



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF AMBARA  
(BANYAMAN BATIK GEMBIRA) UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5  
TAHUN DI TK AL-HUSNA KECAMATAN  
TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**

**SKRIPSI**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH:**

**YUNITA PRASTIANI**

**NIM. 12110921114**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITASI ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H / 2025 M**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF AMBARA  
(BANYAMAN BATIK GEMBIRA) UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5  
TAHUN DI TK AL-HUSNA KECAMATAN  
TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

**YUNITA PRASTIANI**

**NIM. 12110921114**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITASI ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1447 H / 2025 M**



# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru” yang ditulis oleh Yunita Prastiani, NIM. 12110921114 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

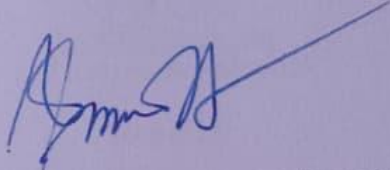
Pekanbaru, 19 Muharram 1447 H  
15 Juli 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

  
Dr. Zuhairansyah Arifin, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197609262007101004

Pembimbing

  
Nurkamelia Mukhtar, AH, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 198812032019032013





# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru” yang ditulis oleh Yunita Prastiani, NIM. 12110921114 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 30 Rabi’ul Akhir 1447 H/ 22 Oktober 2025 M. Skripsi ini dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 30 Rabi’ul Akhir 1447 H

22 Oktober 2025 M

Mengesahkan,  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., M.M.  
NIP. 197009042023211002

Penguji II

Well Marlisa, M.Pd.  
NIP. 199104132019032026

Penguji III

Nurhayati, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 198512092023212031

Penguji IV

Heldanita, M.Pd.  
NIP. 199307052019082001

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons  
NIP. 197511152003122001





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yunita Prastiani  
 Tempat/Tanggal Lahir : Padang, 19 Juni 2002  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif  
 AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk  
 Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus  
 Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Husna  
 Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah dicantumkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 15 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Yunita Prastiani

NIM. 12110921114



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji serta syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. atas rahmat, kesehatan, dan kesempatan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru."** Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang ditulis untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd)** pada **Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.**

Penyusunan skripsi ini merupakan upaya penulis untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam dunia anak usia dini, khususnya bidang pengembangan media pembelajaran. Selama proses penyusunan, penulis menyadari bahwa tidak sedikit tantangan yang harus dihadapi, baik dari segi waktu, tenaga, maupun pemahaman terhadap materi. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis yang tercinta yaitu Bapak Poniman dan Ibu Halimah, karena berkat doa, motivasi, serta dukungan materi yang diberikan, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Kemudian, dengan penuh rasa hormat, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, beserta Wakil Rektor I, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D., Wakil Rektor II, Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng., dan Wakil Rektor III, Dr. Harris Simaremare, M.T., dan seluruh Staff.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, beserta: Wakil

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dekan I, Dr. Sukma Erni, M.Pd., Wakil Dekan II, Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ., M.Pd., Wakil Dekan III, Dr. H. Jon Pamli, S.Ag., M.A., serta seluruh staf
4. Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, atas segala bantuan dan dukungan selama masa studi.
5. Ibu Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, atas arahan, bimbingan, motivasi yang sangat berarti hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag., selaku Penasehat Akademik, atas kesabaran, bantuan dan bimbingan hingga tahap studi Strata Satu (S1) penulis.
7. Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., atas dedikasi dan arahnya selama menjabat sebagai Ketua Program Studi PIAUD periode 2021-2025, yang turut berperan dalam proses awal studi penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang memberikan ilmu, bimbingan, serta wawasan pengetahuan penulis sepanjang masa studi.
9. Ibu Yusnidar, S.Pd selaku Kepala Sekolah beserta Guru pengajar dan Peserta Didik di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.
10. Terima kasih yang tulus untuk Kakak Penulis, Angga Prastyo, atas dukungan materi dan motivasi, serta Adik penulis, Anggi Prastyawan, atas bantuan dan semangatnya selama masa studi.
11. Keluarga besar jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, terkhusus teman-teman seperjuangan angkatan 2021 kelas B yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan.

Pekanbaru, 19 Juni 2025  
Penulis

Yunita Prastiani  
NIM. 12110921114





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji penulis panjatkan kepada kehadiran Allah Swt. atas limpahan nikmat, rahmat, dan hidayahnya, sehingga penulis diberi kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana. Meskipun dalam prosesnya terdapat berbagai tantangan dan hasilnya belum sepenuhnya sempurna, penulis merasa bersyukur dapat sampai pada tahap ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw, sebagai suri teladan umat Islam, yang telah membimbing manusia menuju jalan kebenaran dan ilmu pengetahuan. Segala usaha hanya dapat terwujud atas kehendak dan pertolongannya semata.

Ucapan terima kasih yang mendalam penulis persembahkan kepada keluarga tercinta, yang senantiasa menjadi tempat berlabuh di tengah segala perjuangan. Dengan penuh rasa hormat dan cinta, penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Poniman dan Ibu Halimah yaitu kedua orang tua penulis yang tak pernah lelah mendoakan, menyemangati, serta memberikan kasih sayang yang tulus sepanjang hayat. Doa dan dukungan Bapak dan Ibu adalah kekuatan terbesar yang mengantarkan penulis hingga ke titik ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada kakak laki-laki, Angga Prastyo yang selalu hadir memberikan motivasi, semangat, dan bantuan materi di saat penulis membutuhkan. Dukunganmu menjadi penyemangat tersendiri dalam menyelesaikan setiap proses dalam studi ini. Tak lupa untuk adik tercinta, Anggi Prastyawan, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan perhatian yang selalu hadir di saat-saat penulis merasa lelah dan hampir menyerah. Kalian semua adalah anugerah terbaik dalam hidup penulis.

Ucapan terima kasih yang tak kalah istimewa juga penulis sampaikan kepada keluarga kedua yang penuh kasih, yaitu Ayah Anas, Ibu Rammayenti, serta adik-adik tercinta Kamilaah Safitri dan Muhammad Ramzi, yang telah dengan tulus menerima penulis sebagai bagian dari keluarga. Terima kasih atas



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

segala perhatian, motivasi, dan dukungan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan. Kehangatan dan kebersamaan yang penulis rasakan telah menjadi sumber kekuatan dan penghiburan di tengah perjuangan menyelesaikan studi. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang diberikan dibalas dengan limpahan rahmat serta keberkahan dari Allah Swt.

Kepada yang tersayang sahabat dan teman seperjuangan penulis, Putri A., Desni Fitri Siregar, Novasari Siregar, Della Triana, Wahdini, Nanda Tri Suswita, Siska Wulandari dan Regina Cahyani Alvianti, terima kasih atas segala bantuan, kebersamaan, serta semangat yang telah kalian berikan selama masa studi hingga tersusunnya skripsi ini. Persahabatan kita adalah anugerah yang berharga. Semoga langkah kita kedepannya selalu dimudahkan, impian-impian kita tercapai, dan silaturahmi kita tetap terjaga selamanya.

Terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, khususnya teman-teman angkatan 2021 kelas B, yang telah menjadi bagian dari perjalanan dan perjuangan bersama selama masa perkuliahan. Semoga kebersamaan ini menjadi kenangan indah yang terus dikenang.

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**MOTTO**

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ السَّبَّاحَةَ وَالرَّمَايَةَ وَرُكُوبَ الْخَيْلِ

Umar bin Al-Khattab berkata, "Ajari anak-anakmu berenang, memanah dan naik kuda"

**(Perkataan Umar bin Al-Khattab)**

"Tangan kecil yang terlatih hari ini adalah fondasi keterampilan besar di masa yang akan datang"

**(Penulis, Yunita Prastiani)**

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

"Wahai orang-orang yang beriman, Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan sholat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar"

**(QS. Al-Baqarah: 153)**

UIN SUSKA RIAU





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Yunita Prastiani, (2025): Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.**

Kurangnya alat permainan edukatif dan media bantu belajar yang menarik, berdampak pada perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru, dan anak. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, observasi serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan skala *Likert* melalui uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 95% dan ahli materi 89% dengan gabungan total 92% (kategori sangat layak). Uji praktikalitas guru memperoleh 93% (kategori sangat layak), sedangkan uji efektivitas terbatas dan luas anak masing-masing memperoleh persentase 83% dan 85% (kategori efektif) dengan total gabungan 87%. Implementasi selama tiga hari menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak seperti koordinasi tangan dan mata, penggunaan jari-jemari, bekerjasama serta respon psikologis anak saat bermain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) layak dan efektif digunakan sebagai media bermain motorik halus dan belajar anak usia dini.

**Kata kunci:** *Alat Permainan Edukatif, AMBARA (Anyaman Batik Gembira), Perkembangan Motorik Halus, Anak Usia Dini*



## ABSTRACT

**Yunita Prastiani (2025): Developing *AMBARA* (*Anyaman Batik Gembira*) Educational Game Tool in Increasing Fine Motor Skills of 4-5 Years Old Children at Kindergarten of Al-Husna, Tuah Madani District, Pekanbaru City**

The lack of interesting educational game tools and learning aids impacted the fine motor development of 4-5 years old children at Kindergarten of Al-Husna, Pekanbaru. This research aimed at developing *AMBARA* (*Anyaman Batik Gembira*) educational game tool in increasing fine motor skills in early childhood. Research and Development (R&D) method was used with ADDIE model. The subjects of this research consisted of media experts, material experts, teachers, and children. The instruments of collecting data were questionnaire, observation, and documentation. Data analysis was conducted with Likert scale through validity, practicality, and effectiveness tests. The validation results showed that the percentages were 95% from media experts and 89% from material experts, and the total score was 92% (very appropriate). The teacher practicality test achieved a score of 93% (very appropriate), while the limited and broad effectiveness tests for children achieved 83% and 85% (effective) respectively, and the total was 87%. Three days of implementation showed an increase in children fine motor skills, such as hand-eye coordination, finger use, cooperation, and psychological responses during play. Therefore, it could be concluded that *AMBARA* educational game tool was appropriate and effective for use as a medium for fine motor play and learning for early childhood.

