria" agar lebih menarik perhatian anak.

Oleh karena itu peneliti berharap guru dapat menerapkan permainan “Sudut jelajah ceria” untuk meningkatkan motorik halus anak dan tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji persepsi guru terhadap penggunaan media “Sudut Jelajah Ceria” agar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pendidikan yang efektif dalam rangka mendukung pengembangan motorik halus pada anak. Guru melihat bahwa permainan “Sudut Jelajah Ceria” mampu menarik perhatian dan dapat melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan anak-anak tampak sangat antusias saat berpartisipasi dalam aktivitas setiap sudut yang dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Guru juga mengamati peningkatan yang signifikan dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak setelah beberapa sesi bermain pada “Sudut Jelajah Ceria”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif deskriptif yang mana penelitian ini menggunakan metode survei yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana persepsi guru terhadap media “Sudut Jelajah Ceria” untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. Metode kuantitatif deskriptif adalah sebuah pendekatan yang digunakan untuk memeriksa kondisi saat ini dari suatu kelompok individu, objek, rangkaian kondisi, sistem pemikiran, atau

serangkaian peristiwa dengan menggunakan teknik distribusi. Dalam hal ini, penggunaan kuesioner dimaksudkan untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden yang akan digunakan untuk menyusun gambaran, uraian, atau lukisan sistematis yang memuat fakta yang akurat mengenai karakteristik dan hubungan fenomena yang sedang diselidiki (Nazir, 2009:54 dalam Wicaksono & Nurhanisah, 2018). Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa angket yaitu menggunakan kuesioner online melalui google form. Instrumen yang digunakan berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai media “Sudut Jelajah Ceria” untuk meningkatkan motorik halus anak.

Metode yang digunakan pada jurnal ini adalah survei dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi guru terhadap media “Sudut Jelajah Ceria” untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun untuk memperoleh data atau informasi dari responden yang kemudian akan digunakan untuk menyusun uraian, gambar, atau lukisan yang sistematis berdasarkan data yang akurat mengenai fakta, ciri-ciri, dan hubungan fenomena yang diselidiki.

HASIL PENELITIAN

Pada hasil angket yang telah diberikan kepada guru TK Global peneliti memberikan 10 pertanyaan mengenai persepsi guru terhadap permainan “Sudut Jelajah Ceria” untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Media sudut jelajah ceria merupakan inovasi baru yang efektif dalam metode pembelajaran anak usia dini yang menggunakan empat sudut sebagai media permainan. Setiap sudut memiliki tema yang berbeda dalam bermain dan dirancang untuk melatih motorik halus anak. Terdapat 4 tema yang digunakan yaitu kebun binatang, kebun sayur, kota, dan laut yang dimana setiap sudut memiliki aktivitas yang spesifik seperti memancing ikan pada sudut laut, memanen sayuran pada sudut kebun sayur, menebalkan huruf pada sudut kota, dan menempel gambar binatang dan mozaik biji-bijian pada sudut kebun binatang.

Permainan "Sudut Jelajah Ceria" mengajarkan kepada anak untuk berkompetisi secara sportif dan jujur. Anak-anak diajarkan untuk mengikuti aturan permainan dengan benar, seperti tidak melewati giliran teman atau meletakkan dua objek di satu tempat yang sama. Selain itu, agar permainan ini memiliki efek yang positif tidak hanya pada pemainnya tetapi juga pada teman-teman, setiap anak harus memperhatikan permainan yang sedang dimainkan temannya. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa bermain dapat memberikan dorongan dan memuaskan kebutuhan anak-anak (Sari & Agustriana, 2024). Adapun permainan sudut jelajah ceria seperti gambar 1 berikut



Gambar 1. Permainan sudut jelajah ceria

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi persepsi guru mengenai permainan “Sudut Jelajah Ceria” dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Dan peneliti akan memaparkan hasil dan memberikan sumber yang relevan dan penelitian terdahulu yang terkait:

Rincian pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan

No.	Pertanyaan
1.	Apakah sekolah ini menggunakan media “Sudut Jelajah Ceria” dalam kegiatan belajar mengajar?
2.	Bagaimana menurut ibu media “Sudut Jelajah Ceria” dalam menarik perhatian anak?
3.	Menurut ibu apakah bahan dan alat dalam “Sudut Jelajah Ceria” aman digunakan oleh anak-anak?
4.	Menurut ibu seberapa efektif “Sudut Jelajah Ceria” dalam membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak?
5.	Menurut ibu seberapa efektif “Sudut Jelajah Ceria” dalam membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak?
6.	Menurut ibu apakah ada tantangan/kesulitan dalam menerapkan media “Sudut Jelajah Ceria” ini pada anak usia dini?
7.	Bagaimana pengaruh “Sudut Jelajah Ceria” terhadap interaksi sosial anak-anak di kelas?
8.	Apakah ibu sudah pernah melihat/menggunakan media “Sudut Jelajah Ceria” ini sebelumnya di sekolah?
9.	Bagaimana ibu menilai kualitas bahan dan alat yang digunakan dalam “Sudut Jelajah Ceria”?
10.	Seberapa mudah anak-anak memahami instruksi penggunaan media ini

Hasil pertanyaan pertama, yang peneliti dapat bahwa tidak ada guru pada TK sebelumnya yang menggunakan media “Sudut Jelajah Ceria” di TK Global yang dimana media “Sudut Jelajah Ceria” merupakan inovasi baru yang di perkenalkan di lingkungan sekolah. Hasil observasi di TK Global menunjukkan bahwa meskipun media ini baru diperkenalkan, para guru merespons positif dan siap untuk mengadopsi metode pembelajaran yang memanfaatkan “Sudut Jelajah Ceria” sebagai bagian dari kurikulum mereka. Hal ini menunjukkan bahwa ada potensi besar untuk media ini dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan perkembangan anak usia dini di TK Global Jambi.

Hasil pertanyaan kedua, guru mengungkapkan bahwa “sudut jelajah ceria” sangat menarik perhatian anak yang dapat dilihat dari antusias dan keterlibatan mereka dalam memainkan media. Hal ini terlihat dari respons anak-anak yang tampak bersemangat dan penuh rasa ingin tahu saat berinteraksi dengan berbagai sudut permainan yang ada. Beberapa guru mengungkapkan bahwa desain media yang bervariasi dan interaktif berhasil memikat perhatian anak-anak sejak awal. Kegiatan yang bervariasi di setiap sudut, seperti memancing ikan di sudut laut, memanen sayuran di sudut kebun, mozaik biji-bijian dan menempel gambar binatang di sudut kebun binatang, dan menarik garis sesuai pola di sudut kota memberikan stimulasi visual dan kinestetik yang menarik bagi anak-anak. Mereka juga menambahkan bahwa anak-anak cenderung lebih fokus dan terlibat lebih lama dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya yang pernah digunakan sebelumnya. Menurut Priyatna (2013) dalam Nafi’ah (2021), anak-anak dengan memberikan belajar visual cenderung berpikir bahasa gambar daripada kata-kata. Artinya, mereka akan lebih mudah memahami pelajaran jika disajikan dengan banyak visualisasi yang menarik perhatian mereka. Anak-anak dengan gaya belajar ini akan merasa lebih nyaman dan senang ketika diberikan tugas yang mengandung banyak gambar, warna, dan visualisasi menarik. Dan Nafi’ah mengungkapkan Anak-anak dengan gaya belajar kinestetik cenderung lebih agresif dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki gaya belajar visual dan auditori. Jika anak-anak dengan gaya belajar lain dapat menyerap informasi melalui penglihatan dan pendengaran, maka anak-anak dengan gaya belajar kinestetik lebih efektif dalam memahami informasi melalui pengalaman langsung. Mereka akan menyentuh, membongkar, dan menyusun objek, yang membantu mereka membangun konsep berpikir. Anak-anak dengan gaya ini tidak cukup hanya melihat dan mendengar, mereka perlu merasakan objek tersebut, baik dengan menyentuhnya maupun membongkarnya.

Hasil pertanyaan ketiga yang peneliti peroleh bahwa guru-guru sepakat alat dan bahan yang digunakan media “Sudut Jelajah Ceria” aman bagi anak dan tidak menemukan risiko yang dapat

membahayakan keselamatan anak bermain. Guru-guru menyatakan bahwa bahan yang digunakan telah dipilih dengan cermat untuk memastikan bahwa tidak ada bagian yang tajam atau berbahaya, serta menggunakan material yang tidak beracun. Kesimpulan ini mendukung temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih & Wahyuni (2021) yang menyatakan bahwa pemilihan bahan yang aman dan berkualitas dalam alat permainan edukatif sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan kondusif bagi anak-anak. Dengan demikian, keamanan bahan dan alat dalam “Sudut Jelajah Ceria” berkontribusi positif terhadap kenyamanan dan keselamatan anak-anak selama bermain dan belajar.