**Keywords:** Educational Play Tools, *AMBARA* (*Anyaman Batik Gembira*), Fine Motor Development, Early Childhood

UIN SUSKA RIAU

## ملخص

يونيتا فراستياني، (٢٠٢٥): تطوير أداة اللعب التعليمية أمبارا (النسيج الباتيك السعيد) لتنمية المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال من عمر ٤-٥ سنوات في روضة الحسنى في مديرية تواه مدني بمدينة بكنبارو

إن قلة توفر أدوات اللعب التعليمية والوسائل المساعدة على التعلم الجذابة تؤثر في تنمية المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال في عمر ٤-٥ سنوات في روضة الحسنى في مديرية تواه مدني بمدينة بكنبارو. ويهدف هذا البحث إلى تطوير أداة اللعب التعليمية أمبارا (النسيج الباتيك السعيد) في تنمية المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة. وقد استُخدم في البحث منهج البحث والتطوير. ويتكون أفراد البحث من خبير الوسائل، وخبير المحتوى، والمعلم، والأطفال. وأما أدوات جمع البيانات فاستبيان، وملاحظة، وتوثيق. وقد أجري تحليل البيانات باستخدام مقياس ليكرت من خلال اختبار الصلاحية، والعملية، والفاعلية. وقد حصلت نتائج التحقق من قبل خبير الوسائل على نسبة ٩٥٪، ومن قبل خبير المحتوى ٨٩٪، بمجموع كلي ٩٢٪ (فئة صالح جدا). وحصل اختبار عملية التطبيق من قبل المعلم على نسبة ٩٣٪ (فئة صالح جدا)، بينما حصل اختبار الفاعلية المحدود والواسع لدى الأطفال على نسب ٨٣٪ و ٨٥٪ على التوالي (فئة فعال) بمجموع كلي ٨٧٪. وقد أظهرت عملية التطبيق خلال ثلاثة أيام وجود تحسن في قدرات الأطفال الحركية الدقيقة مثل التنسيق بين اليد والعين، واستخدام الأصابع، والتعاون، والاستجابة النفسية للأطفال أثناء اللعب. وبناء على ذلك يمكن الاستنتاج أن أداة اللعب التعليمية أمبارا (النسيج الباتيك السعيد) صالحة وفعالة للاستخدام كوسيلة للعب الحركي الدقيق والتعليم لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

الكلمات الأساسية: أداة اللعب التعليمية، أمبارا (النسيج الباتيك السعيد)، تنمية المهارات الحركية الدقيقة، الأطفال





|  |      |
|--|------|
| PERSETUJUAN.....   | i    |
| PENGESAHAN .....   | ii   |
| SERAT PERNYATAAN .....   | iii  |
| KATA PENGANTAR.....  | iv   |
| PERSEMBAHAN.....   | vi   |
| MOTTO .....  | viii |
| ABSTRAK .....  | ix   |
| DAFTAR ISI.....  | xii  |
| DAFTAR TABEL .....   | xiv  |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xv   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....  | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN.....   | 1    |
| A. Latar Belakang .....  | 1    |
| B. Alasan Memilih Judul .....  | 7    |
| C. Penegasan Istilah.....  | 7    |
| D. Identifikasi Masalah.....   | 9    |
| E. Batasan Masalah.....  | 9    |
| F. Rumusan Masalah .....   | 9    |
| G. Tujuan Penelitian .....   | 10   |
| H. Manfaat Penelitian .....  | 10   |
| BAB II KAJIAN TEORI.....   | 11   |
| A. Hakikat Alat Permainan Edukatif (APE) .....                         | 11   |
| B. Konsep AMBARA (Anyaman Batik Gembira).....                          | 20   |
| C. Hakikat Motorik Halus Anak Usia Dini .....                          | 30   |
| D. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) .... | 34   |
| E. Spesifikasi Produk.....   | 35   |
| F. Pembuatan AMBARA (Anyaman Batik Gembira).....                       | 36   |
| G. Penggunaan AMBARA (Anyaman Batik Gembira).....                      | 36   |
| H. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....                             | 37   |
| I. Kerangka Berfikir.....  | 41   |



**Hak Cipta Ditangguhkan Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|   |            |
|---|------------|
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>        | <b>42</b>  |
| A. Jenis Penelitian.....                      | 42         |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....          | 43         |
| C. Subjek dan Objek Penelitian .....          | 43         |
| D. Populasi dan Sampel .....                  | 43         |
| E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan ..... | 44         |
| F. Instrumen Pengumpulan Data .....           | 47         |
| G. Teknik Analisis Data.....                  | 54         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>      | <b>57</b>  |
| A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....     | 57         |
| B. Hasil Penelitian Pengembangan.....         | 61         |
| C. Pembahasan.....                            | 91         |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>       | <b>102</b> |
| A. Kesimpulan .....                           | 102        |
| B. Saran.....                                 | 102        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                   | <b>103</b> |

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel II. 1 Kerangka Berfikir Penelitian.....                          | 41 |
| Tabel III. 1 Kriteria Validator .....                                  | 46 |
| Tabel III. 2 Nama Validator Usulan Jurusan .....                       | 46 |
| Tabel III. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....             | 48 |
| Tabel III. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....             | 49 |
| Tabel III. 5 Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Guru.....                   | 51 |
| Tabel III. 6 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Uji Terbatas .....   | 53 |
| Tabel III. 7 Pedoman Skor .....  | 54 |
| Tabel III. 8 Kriteria Kelayakan .....                                  | 55 |
| Tabel III. 9 Kriteria Tingkat Efektif.....                             | 56 |
| Tabel IV. 1 Profil TK Al-Husna Pekanbaru.....                          | 58 |
| Tabel IV. 2 Sarana dan Prasarana TK Al-Husna Pekanbaru .....           | 59 |
| Tabel IV. 3 Data Pendidik TK Al-Husna Pekanbaru .....                  | 60 |
| Tabel IV. 4 Data Anak Usia Dini TK Al-Husna Pekanbaru (Sampel) .....   | 60 |
| Tabel IV. 5 Storyboard AMBARA Sebelum Validasi.....                    | 64 |
| Tabel IV. 6 Revisi Validasi Ahli Media.....                            | 69 |
| Tabel IV. 7 Hasil Validasi dari Validator Ahli Media.....              | 70 |
| Tabel IV. 8 Hasil Validasi dari Validator Ahli Materi.....             | 74 |
| Tabel IV. 9 Hasil Uji Praktikalitas Guru di TK Al-Husna Pekanbaru..... | 78 |
| Tabel IV. 10 Indikator Hasil Uji Efektivitas Terbatas Anak .....       | 84 |
| Tabel IV. 11 Hasil Skor Kemampuan Anak pada Uji Coba Terbatas .....    | 86 |
| Tabel IV. 12 Hasil Skor Kemampuan Anak pada Uji Coba Luas .....        | 88 |
| Tabel IV. 13 Hasil Akhir Revisi APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) ..  | 90 |





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

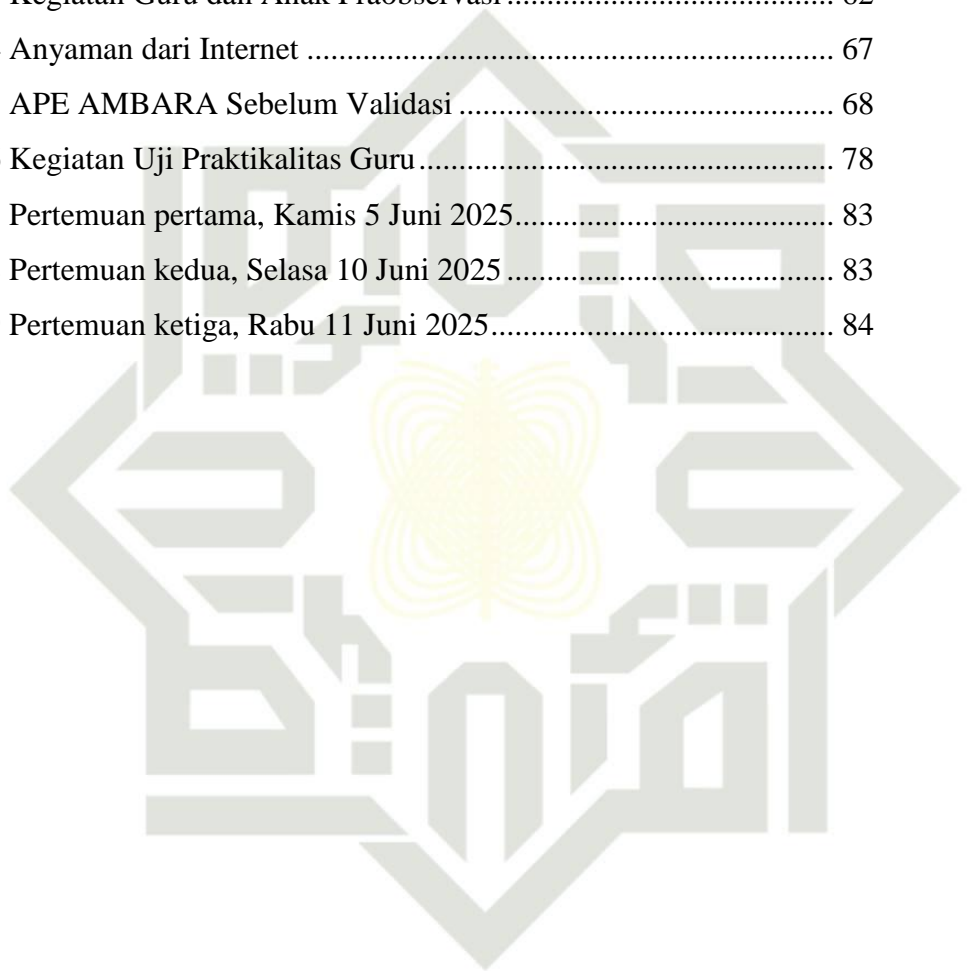
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR GAMBAR**

|               |  |    |
|---------------|--|----|
| Gambar III. 1 | Prosedur Metode Pengembangan ADDIE.....        | 44 |
| Gambar IV. 1  | Lokasi TK Al-Husna Pekanbaru .....             | 58 |
| Gambar IV. 2  | Kegiatan Anak Bermain Balok PraObservasi ..... | 62 |
| Gambar IV. 3  | Kegiatan Guru dan Anak Praobservasi .....      | 62 |
| Gambar IV. 4  | Anyaman dari Internet .....                    | 67 |
| Gambar IV. 5  | APE AMBARA Sebelum Validasi .....              | 68 |
| Gambar IV. 6  | Kegiatan Uji Praktikalitas Guru .....          | 78 |
| Gambar IV. 7  | Pertemuan pertama, Kamis 5 Juni 2025.....      | 83 |
| Gambar IV. 8  | Pertemuan kedua, Selasa 10 Juni 2025 .....     | 83 |
| Gambar IV. 9  | Pertemuan ketiga, Rabu 11 Juni 2025.....       | 84 |



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian.....                           | 108 |
| Lampiran 2 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....                 | 111 |
| Lampiran 3 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi .....               | 114 |
| Lampiran 4 Lembar Hasil Tanggapan Guru .....                     | 117 |
| Lampiran 5 Lembar Observasi Anak di TK Al-Husna Pekanbaru .....  | 121 |
| Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....          | 136 |
| Lampiran 7 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....              | 142 |
| Lampiran 8 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi (Perpanjang)..... | 143 |
| Lampiran 9 Surat Izin PraRiset.....                              | 144 |
| Lampiran 10 Surat Balasan Riset dari Sekolah.....                | 145 |
| Lampiran 11 Surat Izin Melaksanakan Riset .....                  | 146 |