Hasil pertanyaan keempat, yang peneliti dapat menunjukkan bahwa seluruh guru menyatakan media ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak dalam motorik halus. Anak-anak menjadi lebih kreatif dalam menggunakan alat dan bahan yang disediakan. Para guru memberikan tanggapan positif, mencatat bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik halus, seperti kemampuan menggenggam dan memanipulasi objek kecil dengan lebih baik. Selain itu, aktivitas yang dirancang dalam “Sudut Jelajah Ceria”, seperti memancing ikan di sudut bertema laut atau mozaik biji-bijian dan menempel gambar di sudut bertema kebun binatang, secara efektif melatih koordinasi tangan dan mata anak. Guru-guru juga mengamati bahwa anak-anak lebih antusias dan terlibat dalam setiap aktivitas, menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik minat dan motivasi mereka untuk belajar dan bereksplorasi.

Hasil dari pertanyaan kelima menunjukkan bahwa guru menyatakan media permainan ini secara signifikan mempengaruhi peningkatan kreativitas anak dalam keterampilan motorik halus. Anak-anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan alat dan bahan yang tersedia untuk dimainkan melalui permainan "Sudut Jelajah Ceria". Para guru juga mencatat bahwa melalui interaksi dengan berbagai aktivitas di setiap sudut, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Mereka lebih sering berbagi ide dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan sosial mereka. Hasil ini mendukung temuan dari Livana et al. (2018), yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak. Oleh karena itu, "Sudut Jelajah Ceria" tidak hanya bertindak sebagai sarana untuk memperbaiki keterampilan motorik halus, tetapi juga sebagai wadah yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini.

Hasil dari pertanyaan keenam menunjukkan bahwa semua guru menyatakan tidak ada tantangan atau kesulitan dalam menerapkan permainan “Sudut Jelajah Ceria” pada anak usia dini. Instruksi yang mudah dipahami dan bahan yang mudah digunakan memberikan kenyamanan bagi para guru dalam mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, kesimpulan dapat diambil bahwa media “Sudut Jelajah Ceria” secara konsisten dianggap mudah diterapkan oleh para guru tanpa mengalami hambatan yang signifikan.

Hasil dari pertanyaan ketujuh menunjukkan bahwa semua guru menyatakan permainan “Sudut Jelajah Ceria” mampu meningkatkan interaksi sosial anak-anak. Melalui berbagai aktivitas dalam permainan anak-anak belajar dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Observasi mencatat bahwa anak-anak secara alami terlibat dalam diskusi, bernegosiasi, dan bekerja sama saat bermain. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam seberapa sering dan seberapa baik anak-anak berinteraksi sosial saat bermain “Sudut Jelajah Ceria”. Mereka mengembangkan keterampilan bekerja sama, berbagi, dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan tugas-tugas permainan. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka tetapi juga mempererat hubungan antar anak dan menciptakan lingkungan belajar yang positif serta mendukung. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti konkret bahwa permainan “Sudut Jelajah Ceria” berhasil memfasilitasi interaksi sosial anak-anak di dalam kelas, membantu mereka belajar satu sama lain dan membangun keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

Hasil dari pertanyaan kedelapan, menunjukkan bahwa seluruh guru yang menjadi responden dalam penelitian ini menyatakan bahwa mereka belum pernah melihat atau menggunakan media permainan "Sudut Jelajah Ceria" sebelumnya di sekolah. Hasil yang menunjukkan bahwa semua guru belum pernah melihat atau menggunakan media ini sebelumnya mengindikasikan bahwa “Sudut Jelajah Ceria” merupakan konsep baru yang diterima dengan baik oleh guru di TK Global Jambi. Fakta bahwa media ini belum pernah digunakan sebelumnya menunjukkan bahwa penelitian ini menjelajahi efek dan potensi inovatif dari penggunaan media “Sudut Jelajah Ceria” dalam pendidikan anak usia dini. Ini menekankan pentingnya dan urgensi penelitian ini dalam menilai

dampak media baru terhadap pengembangan keterampilan motorik halus anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang bagaimana guru menerima dan memandang media ini, tetapi juga memberikan landasan empiris yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dari permainan “Sudut Jelajah Ceria” dalam pendidikan anak usia dini.