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak awal dianggap sebagai tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi setiap individu usia dini.<sup>1</sup> Sehingga fase ini membutuhkan sebuah lembaga pembinaan yang mampu memfasilitasi serta mendukung tumbuh kembang anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga pendidikan yang membantu anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membina pertumbuhan jasmani dan rohaninya, sehingga mereka siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya.<sup>2</sup> Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memiliki peran yang cukup besar dalam memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma serta nilai-nilai kehidupan.<sup>3</sup>

Menurut perspektif islam, perhatian terhadap pendidikan terutama pendidikan anak sudah seharusnya diberikan sejak dini. Sebagaimana sabda Rasulullah dalam hadist riwayat Ibnu Majah:

حَدَّثَنَا الْعَبَّاسُ بْنُ الْوَلِيدِ الدَّمَشَقِيُّ حَدَّثَنَا عَلِيُّ بْنُ عِيَّاشٍ حَدَّثَنَا سَعِيدُ بْنُ عُمَارَةَ أَخْبَرَنِي الْحَارِثُ بْنُ التُّعْمَانِ سَمِعْتُ أَنَسَ بْنَ مَالِكٍ يُحَدِّثُ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ أَكْرِمُوا أَوْلَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا أَدَبَهُمْ

Artinya: 'Abbas bin Walid ad Dimasyqi telah menceritakan kepada kami 'Ali bin 'Ayyas telah menceritakan kepada kami Sa'id bin 'Umaroh telah menceritakan kepada kami, Haris bin Nu'man

<sup>1</sup> Nuryati dan Ade Muslimat Mufrodi, *Manajemen Penyelenggaraan PAUD*, ed. Hilda Zahra Lubish, 1 ed. (Serang: Yayasan Barcode, 2020), hal. 6.

<sup>2</sup> Sokhibah Sokhibah dan Dewi Komalasari, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Bermain Bola Pada Anak Kelompok A," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2015): hal. 1.

<sup>3</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Konsep Dasar PAUD*, Direktorat Guru PAUD dan Dikmas, 2019, hal. 9.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*memberitahukan kepadaku bahwa aku mendengar Anas bin Malik menceritakan dari Nabi Muhammad saw, bersabda: “Muliakanlah anak-anakmu dan perbaikilah pendidikan mereka”.* (HR.Ibnu Majah)<sup>4</sup>

Hadis tersebut menegaskan urgensi pendidikan anak, di mana perhatian orang tua merupakan bentuk konkret dari upaya memuliakan mereka. Dengan demikian, memuliakan anak dan memberikan pendidikan yang berkualitas merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan yang baik, khususnya dalam bidang keagamaan, mencerminkan sejauh mana orang tua menempatkan nilai dan kehormatan terhadap anak-anaknya. Semakin baik mutu pendidikan yang diberikan, maka semakin tinggi pula bentuk pemuliaan yang dilakukan oleh orang tua. Sebaliknya, rendahnya kualitas pendidikan anak dapat mencerminkan kurangnya perhatian dan pemuliaan dari orang tua terhadap anaknya.<sup>5</sup>

Salah satu perkembangan pada anak usia dini yang harus distimulasi adalah perkembangan motorik halus. Hurlock berpendapat bahwa perkembangan tersebut merujuk pada proses penguasaan untuk mengendalikan gerakan fisik dengan melibatkan otot dan sistem saraf pusat yaitu otak.<sup>6</sup> Di mana otak berperan dalam mengarahkan setiap gerakan yang dilakukan anak yaitu gerakan halus. Sejalan dengan itu, Sumantri dalam Annafi mengatakan keterampilan motorik halus mengacu pada penggunaan sekumpulan otot-otot kecil/halus yang terdiri dari jari-jemari dan tangan sehingga membutuhkan koordinasi serta kecermatan akurat antara mata dan tangan.<sup>7</sup> Menstimulasi keterampilan ini sejak usia dini merupakan pilihan yang tepat sebagaimana dijelaskan oleh Hurlock bahwa pada tahap ini tubuh anak masih fleksibel,

<sup>4</sup> Ibnu Majah, *Hadist Riwayat Sunan Ibnu Majah, Kitab al-Adab, Bairr al-Walid wa al-Hasan ila al-Banat*, 1997, No. 3661, hal. 20.

<sup>5</sup> Agung Setiyawan, “Konsep Pendidikan Anak dalam Hadis Nabi saw (Kajian Ma’anil Hadis Sunan Ibn Majah No.3661),” *Jurnal An Nur* 8, no. 1 (2015): hal. 23.

<sup>6</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, ed. Agus Dharma, 6 ed. (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 150.

<sup>7</sup> Annafi Nurul Ilmi Azizah et al., *Melatih Kemampuan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)* (Surakarta: Tahta Media Group, 2023), hal. 8.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belum memiliki banyak keterampilan sehingga lebih mudah mempelajari keterampilan lain, berani untuk mencoba hal baru, cenderung mau mengulang suatu tindakan, serta tidak terbebani oleh tanggung jawab.<sup>8</sup> Perkembangan motorik harus bertahap dan optimal sehingga dapat mendukung kemandirian anak serta melancarkan proses belajar dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan dan menjadi penunjang keberhasilan bagi anak usia dini.

Namun pada kenyataannya, perkembangan motorik halus setiap anak berbeda-beda ada yang berkembang lebih lambat dan yang lain berkembang sesuai dengan tingkat kedewasaan. Keterlambatan perkembangan tersebut didukung oleh riset dari Badan kesehatan dunia yaitu WHO (*World Health Organization*) tahun 2022 yang mencatat bahwa 22,3% atau 148,1 juta balita mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan dan 52% berasal dari benua asia.<sup>9</sup> Menurut Dharmayanti dalam Rusmini, Indonesia menjadi salah satu negara dengan tingkat keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan anak sebesar 13%-18%.<sup>10</sup> Adapun data terbaru dari IDAI (Ikatan Dokter Anak Indonesia) yang melakukan riset perkembangan pada 2.634 anak usia 0-6 tahun mengungkapkan bahwa 53% anak indonesia mengalami gangguan perkembangan motorik halus dan kasar.<sup>11</sup> Data tersebut mengindikasikan masalah keterampilan motorik halus anak terkhusus di indonesia cukup mengkhawatirkan dan harus diperhatikan secara serius. Oleh karena itu, penting untuk menstimulasi tumbuh kembang anak secara teliti agar keterlambatan, terutama dalam perkembangan motorik dapat terdeteksi sejak dini.

<sup>8</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak*, hal. 156.

<sup>9</sup> UNICEF, WHO, dan WORLD BANK, "Level and trend in child malnutrition," *World Health Organization* (2023): hal. 2.

<sup>10</sup> Rusmini et al., "Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah (3-<6 Tahun) di TK Dharma Pertiwi Penujak Kecamatan Praya Barat Lombok Tengah," *Journal of Excellent Nursing Students* 1, no. 2 (2023): hal. 2.

<sup>11</sup> Galuh Mulyawan, Devi Ayu Kurniawati, dan Muthia Sari, "Pengembangan Buku Berstruktur dalam Menstimulus Motorik Halus Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 4 (Agustus 16, 2024): hal. 750, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/6028>.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menstimulasi keterampilan motorik halus anak tentu akan berdampak positif dalam membantu mereka menjalani proses pembelajaran dan memberikan dasar untuk menguasai keterampilan khusus. Hurlock mengungkapkan keterampilan khusus dalam perkembangan motorik halus dapat berupa keterampilan bermain, keterampilan akademis, keterampilan membantu diri serta keterampilan sosial.<sup>12</sup> Orang tua, guru dan lingkungan sekitar baik di rumah maupun di sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan motorik anak diwujudkan dengan penggunaan sumber belajar berupa media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini.

APE (alat permainan edukatif) merupakan salah satu media visual yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini. APE atau alat permainan edukatif adalah berbagai jenis benda atau peralatan yang dapat digunakan dalam aktifitas bermain untuk merangsang dan mengembangkan seluruh potensi serta keterampilan anak.<sup>13</sup> Penggunaan unsur edukatif dalam permainan anak usia dini dilakukan karena perolehan pengetahuan pada anak biasanya didapatkan melalui aktivitas/kegiatan bermain yang sering dilakukannya. Heru Kurniawan mengutip pendapat Montessori, menekankan bahwa kecerdasan anak mencapai puncaknya melalui aktivitas yang bergerak, di mana aktivitas tersebut memungkinkan mereka untuk mengekspresikan dan mengembangkan kecerdasannya secara optimal.<sup>14</sup> Heru Kurniawan juga menyatakan bahwa gerak merupakan bagian penting dalam dunia anak-anak dan harus didorong melalui permainan, di mana ketika anak bermain mereka bukan hanya bergerak namun juga merasakan kegembiraan.<sup>15</sup> Oleh karena itu, berbagai bentuk permainan diterapkan baik di sekolah maupun di rumah, sebagai media dalam

<sup>12</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak*, hal. 163.

<sup>13</sup> Tri Ayu Lesatari Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, IAIN Parepare Nusantara Press, 1 ed. (Parepare, 2022), hal. 27.

<sup>14</sup> Heru Kurniawan, Marwany, dan Titi Anisatul Laely, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hal. 30.

<sup>15</sup> Ibid., hal. 31.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyampaikan materi pembelajaran serta mengasah mengasah keterampilan motorik halus anak usia dini. Adapun permainan yang melatih motorik halus dapat diwujudkan dengan kegiatan melipat, menjahit, meremas, menganyam, menggambar dan lainnya terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terkhusus pada kegiatan anyaman.<sup>16</sup>

Menurut Pamadhi, dkk, menganyam dalam prinsipnya ialah kegiatan menyusupkan lungsi yaitu bagian vertikal serta pakan bagian dari horizontal baik dengan teknologi tradisional maupun modern.<sup>17</sup> Menganyam membutuhkan koordinasi antara jari-jemari dengan mata untuk menstimulasi kemampuan motorik halus. Hal tersebut diperkuat melalui penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arinda Isnaeni di mana terjadi peningkatan terhadap kemampuan motorik halus anak (spesifik: kecepatan, ketepatan dan kelentukan) melalui kegiatan menganyam menggunakan bahan alam yang dibuktikan dengan penelitian tindakan kelas, di mana kemampuan anak pada siklus I sebesar 58% meningkat pada siklus II menjadi 76% dan sudah sesuai target keberhasilan yang diinginkan yaitu  $\geq 76\%$ .<sup>18</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa media menganyam sangat efektif untuk keterampilan motorik halus anak dan sangat tepat jika digunakan di lingkungan sekolah sebagai salah satu alternatif alat permainan edukatif.