Hasil dari pertanyaan kesembilan Guru-guru menilai bahwa bahan dan alat yang digunakan dalam media “Sudut Jelajah Ceria” sangat berkualitas. Kualitas yang baik dari alat dan bahan ini mendukung efektivitas permainan dalam mencapai tujuannya. Guru dapat memberikan evaluasi detail mengenai keunggulan, kekurangan, dan daya tahan bahan serta kemudahan penggunaan alat. Evaluasi ini melibatkan pertimbangan tentang ketahanan, keamanan, kenyamanan penggunaan, dan relevansi alat dan bahan dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Faktor-faktor lain seperti penampilan visual, perawatan yang mudah, dan potensi untuk menarik minat dan membangkitkan kreativitas anak-anak juga dapat memengaruhi penilaian mereka terhadap kualitas bahan dan alat. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas tinggi dari bahan dan alat dalam “Sudut Jelajah Ceria” sangat mendukung keberhasilan permainan dalam mencapai tujuan pendidikan anak usia dini, terutama dalam pengembangan motorik halus dan aspek lain dari perkembangan anak.

Hasil dari pertanyaan kesepuluh peneliti dapat bahwa Semua guru menyatakan bahwa mereka dapat memahami dengan mudah instruksi dari penggunaan media “Sudut Jelajah Ceria”. Instruksi yang sangat jelas dan mudah diikuti membuat implementasi permainan ini tidak menimbulkan kebingungan pada guru. Banyak anak secara cepat memahami cara menggunakan media “Sudut Jelajah Ceria” dengan antusiasme dan kemampuan yang baik dalam mengikuti instruksi. Ini menunjukkan bahwa permainan ini didesain untuk memudahkan anak-anak memahami aturan dan petunjuk yang diberikan, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan kesempatan bagi perkembangan mereka.

Berdasarkan hasil dari penelitian menggunakan angket yang telah diberikan oleh peneliti, dapat di lihat bahwa penggunaan menggunakan media “Sudut Jelajah Ceria” dapat mengembangkan aspek keterampilan motorik halus anak usia dini melalui beberapa tahap permainan pada setiap sudut. Permainan ini memiliki keseruan tersendiri sehingga dapat menarik minat anak usia dini dan guru di sekolah TK Global.

PEMBAHASAN

Pada sudut tema kebun binatang terdapat Aktivitas seperti menempel gambar binatang dan mozaik biji-bijian pada sudut kebun binatang yang dapat memfasilitasi pengenalan hewan dan stimulasi kreativitas anak. Teori menurut Piaget, pengalaman langsung dengan objek fisik seperti menempel gambar binatang dapat membantu anak memahami konsep abstrak seperti variasi dalam kehidupan binatang dan pentingnya keanekaragaman hayati. Setiap pengalaman memiliki aspek unik yang harus disesuaikan oleh pemahaman kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, pola pemikiran anak akan berkembang dan mengalami perubahan, memfasilitasi perkembangan pengalaman yang berkelanjutan (Ibda, 2015). Dan sudut dengan tema laut terdapat aktifitas memancing ikan. Dalam teori belajar melalui permainan, Lev Vygotsky menyatakan bahwa permainan berperan penting dalam pengembangan kemampuan anak. Dalam konteks ini, aktivitas memancing ikan dapat membantu anak belajar tentang kehidupan laut sambil mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi. Teori Vygotsky telah menyoroti pentingnya bermain dalam proses Perkembangan anak (Fahmi & Ningsih, 2021). Permainan memancing ikan warna adalah cara yang bagus untuk membantu anak mengembangkan keterampilan sistematis, logis, dan pengenalan warna. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan antusiasme belajar anak karena kesenangan dalam prosesnya (Puspita & Khotimah, 2023). Sudut tema kebun sayur terdapat aktifitas seperti memanen sayuran konsep ini mendukung pendekatan konstruktivis Vygotsky, di mana anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan. Melalui kegiatan seperti ini, anak membangun pemahaman tentang pentingnya pertanian dan kebutuhan akan makanan sehat. Permainan memanen sayuran dapat mengasah keterampilan motorik halus anak dan memperkenalkan mereka pada konsep pertanian. Kegiatan ini membantu anak-anak mengenali berbagai jenis sayuran dan mengembangkan koordinasi mata dan tangan. Sudut dengan tema kota terdapat aktifitas seperti