Namun, dari pra observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Al-Husna Pekanbaru, menemukan bahwa belum terdapat alat permainan edukatif yang khusus dirancang untuk melatih keterampilan motorik halus menggunakan media anyaman. Lembaga TK Al-Husna Pekanbaru hanya menggunakan alat permainan edukatif balok dalam melatih kemampuan motorik halus. Tetapi, alat

<sup>16</sup> Yuni Wulandari dan Rachma Hasibuan, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam pada Anak Kelompok A di TK Dharma Bhakti Kepuhrejo Kudu Jombang," *Jurnal PAUD Teratai* 6, no. 3 (2017): hal. 4.

<sup>17</sup> Pamadhi Hajar dan Sukardi S.Evan, *Seni Keterampilan Anak*, 23 ed. (Banten: Universitas Terbuka, 2019), hal. 279.

<sup>18</sup> Arinda Isnaeni, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 10 (2021): hal. 140.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan tersebut tidak begitu menarik bagi anak karena tidak ada warnanya, sudah sering memainkannya, serta kurang pembaruan yang menyebabkan mereka mudah bosan saat menggunakannya. Selain itu kegiatan belajar di dalam kelas hanya menggunakan LKA (lembar kerja anak) yaitu mewarnai buah tomat dengan *crayon* dan berhitung jumlah sayur yang dilakukan tanpa menggunakan media yang menarik untuk mendukung kegiatan tersebut. Hal demikian berdampak pada anak usia 4-5 tahun di mana beberapa anak merasa kesulitan saat menggunakan *crayon* atau pensil warna untuk mewarnai gambar buah tomat dan kesulitan menulis angka saat menjumlahkan gambar sayuran.<sup>19</sup>

Berdasarkan dari hasil pra observasi tersebut, peneliti tertarik untuk merancang serta mengembangkan sebuah alat permainan edukatif terkhusus pada motorik halus anak usia dini, menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE yaitu anyaman dengan memberikan inovasi baru menggunakan unsur budaya indonesia yaitu batik. Upaya untuk mendidik serta mewariskan nilai budaya menurut Utomo, dkk. yaitu melalui pengenalan hasil seni dan budaya itu sendiri agar tetap terjaga pelestariannya ke generasi lainnya.<sup>20</sup> Melalui permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru”**.

<sup>19</sup> Yunita Prastiani, “Observasi di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kabupaten/Kota Pekanbaru, 6 November,” 2024.

<sup>20</sup> Aninditto Aninditto et al., “Pengenalan dan Edukasi Batik bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pembina Padangpanjang,” *Jurnal Abdidias* 4, no. 3 (2023): hal. 258, <https://abdidias.org/index.php/abdidias/article/view/801>.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **B. Alasan Memilih Judul**

Terdapat alasan peneliti menggunakan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai langkah untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah agar menarik minat anak saat belajar.
2. Sebagai salah satu alternatif alat permainan edukatif di kelas dalam mengembangkan motorik halus anak.
3. Sebagai rujukan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian pengembangan dengan sumber penelitian relevan.

## **C. Penegasan Istilah**

### **1. Motorik Halus Anak Usia Dini**

Keterampilan motorik halus adalah kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot yang lebih kecil, seperti otot-otot jari dan tangan. Hurlock berpendapat bahwa perkembangan motorik merujuk pada proses penguasaan untuk mengendalikan gerakan fisik dengan melibatkan otot dan sistem saraf pusat yaitu otak.<sup>21</sup> Oleh karena itu, perkembangan motorik halus anak dikatakan sempurna apabila anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan otot menggunakan jari-jari tangan dan kakinya secara terkoordinasi, terampil dan lincah. Beragam kegiatan sehari-hari, mulai dari memegang buku, mewarnai, menulis, menganyam dan aktivitas lainnya dapat meningkatkan kapasitas motorik halus pada anak usia dini.

### **2. Alat Permainan Edukatif**

APE (alat permainan edukatif) merupakan salah satu media visual yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini. Penggunaan unsur edukatif dalam permainan anak usia dini dilakukan karena perolehan

---

<sup>21</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak*, hal. 150.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan pada anak biasanya didapatkan melalui aktivitas/kegiatan bermain yang sering dilakukannya. Heru mengutip pendapat Montessori, menekankan bahwa kecerdasan anak mencapai puncaknya melalui aktivitas yang bergerak, di mana aktivitas tersebut memungkinkan mereka untuk mengekspresikan dan mengembangkan kecerdasannya secara optimal.<sup>22</sup> Heru juga menyatakan bahwa gerak merupakan bagian penting dalam dunia anak-anak dan harus didorong melalui kegiatan permainan, di mana ketika anak bermain mereka bukan hanya bergerak namun juga merasakan kegembiraan.<sup>23</sup>

### 3. AMBARA (Anyaman Batik Gembira)

Pamadhi, dkk. mengatakan bahwa menganyam ialah kegiatan menyusupkan lungsi yaitu bagian vertikal serta pakan bagian dari horizontal baik dengan teknologi tradisional maupun modern.<sup>24</sup> AMBARA (Anyaman Batik Gembira) merupakan sebuah alat permainan edukatif yang terinspirasi dari teknik menganyam lungsi (bagian yang menjulur ke atas) dan pakan (bagian yang menjulur ke samping), di mana lungsi pada permainan ini terbuat dari kardus yang diberikan celah untuk memasukkan beberapa pakan yang terbuat dari kain flanel yang dijahit dengan kain batik untuk motif nya, lalu dibentuk menggunakan teknik menganyam sehingga terlihat menjadi sebuah hasil Anyaman Batik. Adapun untuk lungsi pada anyaman akan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di sekolah.

<sup>22</sup> Kurniawan, Marwany, dan Laely, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, hal. 30.

<sup>23</sup> Ibid., hal. 31.

<sup>24</sup> Hajar dan S.Evan, *Seni Keterampilan Anak*, hal. 279.

#### D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang muncul pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru adalah:

1. Kurangnya minat anak saat melakukan kegiatan bermain alat permainan motorik halus di kelas.
2. Kurangnya variasi alat permainan edukatif motorik halus anak dalam mendukung kegiatan pembelajaran.
3. Kemampuan motorik halus anak saat mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak) kegiatan belajar di kelas kurang terlihat.

#### E. Batasan Masalah

Mengidentifikasi dari banyaknya permasalahan yang terjadi dalam penelitian, maka untuk memudahkan, peneliti membatasi permasalahan hanya pada Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira).

#### F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru?
2. Bagaimana validitas dan praktikalitas pengembangan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru?

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### G. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.
2. Mengetahui validitas dan praktikalitas pengembangan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.
3. Mengetahui efektivitas pengembangan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

### H. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya pengembangan dan penggunaan APE dalam membantu aspek perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak Usia Dini, diharapkan dapat membantu anak usia dini khususnya 4-5 tahun dalam meningkatkan keterampilan motorik halusnya menggunakan media pembelajaran yang edukatif dan menarik.
- b. Bagi Pendidik, dapat menjadi sebuah gambaran untuk mengembangkan serta menyediakan media belajar yang sesuai karakteristik anak usia dini
- c. Bagi Peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan, informasi serta wawasan keilmuan yang luas dalam bidang pengembangan media pembelajaran edukatif serta berguna untuk melakukan penelitian lanjutan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## A. Hakikat Alat Permainan Edukatif (APE)

### 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran visual yang berfungsi sebagai sarana bermain bernilai edukatif, yang tidak hanya memberikan stimulasi bagi anak usia dini tetapi juga membantu mengembangkan seluruh potensi dan keterampilan peserta didik.<sup>25</sup> Adapun unsur edukatif yang digunakan dalam alat permainan dilakukan dengan tujuan perolehan pengetahuan pada anak biasanya didapatkan melalui aktivitas/kegiatan bermain. Heru Kurniawan, dkk, mengutip pendapat Montessori mengatakan bahwa kecerdasan anak mencapai puncaknya melalui aktivitas yang bergerak, yang mana aktivitas tersebut memungkinkan anak untuk mengembangkan kecerdasannya secara optimal.<sup>26</sup> Heru Kurniawan, dkk, juga menyatakan bahwa gerak merupakan bagian penting dalam dunia anak-anak dan harus didorong melalui permainan, di mana ketika anak bermain mereka bukan hanya bergerak namun juga merasakan kegembiraan.<sup>27</sup>

Pada lingkungan sekolah, aktivitas bermain yang melibatkan gerak telah disusun secara terarah dengan tujuan tertentu melalui mekanisme yang terstruktur tanpa mengesampingkan unsur kesenangan dan keceriaan. Menurut Heru Kurniawan, dkk, aktivitas bermain tersebut setidaknya harus melengkapi beberapa indikator seperti: anak menjadi lebih aktif dalam bermain, anak merasa gembira, serta dapat berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik, afektif dan kognitif anak.<sup>28</sup> Oleh karena itu,

<sup>25</sup> Nurfadilah, Sisca Nurul Fadila, dan Wulan Adiarti, *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021, hal. 7.

<sup>26</sup> Kurniawan, Marwany, dan Laely, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, hal. 30.

<sup>27</sup> Ibid., hal. 31.

<sup>28</sup> Kurniawan, Marwany, dan Laely, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, hal. 8.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai bentuk permainan selalu diterapkan baik di sekolah maupun di rumah, sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mengasah keterampilan yang harus dikuasai oleh anak-anak usia dini.<sup>29</sup>

Sejalan dengan pendapat tersebut, Endang, dkk, dalam Nuryati mendefinisikan APE sebagai media permainan untuk anak usia dini yang dirancang dengan tujuan mengoptimalkan perkembangan anak dan penggunaannya dapat disesuaikan berdasarkan usia dan tingkat perkembangan anak tersebut.<sup>30</sup> Heru Kurniawan, dkk, mengutip pendapat Montessori juga menekankan bahwa dengan aktivitas bermain anak-anak mampu memahami lingkungannya dan mengembangkan keterampilan yang ada dalam dirinya.<sup>31</sup> Maka lembaga pendidikan anak usia dini baik itu diatur oleh pihak pemerintah maupun swasta, sangat penting memanfaatkan APE dalam kegiatan bermain dan eksplorasi anak guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan dari segi koordinasi antara mata dan tangan maupun mata dan kaki, mengembangkan kemampuan gerak lokomotor dan nonlokomotor serta mengolah pengendalian tubuh.<sup>32</sup>

Alat permainan edukatif terdiri dari berbagai peralatan ataupun benda yang dapat difungsikan untuk bermain. Khasasnah dalam Natsir mengatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah sarana dalam menstimulasi kegiatan anak baik berupa teknologi modern, konvensional maupun tradisional dengan tujuan tanpa sadar mampu menambah ilmu pengetahuan anak sehingga dapat mempelajari sesuatu hal baru yang berguna bagi kehidupannya.<sup>33</sup> Riany dalam Nuryati juga mengemukakan bahwa APE ialah suatu yang dapat difungsikan sebagai alat permainan baik

<sup>29</sup> Ibid., hal. 57.

<sup>30</sup> Nuryati dan Sitti Rahmawati Talango, *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence*, ed. Hilda Zahra Lubis, 1 ed. (Serang: Runzune Sapta Konsultan, 2022), hal. 25.

<sup>31</sup> Kurniawan, Marwany, dan Laely, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, hal. 112.

<sup>32</sup> Ibid., hal. 113.

<sup>33</sup> Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, hal. 28.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

itu berasal dari bahan alam (lingkungan) maupun bahan dibuat yang dirancang memiliki nilai edukasi sehingga dapat meningkatkan aspek kemampuan anak.<sup>34</sup>

Dari berbagai pengertian alat permainan edukatif tersebut disimpulkan bahwa APE merupakan sarana pembelajaran yang berfungsi sebagai media untuk mendukung kegiatan bermain yang bernilai edukatif dan mampu mengoptimalkan aspek kemampuan anak sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Dalam bidang akademik, permainan tersebut dirancang untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan anak. Alat permainan edukatif dapat berupa peralatan berbahan alami, buatan, tradisional, konvensional atau modern yang akan membantu anak belajar sambil bermain secara menyenangkan.

## 2. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Penggunaan alat permainan edukatif (APE) di lingkungan anak usia dini tentunya memiliki tujuan terutama dalam lingkup pembelajaran yang dilakukan sambil bermain. Adapun beberapa tujuan tersebut yaitu:<sup>35</sup>

- a. Sebagai sumber belajar dalam bentuk media untuk menyampaikan informasi tentang nilai-nilai pendidikan pada anak
- b. Membantu menarik minat dan perhatian anak melalui desain warna dan bentuk yang menarik
- c. Menstimulasikan berbagai aspek perkembangan anak yang perlu dioptimalkan selama masa usia dini
- d. Memperjelas informasi terkait materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada anak
- e. Memberikan pengalaman baru pada anak melalui proses belajar yang menyenangkan.

<sup>34</sup> Nuryati dan Talango, *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence*, hal. 25.

<sup>35</sup> Ibid., hal. 27.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar tentunya berfungsi membantu keberlangsungan proses pembelajaran sehingga menjadi menyenangkan, berikut beberapa fungsinya:<sup>36</sup>

- a. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus memberikan rangsangan terhadap indikator perkembangan kemampuan anak
- b. Membangun rasa percaya diri serta citra diri positif pada anak yang dapat dilihat saat mereka menghadapi tantangan dalam bermain media permainan
- c. Sebagai sarana stimulasi dalam membentuk perilaku serta mengembangkan kemampuan dasar anak.

### 4. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat atau media pembelajaran memiliki manfaat yang penting baik secara umum maupun khusus, yaitu sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar dari pendidik kepada peserta didik. Adapun manfaat dari media pembelajaran tersebut menurut Natsir, yaitu sebagai berikut:<sup>37</sup>

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi mereka dalam belajar
- b. Materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami karena makna yang disajikan lebih jelas, sehingga peserta didik lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal atau penjelasan lisan dari pendidik, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan waktu yang digunakan pendidik lebih efisien

<sup>36</sup> Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, hal. 44.

<sup>37</sup> Ibid., hal. 16.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar yang variatif seperti mendengarkan, mengamati, mencoba, mempraktikkan dan sebagainya.

## 5. Prinsip Alat Permainan Edukatif

Berdasarkan Pasal 25 Ayat 4 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, berikut ialah prinsip-prinsip umum pemilihan dan pengembangan alat permainan edukatif:<sup>38</sup>

- a. Menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Natsir:<sup>39</sup>
  - 1) Disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan peserta didik agar dapat membantu mengembangkan kemampuannya
  - 2) Memberikan kenyamanan dan keleluasaan kepada peserta didik untuk bergerak serta memanfaatkannya dengan berbagai cara
  - 3) Memiliki daya tarik yang mampu mendorong peserta didik untuk bereksplorasi dan bereksperimen baik secara individu maupun bersama teman-temannya
  - 4) Memanfaatkan alat-alat di sekitar sebagai pendukung kegiatan bermain, seperti meja dan kursi yang dapat digunakan untuk bermain peran mobil-mobilan sesuai imajinasi peserta didik dengan pendamping orang dewasa
  - 5) Variasi dan jenis APE disesuaikan dengan jumlah peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

<sup>38</sup> Presiden Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.

<sup>39</sup> Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, hal. 36.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Menjamin keamanan, kesehatan dan keselamatan peserta didik. Menurut Heldanita, dkk. dalam mengembangkan APE agar berfungsi dengan optimal, terdapat beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:<sup>40</sup>
  - 1) Prinsip bahan, material yang digunakan untuk membuat alat permainan sebaiknya bebas dari zat berbahaya maupun bahan kimia. Selain itu, bahan tersebut idealnya mudah ditemukan dan memiliki biaya yang terjangkau, namun kualitas tetap menjadi prioritas utama.
  - 2) Prinsip bentuk, desain dari APE sebaiknya dirancang sederhana, menarik dan praktis untuk digunakan, ape dapat dikembangkan dengan memadukan warna-warna cerah serta bentuk yang kreatif dan menggemaskan.
  - 3) Prinsip warna, dalam alat permainan edukatif sebaiknya menggunakan warna-warna cerah seperti merah, kuning, hijau dan biru karena warna tersebut lebih disukai anak-anak. Hindari penggunaan warna gelap yang kurang menarik bagi mereka. Selain itu, pastikan pewarna atau cat yang digunakan tidak mudah pudar atau mengelupas serta tidak mengeluarkan bau menyegat, karena hal tersebut dapat membahayakan kesehatan anak.
  - 4) Prinsip manfaat, pengembangan alat permainan edukatif perlu memberikan manfaat bagi anak terkhusus dalam merangsang berbagai aspek kecerdasannya. Semakin besar manfaat yang dihasilkan, semakin tinggi juga kualitas alat permainan edukatif tersebut.
  - 5) Prinsip kebutuhan, mengacu pada pentingnya menyesuaikan pengembangan alat permainan edukatif dengan usia, minat dan kebutuhan anak. Alat permainan edukatif akan lebih optimal jika dilengkapi dengan keterangan usia anak yang sesuai untuk menggunakannya.

<sup>40</sup> Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, dan Heldanita, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2019), hal. 83.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Membuat sebuah alat atau media untuk permainan tentu harus mengatur tentang konsep, sistem hingga prosedur dalam bermainnya, adapun menurut Heru Kurniawan, dkk, yaitu sebagai berikut:<sup>41</sup>

- a. Nama permainan, setiap permainan harus memiliki nama yang berperan dalam membangun imajinasi dan interaksi sosial anak. Dengan nama tersebut, anak dapat memahami konsep permainan serta mempengaruhi partisipasinya.
- b. Aturan dalam permainan, merupakan faktor penting yang menentukan keseruan dan efektivitas suatu permainan dalam mengembangkan potensi anak. Dengan adanya aturan, anak-anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan yang telah ditetapkan dan disepakati, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang terarah dan menyenangkan.
- c. Media atau alat dalam permainan, melalui media atau alat tersebut anak dapat menikmati permainan, mengembangkan imajinasi serta meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Selain itu media atau alat permainan juga berperan dalam menciptakan interaksi dan komunikasi yang intensif serta menyenangkan selama kegiatan bermain berlangsung.
- d. Etika dalam permainan, berfungsi sebagai panduan dalam mengatur sikap anak selama bermain. Aturan ini diterapkan untuk memastikan anak mematuhi sistem dan ketentuan yang telah disepakati, serta ditegakkan ketika terjadi pelanggaran dalam permainan.
- e. Hadiah dan hukuman, tidak semua permainan menerapkan sistem hadiah dan hukuman. Hadiah dalam permainan tidak selalu berwujud benda, tapi bisa penghargaan atau perasaan bangga. Sementara hukuman tidak selalu berupa sanksi, melainkan juga dapat berupa ekspresi atau sikap yang menunjukkan kekecewaan.

<sup>41</sup> Kurniawan, Marwany, dan Laely, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, hal. 51.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 7. Strategi Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Strategi penggunaan APE harus dirancang secara menyeluruh agar dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini. Berikut beberapa strategi utama dalam penggunaan APE menurut Heru, dkk, yaitu sebagai berikut:<sup>42</sup>

- a. Mengkondisikan lingkungan bermain yang menarik dan aman

Lingkungan bermain dirancang dengan mempertimbangkan keamanan dan ketertarikan visual bagi anak. Perabot seperti meja dan kursi sebaiknya berukuran kecil dan mudah dijangkau, serta permainan yang disediakan memiliki warna-warna cerah yang merangsang imajinasi dan daya pikir anak.

- b. Menyediakan tempat bermain yang kondusif

Tempat ini bisa berupa ruang kelas yang dihias menarik, taman bermain yang bermain aman atau area rumah yang dikondisikan agar cocok untuk eksplorasi anak.

- c. Menyediakan alat permainan yang lengkap dan relevan

Alat permainan harus bervariasi dan sesuai dengan usia serta minat anak. Sebaiknya alat yang digunakan menyerupai benda nyata atau miniatur dari kehidupan sehari-hari, seperti alat dapur, perlengkapan kebun atau benda jualan.

- d. Pendampingan selama proses bermain

Peran orang dewasa adalah sebagai fasilitator yang hanya memberi arahan bila diperlukan, terutama jika terjadi hal yang membahayakan. Cara ini memungkinkan anak belajar secara aktif, membangun pemahaman yang lebih mendalam dan merasa puas atas pencapaiannya sendiri.

- e. Menggunakan metode yang efektif dan efisien

Guru atau orang tua perlu menggunakan pendekatan yang sesuai dengan usia anak, seperti demonstrasi singkat, pengulangan dan contoh

<sup>42</sup> Ibid., hal. 41, 128.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konkret. Tujuannya agar anak memahami keterampilan yang diajarkan dengan cepat dan mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

f. Mengembangkan keterampilan dalam bermain

Strategi APE diarahkan untuk membantu anak menguasai keterampilan hidup melalui aktivitas bermain. misalnya, permainan sederhana seperti melipat atau mengenakan baju sendiri akan melatih anak menjadi mandiri, rapi dan bertanggung jawab dalam keseharian.

g. Membantu menyelesaikan masalah secara mandiri

Dalam proses bermain, anak-anak sering menghadapi tantangan atau kebingungan. Orang tua atau guru sebaiknya tidak langsung memberi solusi, melainkan memberikan bantuan seperlunya agar anak tetap berpikir dan mencoba menyelesaikan masalahnya sendiri. Pendekatan ini akan memperkuat kepercayaan diri, membangun kemandirian, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak.

h. Membentuk kemandirian anak melalui bermain

Anak dapat dilatih untuk menjadi mandiri dengan membiarkan mereka mencoba dan menyelesaikan tugas sendiri, sehingga mereka akan merasa percaya diri untuk bertindak dan belajar melalui pengalaman sebagai pembentukan sikap mandiri.