menebalkan huruf. Tahap awal pembelajaran membaca dimulai ketika anak mulai mengenali dan memahami kata-kata. Selanjutnya, anak belajar membedakan kata-kata tersebut. Pada awalnya, anak usia dini yang belum pernah dikenalkan dengan huruf akan mengalami kesulitan membedakan huruf, sehingga proses membaca bisa berjalan lambat dan Kemampuan membaca permulaan dimulai dari kegiatan menebalkan huruf, menebalkan huruf yang dilakukan melalui lembar kerja anak, dimana dalam lembar kerja tersebut terdapat garis titik – titik yang dapat dihubungkan dan membentuk lambang huruf (Ramadani, 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti permainan "Sudut Jelajah Ceria" terbukti sebagai inovasi baru sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan ini mampu menarik perhatian dan melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses pembelajaran, terbukti dari antusiasme dan partisipasi mereka dalam setiap aktivitas yang dilakukan pada setiap sudut permainan. Selain itu, alat dan bahan yang digunakan aman dan berkualitas tinggi, serta dapat memberikan rasa aman kepada guru dan orang tua. Melalui "Sudut Jelajah Ceria", anak-anak tidak hanya dapat mengembangkan keterampilan motorik halus tetapi juga aspek kognitif, sosial- emosional, dan kreativitas. Setiap sudut permainan baik itu tema laut dengan aktivitas memancing ikan, kebun sayur dengan aktivitas memanen sayuran, kota dengan mengenal kendaraan, maupun kebun binatang dengan mengenal binatang melalui mozaik biji-bijian telah dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan dapat menyenangkan anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus anak-anak setelah menggunakan media ini.

Namun, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti kebutuhan akan pengawasan intensif dari guru untuk memastikan keamanan dan keteraturan serta perlunya variasi dan penyesuaian permainan untuk menjaga minat anak. Meski begitu, guru menyatakan bahwa permainan ini secara signifikan mempengaruhi peningkatan kreativitas dan interaksi sosial anak- anak, serta mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Secara keseluruhan media "Sudut Jelajah Ceria" memberikan kontribusi positif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan motorik halus. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta memberikan dasar ilmiah bagi implementasi alat permainan edukatif yang serupa diberbagai institusi pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya dapat membantu dalam pembentukan keterampilan dasar tetapi juga membangun fondasi yang kuat bagi perkembangan anak di masa depan.

REFERENSI

- Ati,Aijah,Nurkiyah,Soliha,Priyanti.(2023).Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Media Loose Part Di Paud Al-Barokah Pada Kelompok B.Incrementapedia:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.Vol 5 No. (1). Page 1-7
<https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563>
- Aminah, Yulianingsih, Nurdiansah. (2022). Pengaruh Kegiatan Kolase Dari Bahan Daun Kering Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.4 No.(1) 15-20
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 1-12.
- Hasibuan, Harahap, Hayatun, Ritonga, Amanda. (2024). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dipaud Cempaka Pekan Pantai Labu. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 06 No. (01). Page 23-29
<https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol6.no1.a8670>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Fahmi, F., & Ningsih, R. W. (2021). Eksistensi Model Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(01), 1-16.

- Oktaviani, E., & Setiyono, I. E. (2022). PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 335-342.
- Livana, P. H., Armitasari, D., & Susanti, Y. (2018). Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4(1), 30-41.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Suhendro, E. (2020). Strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini di masa pandemi covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah tumbuh kembang anak usia dini*, 5(3), 133-140.
- Nafi'ah, Q. N. (2021). Penerapan model pembelajaran berdasarkan gaya belajar untuk anak usia dini era pandemi. *Prosiding Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif Era Covid 19*, 15-22.
- Puspita, G. D., & Khotimah, N. (2023). Eksperimen Permainan Memancing Ikan Warna Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 64-73.
- Ramadani, R. (2015). Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Menebalkan Huruf. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Setyaningsih, Wahyuni. (2021). Alat Permainan Edukatif Lego Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*. Vol 10, No 2 Juli. 116.
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2021). Alat Permainan Edukatif Lego Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 10(2), 115-122.
- Wicaksono, A. S., & Nurhanisah, N. (2018). Studi Deskriptif Kuantitatif Tingkat Kepuasan Kerja Dan Cara Mengekspresikan Tingkat Kepuasan Kerja Yang Rendah Pada Karyawan Dengan Masa Kerja Di Atas Tiga Puluh Tahun. *Matrik: Jurnal Manajemen Dan Teknik Industri Produksi*, 11(1), 32-43.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.