### 8. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif

Penggunaan media/alat pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Namun dari kelebihan tersebut, media pembelajaran juga memiliki sejumlah keterbatasan yang penting untuk diperhatikan. Adapun menurut Maharani kelebihan dan kekurangan dari media/alat pembelajaran, yaitu sebagai berikut:<sup>43</sup>

<sup>43</sup> Tasya Maharani, "Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran: Membuka Pintu Belajar dengan Gaya Santai," *Tambah Pinter*, last modified 2024, diakses Juni 9, 2025, <https://tambahpinter.com/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran/>.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kelebihan:

- a. Visualisasi yang jelas dapat membantu anak menangkap materi secara lebih nyata sehingga mempercepat pemahaman dan memperkuat ingatan terhadap pelajaran
- b. Meningkatkan keterlibatan anak melalui pemanfaatan media yang menarik dalam proses belajar mengajar
- c. Memberikan pengalaman belajar melalui variasi media sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti anak tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui tampilan visual yang mendukung.
- d. Memudahkan pemahaman konsep jika materi yang bersifat abstrak atau sulit dijelaskan secara verbal
- e. Meningkatkan daya ingat anak melalui pengalaman belajar yang berkesan dengan media

Kekurangan:

- a. Persiapan yang lebih rumit mulai dari perencanaan materi, pemilihan media dan teknis penggunaan yang tentu membutuhkan waktu dan tenaga ekstra.
- b. Ketergantungan pada alat dan fasilitas pendukung yang tersedia disekolah
- c. Perlu kemampuan teknis khusus agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif.

**B. Konsep AMBARA (Anyaman Batik Gembira)****1. Anyaman dan Batik**

- a. Pengertian anyaman

Anyaman merupakan salah satu kerajinan tradisional yang dimiliki serta berasal dari negara Indonesia dan berkembang hingga masa sekarang. Hoenigman dan Singgih mengatakan bahwa anyaman adalah bentuk kebudayaan yang termasuk dalam artefak yaitu bentuk kebudayaan fisik berupa produk dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua orang dalam masyarakat yang dapat diraba, dilihat, dan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didokumentasikan.<sup>44</sup> Anyaman adalah bagian dari seni kriya yang dilakukan dengan menganyam bambu, rotan, daun yang berserat seperti pandan, eceng gondok dan lain sebagainya yang akan menghasilkan kerajinan beragam seperti tikar, kursi, sandal, tas dan lain sebagainya.<sup>45</sup> Barang-barang maupun benda yang dihasilkan dari anyaman ini tentunya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Pamadhi, dkk. menganyam dalam prinsipnya ialah kegiatan menyusupkan lungsi yaitu bagian vertikal serta pakan bagian dari horizontal baik dengan teknologi tradisional maupun modern.<sup>46</sup> Adapun Singgih Susilo, dkk, mengatakan anyaman adalah teknik membuat karya seni rupa dengan menumpang tindihkan (menyilangkan) lungsi dan pakan yang berfungsi sebagai media anyaman.<sup>47</sup> Dalam bidang pendidikan, menganyam merupakan proses menyatukan bilah atau lembaran bahan tertentu seperti bambu, daun, rotan, janur, kertas yang telah digunting atau dibentuk pola anyaman, kulit binatang yang dikeringkan, serta potongan-potongan kain perca.<sup>48</sup>

Kegiatan menganyam tidak hanya bertujuan sebagai bentuk apresiasi seni, tetapi juga untuk melatih keterampilan motorik peserta didik melalui penggunaan berbagai bahan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.<sup>49</sup> Adapun kegiatan menganyam untuk anak prasekolah dapat dilakukan dengan teknik anyaman sederhana

<sup>44</sup> Singgih Susilo et al., "Pendampingan Industri Lokal Anyaman Bambu Untuk Meningkatkan Daya Saing Pasar di Desa Binaan Dusun Kedampul Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang," *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial* 2, no. 1 (2019): hal. 36.

<sup>45</sup> Kadek Rahayu Puspawati dan I Gusti Ngurah Nila Putra, "Etnomatematika di Balik Kerajinan Anyaman Bali," *Jurnal Matematika* 4, no. 2 (2014): hal. 86.

<sup>46</sup> Hajar dan S.Evan, *Seni Keterampilan Anak*, hal. 279.

<sup>47</sup> Susilo et al., "Pendampingan Industri Lokal Anyaman Bambu Untuk Meningkatkan Daya Saing Pasar di Desa Binaan Dusun Kedampul Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang," hal.

<sup>48</sup> Meriyati, et al., "Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): hal. 733.

<sup>49</sup> Hajar dan S.Evan, *Seni Keterampilan Anak*, hal. 276.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan langkah-langkah yang paling dasar dengan melibatkan penggunaan jari-jari serta koordinasi mata dan tangan sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak.<sup>50</sup>

#### b. Pengertian batik

Batik di Indonesia mencakup teknik, teknologi serta pengembangan motif dan budaya yang diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non-Bendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak Oktober 2009.<sup>51</sup> Alicia mengatakan bahwa batik adalah sebuah metode dalam menghias kain menggunakan perintang yaitu lilin/malam yang selanjutnya diberikan warna dan melalui beberapa proses menghilangkan bekas lilin untuk menghasilkan sehelai kain batik dengan motif yang khas serta memiliki makna di dalamnya.<sup>52</sup>

Pada saat ini, teknik membatik kain mengalami sebuah kemajuan melalui penggunaan alat-alat yang jauh lebih memudahkan. Maka dari itu, dalam teknik pembuatannya dapat terbagi menjadi dua macam yaitu:<sup>53</sup>

- 1) Batik tulis merupakan kain yang dihias motif batik dengan tangan di mana prosesnya membutuhkan waktu sekitar dua hingga tiga bulan untuk menjadi sebuah kain.
- 2) Batik cap ialah kain dengan motif batik yang proses pembuatannya dengan cara mencap/menempel sebuah alat dari tembaga dan membutuhkan waktu dua hingga tiga hari pembuatan.

<sup>50</sup> Meriyati et al., "Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak," hal. 733.

<sup>51</sup> Asti Musman dan Ambar B Arini, *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara* (Yogyakarta, 2011), hal. 1.

<sup>52</sup> Alicia Amaris Trixie, "Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia," *Folio* 1, no. 1 (2020): hal. 2.

<sup>53</sup> Ibid., hal. 3.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Seiring perkembangan zaman, batik tidak hanya dilihat sebagai produk tekstil, tetapi juga sebagai media pendidikan budaya. Menurut Utomo dalam Aninditto mengenalkan seni budaya kepada generasi penerus merupakan bentuk regenerasi dan pendidikan dalam mentransfer nilai-nilai budaya guna mendukung perkembangan, kemajuan, serta kelestariannya.<sup>54</sup> Pengenalan batik sejak dini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak usia dini, sekaligus mengenalkan dan menumbuhkan apresiasi terhadap seni budaya Indonesia yang kaya akan nilai.

c. Keterkaitan anyaman dan batik

Berdasarkan dari dua pengertian tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa anyaman dan batik merupakan dua warisan budaya Indonesia yang tidak hanya bernilai seni, tetapi juga memiliki fungsi edukatif. Anyaman adalah bentuk seni kriya yang melibatkan aktivitas motorik melalui proses menyilang atau menyusupkan bilah bahan secara teratur. Sementara batik merupakan hasil seni menghias kain dengan teknik perintang warna, yang tidak hanya menghasilkan motif-motif indah, tetapi juga sarat akan nilai-nilai budaya dan filosofi dari berbagai daerah di Indonesia. Keduanya memiliki potensi besar jika diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, pengembangan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) merupakan bentuk inovasi yang menggabungkan dua unsur budaya tersebut dalam satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. AMBARA dirancang untuk melatih kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas menganyam motif batik sederhana sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya sejak dini.

<sup>54</sup> Aninditto et al., "Pengenalan dan Edukasi Batik bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pembina Padangpanjang," hal. 258.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Ragam Anyaman

### a. Jenis anyaman

Berdasarkan jenisnya, Rohandi mengutip pendapat Derknas membagi anyaman menjadi dua jenis, yaitu:<sup>55</sup>

- 1) Anyaman dua dimensi, hanya memiliki panjang dan lebar, sedangkan ketebalannya tidak menjadi faktor utama. Contoh anyaman dua dimensi antara lain anyaman dinding (*gedeg*), tempat menjemur (*teple*), tikar, kipas serta motif anyaman lembaran (*illap*).
- 2) Anyaman tiga dimensi, memiliki panjang dan lebar serta tinggi. Anyaman ini dibuat dengan menekankan kesan utuh atau bulat. Oleh karena itu, anyaman ini berfungsi sebagai wadah praktis untuk menyimpan berbagai benda.

### b. Teknik anyaman

Umumnya, kegiatan menganyam memerlukan teknik dalam pengerjaannya/pembuatannya, yaitu sebagai berikut:<sup>56</sup>

- 1) Teknik anyaman tunggal, dilakukan dengan menumpangkan satu helai lungsi pada satu helai pakan. Karena pola yang dihasilkan sederhana dan mudah, teknik ini sangat cocok untuk anak-anak TK.
- 2) Teknik anyaman ganda dua, melibatkan dua helai lungsi yang ditumpangkan dengan dua helai pakan. Cara pengerjaannya serupa dengan anyaman tunggal, hanya saja jumlah lungsi yang digunakan lebih banyak, yaitu dua helai.
- 3) Teknik anyaman ganda tiga, merupakan pengembangan dari anyaman tunggal dan ganda, di mana setiap lungsi terdiri dari tiga helai, sehingga menghasilkan motif yang lebih kompleks.

<sup>55</sup> Teten Rohandi, Martien Nagara Roos, dan Farid Zaman, Kurniawan Noor, "Transformasi Teknik dan Pola Anyam Tradisi pada Karya 3D Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Ramah Lingkungan," *Jurnal ATRAT* 10, no. 3 (2023): hal. 257.

<sup>56</sup> Nilam Nurohmah, Pendik Hanafi, dan M. Nur Huda, "Meningkatkan Kemampuan Menganyam Anak Kelompok B Dengan Menggunakan Media Daur Ulang Di Tk Dharma Wanita Pengungrejo Tulungagung," *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2022): hal. 45.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Teknik anyaman peta silang, merupakan kombinasi dari berbagai teknik dasar dalam menganyam, menciptakan pola yang lebih bervariasi.
- 5) Teknik anyaman kepar, dalam teknik ini dua helai lungsi diangkat dan ditumpangkan dengan dua atau lebih helai pakan.

#### c. Motif anyaman

Menurut Pamadhi, dkk, terdapat tiga motif dalam menganyam, yaitu sebagai berikut:<sup>57</sup>

##### 1) Motif *lurus*

- a) Anyaman *sasak*, teknik menyusupkan pakan dengan lungsi secara bergantian menggunakan pola satu-satu, yaitu satu diangkat dan satu ditinggalkan secara tumpang tindih.
- b) Anyaman *kepar*, teknik menyusupkan lungsi dan pakan dengan pola dua-dua atau lebih
- 2) Motif *biku/serong*, anyaman ini dibuat dengan lungsi dan pakan yang disusun miring ke kiri dan kanan membentuk sudut 45 derajat dari posisi penganyaman.
- 3) Motif *truntun*, merupakan kombinasi antara anyaman tegak dan anyaman serong, sehingga membentuk pola segi enam yang kemudian disusupi iratan berukuran lebih kecil.

#### d. Langkah-langkah membuat anyaman

Langkah-langkah membuat anyaman datar dengan motif sasak adalah sebagai berikut:<sup>58</sup>

- 1) Siapkan lungsi sesuai dengan ukuran dan kebutuhan
- 2) Kemudian, bagian pangkal lungsi ditindih menggunakan kayu agar posisinya tidak bergeser.

<sup>57</sup> Hajar dan S.Evan, *Seni Keterampilan Anak*, hal. 298.

<sup>58</sup> Ibid., hal.300.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Selanjutnya, angkat lungsi dengan urutan nomor ganjil untuk mempermudah proses memasukkan pakan.
- 4) Masukkan pakan di sela-sela lungsi bernomor ganjil dan genap.
- 5) Setelah itu, kembalikan posisi lungsi seperti semula sehingga pakan tertutup dengan rapi.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Anyaman Batik

Menurut Martha dalam Isnaeni kelebihan yang akan didapat anak usia dini saat menggunakan media anyaman ialah sebagai berikut:<sup>59</sup>

- a. Menambah wawasan tentang kerajinan tradisional Indonesia
- b. Melatih kemampuan motorik halus anak
- c. Membantu anak belajar mengendalikan emosinya secara positif
- d. Mengembangkan ekspresi diri anak secara alami, tanpa dipengaruhi oleh orang lain
- e. Menumbuhkan ketertarikan dan minat anak terhadap kegiatan kreatif
- f. Meningkatkan keterampilan serta kreativitas anak
- g. Mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara umum dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak secara menyeluruh.

Selain kelebihan, terdapat juga kelemahan dari penggunaan dan pembuatan anyaman, di antaranya adalah:<sup>60</sup>

- a. Kegiatan menganyam sering memakan waktu dan membutuhkan kesabaran serta ketelitian yang belum tentu dimiliki oleh setiap anak
- b. Kurangnya alat dan bahan yang aman dan menarik serta mudah digunakan oleh anak

<sup>59</sup> Isnaeni, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam," hal. 137.

<sup>60</sup> Calia, "Analisis SWOT Anyaman: Uncovering the Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats of This Traditional Craft," *Perpus Teknik*, last modified 2023, diakses Mei 21, 2025, <https://perpus teknik.com/analisis-swot-anyaman/>.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Kurangnya inovasi dalam penyajian kegiatan anyaman, sehingga membuat anak kehilangan ketertarikan.

Umumnya kain batik juga memiliki kelebihan seperti corak, gambar serta motif kainnya beragam dan bermakna, pembuatannya melibatkan keahlian dan memiliki kualitas bahan tinggi serta tahan lama. Adapun kekurangan yang terdapat pada kain batik, yaitu harga yang cukup mahal terutama pada batik tulis, membutuhkan perawatan ekstra dan beberapa motif batik terkesan formal sehingga jarang digunakan.<sup>61</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa antara anyaman dan batik sama-sama memiliki kelebihan dari nilai seni dan budaya, melatih kemampuan motorik halus anak, mengembangkan kreativitas dan menumbuhkan minat terhadap kerajinan tradisional Indonesia. Tetapi keduanya juga memiliki tantangan seperti, proses pembuatannya membutuhkan latihan dan waktu, ketersediaan bahan yang aman untuk anak serta kesan formal membatasi penggunaan.

Maka untuk menjawab tantangan tersebut, APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) hadir sebagai media belajar dan bermain yang menyederhanakan pembuatan anyaman dan memadukan motif batik untuk menarik minat anak. Melalui desain yang menyesuaikan dengan tema belajar, penggunaan bahan yang aman untuk anak serta aktivitas bermain edukatif, penggunaan AMBARA dapat mengubah proses belajar menjadi lebih ringan, menyenangkan dan tetap bermakna sehingga dapat memaksimalkan potensi anak secara menyeluruh.

<sup>61</sup> Batikbedjo, "Kelebihan Dan Kekurangan Batik: Menenal Lebih Dekat Warisan Budaya Indonesia," *Rumah Batik Bedjo*, last modified 2023, diakses Juni 16, 2025, <https://rumahbatikbedjo.com/2023/07/03/kelebihan-dan-kekurangan-batik/>.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### **4. Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira)**

- a. Pengertian AMBARA (anyaman batik gembira)

AMBARA merupakan sebuah alat yang digunakan anak usia dini untuk kegiatan menganyam sederhana menggunakan tema batik di dalamnya. AMBARA (Anyaman Batik Gembira) merupakan alat permainan edukatif yang terinspirasi dari teknik menganyam lungsi (bagian yang menjulur ke atas) dan pakan (bagian yang menjulur ke samping). Lungsi pada permainan ini terbuat dari bahan kardus yang dibentuk menjadi beberapa pola pakaian seperti baju, celana dan rok, kemudian dilapisi kain flanel dengan warna yang menarik dan diberikan celah dengan diameter yang sudah ditentukan. Adapun pakan terbuat dari kain flanel yang dijahit dengan kain batik berbetuk pola strip panjang dengan diameter tertentu.

APE ini dimainkan dengan cara menyusupkan pakan kebagian celah lungsi menggunakan teknik menganyam sehingga terlihat menjadi sebuah hasil anyaman pakaian dengan motif batik. Dalam memainkan AMBARA (Anyaman Batik Gembira) ini digunakan dua teknik menganyam sederhana yaitu pertama sasak, teknik menyusupkan pakan dengan lungsi secara bergantian menggunakan pola satu-satu dengan cara satu diangkat dan satu ditinggalkan tumpang tindih, lalu yang kedua kepar, teknik menyusupkan lungsi dan pakan dengan pola dua-dua atau lebih.

Alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dapat digunakan sebagai media belajar yang menarik untuk mengenalkan macam-macam pakaian serta kebudayaan indonesia berupa anyaman dan batik pada anak usia dini. Inovasi yang terdapat dalam ape tersebut menjadi pembeda yang dilakukan oleh peneliti dengan media anyaman lainnya, sehingga memikat daya tarik anak usia dini, berikut ialah beberapa inovasi tersebut, antara lain:



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Menggunakan tema pakaian (baju, celana, rok) sebagai media lungsi untuk menganyam sesuai dengan tema di sekolah
  - 2) Penggunaan kain batik dengan berbagai motif sebagai pakan anyaman
  - 3) Pada cara bermainnya, media ini menggunakan teknik menganyam sederhana yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini.
  - 4) Kegiatan bermainnya dapat divariasikan seperti menganyam dengan pakan yang sama maupun pakan yang berbeda dalam satu lungsi.
- b. Penerapan AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dalam meningkatkan motorik halus anak

Alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) merupakan permainan yang bertujuan meningkatkan semangat belajar anak usia dini melalui media yang menarik. Media AMBARA ini dibuat sesuai dengan tema kegiatan belajar anak yaitu kebutuhanku dengan sub tema pakaian (baju, rok, celana). Permainan Anyaman Batik Gembira ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus anak usia dini dengan kegiatan menyusup dan menarik pakan pada media anyaman. Selain itu permainan ini juga dapat dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas anak, melatih kemampuan konsentrasi pada anak dan secara tidak langsung mampu melatih kemampuan kognitif anak pada saat menyusupkan dan menarik pakan pada media Anyaman Batik Gembira.

APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) akan diterapkan langsung pada anak usia 4-5 tahun melalui bimbingan dari guru. Terlebih dahulu peneliti akan mempersiapkan APE AMBARA yang tersusun rapi dalam sebuah kotak bermain. Adapun bahan yang digunakan dalam APE AMBARA merupakan bahan yang aman bagi anak usia dini karena terbuat dari kain flanel serta kain batik. Kemudian guru memberikan contoh kepada anak tentang cara menggunakannya

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta membimbing anak untuk melakukan kegiatan menganyam dengan tantangan yang disesuaikan pada aspek kemampuan anak usia 4-5 tahun.

## **C Hakikat Motorik Halus Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Motorik Halus**

Pelaksanaan pendidikan di lembaga PAUD harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini, salah satu di antaranya adalah perkembangan motorik. Kata motorik sendiri berasal dari “*motor*” yang berarti mekanisme biologis atau fisik yang mendasari terjadinya suatu gerakan.<sup>62</sup> Motorik mencakup semua gerakan tubuh baik itu secara internal (tidak terlihat) yang prosesnya terjadi di dalam tubuh maupun eksternal (terlihat oleh mata) yang prosesnya terjadi di luar tubuh.<sup>63</sup> Proses perkembangan tersebut berperan penting dalam aktivitas sehari-hari mulai dari gerakan sederhana hingga pada gerakan yang lebih kompleks. Sejalan dengan itu, Nurkamelia menyatakan bahwa perkembangan fisik motorik anak usia dini merupakan proses yang berlangsung secara berkelanjutan, ditandai dengan pembentukan struktur tulang serta pertumbuhan otot dan saraf yang sesuai dengan tahapan usia anak, yang pada akhirnya sangat memengaruhi keterampilan gerak anak.<sup>64</sup> Oleh karena itu, stimulasi perkembangan motorik sejak dini menjadi aspek penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar dan tumbuh kembang anak secara optimal.

Hurlock juga menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah proses penguasaan untuk mengendalikan gerakan tubuh/fisik dengan melibatkan otot dan sistem saraf pusat yaitu otak.<sup>65</sup> Perkembangan tersebut

<sup>62</sup> Choirun Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, ed. Septi Budi Sartika, Umsida Press, 1 ed. (Sidoarjo: Umsida Press, 2017), hal. 1.

<sup>63</sup> Ardhana Reswari et al., “Perkembangan fisik dan motorik anak (child physical and motoric development),” in *Azka Pustaka* (Pasaman, 2022), hal. 16.

<sup>64</sup> Nurkamelia, “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak ) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta Nurkamelia,” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2019): hal. 115, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/>.

<sup>65</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak*, hal. 150.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat berlangsung seiring dengan bertambahnya usia individu dan dipengaruhi oleh faktor genetik serta lingkungan sekitar. Dalam pandangan Sukamti motorik merupakan sebuah proses kematangan gerak yang melibatkan otot-otot untuk bergerak, serta proses pensyarafan yang memungkinkan seseorang mengendalikan dan menggerakkan tubuhnya dengan baik.<sup>66</sup> Gerakan ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu gerakan otot besar (motorik kasar) dan otot kecil (motorik halus).

Reswari mengutip pendapat Khadijah mengatakan bahwa keterampilan motorik halus ialah kemampuan untuk menggunakan beberapa bagian tubuh yaitu otot-otot halus tanpa menggunakan banyak energi, namun perlu koordinasi yang baik antara tangan, telinga dan mata.<sup>67</sup> Sumantri dalam Ilmi juga menyatakan bahwa keterampilan motorik halus mengacu pada penggunaan sekumpulan otot-otot kecil yang terdiri dari jari-jemari dan tangan sehingga membutuhkan koordinasi serta kecermatan akurat antara mata dengan tangan.<sup>68</sup> Adapun menurut Wiyani dalam Nisak, dalam penggunaan jari-jemari terkhusus ibu jari dan jari telunjuk dengan tepat dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus nya untuk melakukan kegiatan sehari-hari.<sup>69</sup>

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak mencakup semua kemampuan untuk mengatur koordinasi gerakan bagian tubuh yang melibatkan mata dan tangan (meliputi jari-jemari) dalam melakukan aktivitas yang melibatkan dengan gerakan otot-otot kecil. Keterampilan ini penting untuk dipelajari bagi anak usia dini sebagaimana dijelaskan oleh Hurlock karena pada tahap ini tubuhnya masih fleksibel, tidak memiliki banyak keterampilan yang

<sup>66</sup> Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, hal. 2.

<sup>67</sup> Reswari et al., "Perkembangan fisik dan motorik anak (child physical and motoric development)," hal. 49.

<sup>68</sup> Ilmi Azizah et al., *Melatih Kemampuan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, hal. 8.

<sup>69</sup> Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, hal. 36.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membuat mereka dapat mempelajari keterampilan lain, berani untuk mencoba hal baru, cenderung mau mengulang suatu tindakan, serta tidak terbebani oleh tanggung jawab.<sup>70</sup> Berbagai kegiatan yang mampu melatih keterampilan motorik halus pada anak seperti mengikat tali sepatu, meronce, melipat, menggunting, mengarsir, mewarnai gambar, menempel, dan menganyam.<sup>71</sup>

Kemampuan motorik halus tidak dapat berkembang sendiri tanpa melakukan pembiasaan. Melakukan latihan dan praktik secara konsisten adalah cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak.<sup>72</sup> Hal tersebut akan mendukung keterampilan mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari, sebagaimana pendapat Hurlock yaitu keterampilan bermain aktivitas fisik (menangkap bola dan bermain kasti), keterampilan membantu diri seperti makan, minum, berpakaian, merawat diri dan mandi, keterampilan sosial melalui partisipasi pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah (seperti menyapu dan mengepel lantai), serta keterampilan akademis mencakup kegiatan yang membutuhkan ketepatan gerakan tangan, seperti menulis, menggambar dan menggunting yang berhubungan dengan kegiatan akademiknya.<sup>73</sup> Selain itu, menurut Masganti dalam Meriyati mengembangkan keterampilan motorik akan membantu mereka dalam bidang profesi (seperti sekretaris, petugas arsip, guru dan lain sebagainya), bidang psikologis (cenderung kecil menghadapi masalah ketika adaptasi diri yang melibatkan kegiatan motorik halus), bidang sosial dan bidang akademik.<sup>74</sup>

<sup>70</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak*, hal. 156.

<sup>71</sup> Meriyati et al., "Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak," hal. 732.

<sup>72</sup> Reswari et al., "Perkembangan fisik dan motorik anak (child physical and motoric development)," hal. 21.

<sup>73</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak*, hal. 163.

<sup>74</sup> Meriyati et al., "Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak," hal. 731.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Tujuan dan Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Menurut Saputra dalam Nisak tujuan dari pengembangan motorik halus anak adalah untuk membantu mereka menggunakan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan dengan lebih baik, meningkatkan koordinasi antara gerakan tangan dan penglihatan, membantu mereka mengendalikan emosi dengan lebih baik.<sup>75</sup> Tujuan ini dapat membantu anak dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Adapun fungsi dari perkembangan motorik halus menurut pendapat Hurlock dalam Nisak di jelaskan sebagai berikut:<sup>76</sup>

- a. Anak dapat merasa terhibur dan merasakan kebahagiaan, seperti anak menikmati kemampuan untuk memainkan boneka, bermain lempar tangkap bola, atau bermain dengan berbagai alat mainan lainnya.
- b. Anak dapat berpindah dari kondisi ketergantungan di awal bulan pertama kehidupan menuju kondisi kemandirian, di mana anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan melakukan hal-hal untuk dirinya sendiri yang akan mendukung rasa percaya dirinya.
- c. Anak mampu melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah baik itu dimasa awal pra-sekolah atau awal sekolah dasar. Pada usia ini, anak sudah dapat melakukan kegiatan sekolah seperti menggambar, melukis, baris-bebaris serta persiapan menulis.

## 3. Prinsip-prinsip Pengembangan Motorik Halus

Hurlock dalam Nisak juga menyatakan tentang prinsip-prinsip pengembangan motorik halus, yaitu sebagai berikut:<sup>77</sup>

- a. Perubahan seperti ukuran, proporsi, kehilangan ciri lama dan munculnya ciri baru adalah semua yang terjadi selama perkembangan.

<sup>75</sup> Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, hal. 39.

<sup>76</sup> Ibid., hal. 41.

<sup>77</sup> Nisak Aulina, *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, hal. 43.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Pembelajaran dan kematangan mempengaruhi perkembangan motorik. Kematangan ditentukan oleh genetik, sedangkan pembelajaran terjadi melalui usaha dan latihan individu.
- c. Perkembangan motorik setiap anak unik. Meskipun ada pola perkembangan yang sama, setiap anak akan mengikuti pola dengan cara dan yang berbeda.
- d. Perkembangan dapat diperkirakan. Sejak sebelum dan sesudah kelahiran, pola perkembangan tubuh dapat diprediksi dengan mengikuti hukum *chepolocaudal* (perkembangan dari kepala ke kaki) serta hukum *proximodialis* (perkembangan dari bagian yang dekat ke yang lebih jauh).
- e. Pola perkembangan memiliki karakteristik yang dapat diprediksi, baik dalam aspek fisik maupun mental. Anak-anak cenderung mengikuti pola perkembangan yang sama dari satu tahap ke tahap berikutnya
- f. Setiap tahap perkembangan memiliki potensi bahaya. Faktor lingkungan atau kondisi internal anak dapat menyebabkan gangguan pada penyesuaian fisik, psikologis dan sosial mereka.

#### D Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA)

Pada perkembangannya di jenjang PAUD, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) setara dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada kurikulum terbaru yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Ruang lingkup yang digunakan untuk memaparkan materi di STPPA PAUD dijabarkan dalam Standar Isi. Standar Isi PAUD dibuat serta diatur berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang kemudian diubah menjadi Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.<sup>78</sup> Deskripsi ruang lingkup materi

<sup>78</sup> Kemendikbudristek, "Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada PAUD, Jenjang pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi* (2024).



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dijelaskan dalam capaian perkembangan anak berdasar pada STPPA, yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran atau perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana atau karya yang dapat dihasilkan melalui kemampuan kognitif, afektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya:
  - a. Adanya ragam cara untuk mengekspresikan ide dan menyelesaikan masalah yang diperoleh melalui pengalaman belajar langsung.
  - b. Pengembangan keterampilan motorik kasar, halus dan taktil untuk keberdayaan diri.

#### E. Spesifikasi Produk

AMBARA (Anyaman Batik Gembira) adalah sebuah alat permainan edukatif yang digunakan anak usia dini untuk kegiatan menganyam sederhana menggunakan kain batik sebagai motifnya. Permainan ini terinspirasi dari teknik menganyam lungsi (bagian yang menjulur ke atas) dan pakan (bagian yang menjulur ke samping), yang kemudian dibentuk menggunakan teknik menganyam sehingga menghasilkan anyaman batik. Alat permainan edukatif ini dapat dimainkan oleh anak secara mandiri namun tetap melalui bimbingan guru kelas. Melalui produk yang dihasilkan yaitu sebuah media menganyam sederhana untuk anak usia dini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk ini dibuat dari bahan yang mudah didapatkan seperti kardus dan kain flanel sebagai tempat menganyam (lungsi), serta kain batik dan kain flanel sebagai alat untuk menganyam (pakan).
2. Permainan ini dapat difungsikan sebagai media pembelajaran oleh guru dikelas untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman terkait topik kebutuhanku dengan sub topik pakaian.
3. Permainan AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif alat permainan edukatif motorik halus di dalam kelas dengan cara baru sehingga dapat menarik minat dan semangat anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**F. Pembuatan AMBARA (Anyaman Batik Gembira)**

1. Alat dan Bahan
  - a. Pensil/pena, penggaris, lem tembak, lem putih, solasiban, *cutter*, gunting.
  - b. Kardus bekas, kain flanel dan kain batik.
2. Langkah Pembuatan AMBARA (Anyaman Batik Gembira)
  - a. Kotak anyaman, dibuat dari kardus dengan ukuran 38 cm x 26 cm untuk bagian penutup atas dan kardus ukuran 37 cm x 25 cm untuk bagian bawah. Kemudian bentuk menjadi kotak dan lapis dengan kain flanel agar lebih menarik, lalu tambahkan nama permainan “AMBARA (Anyaman Batik Gembira)” di bagian penutup kotak menggunakan kain batik dan kain flanel.
  - b. Lungsi anyaman, dibuat dari kardus bekas yang dibentuk menjadi pola baju anak laki-laki, baju anak perempuan, rok dan celana. Lalu bagian tengah pola tersebut diberi tempat untuk menganyam (pakan) dengan membuat dan menggunting garis-garis vertikal yang lebar kesamping 2 cm. Setelah itu lapis pola dengan kain flanel secara menyeluruh.
  - c. Pakan anyaman, berbentuk garis *strip* yang terbuat dari kain batik dan kain flanel ukuran 10 cm x 2 cm.
  - d. Aturan dan keterangan anyaman, dibuat dari kertas print yang sudah di desain lalu ditempelkan pada bagian dalam tutup kotak anyaman.
  - e. Setelah semua bagian selesai dibuat, alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) siap untuk digunakan.

**G. Penggunaan AMBARA (Anyaman Batik Gembira)**

Alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dilakukan dengan cara menumpang tindihkan bagian anyaman secara bergantian dengan menggunakan teknik anyaman datar motif lurus. Berikut cara penggunaannya:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Guru membimbing anak untuk membaca doa sebelum bermain.
2. Guru mencontohkan terlebih dahulu tentang cara menggunakan AMBARA (Anyaman Batik Gembira).
3. Ambil terlebih dahulu pola lungsi yang diinginkan, kemudian ambil beberapa pakan yang ada di kotak pakan. Setelah itu susupkan pakan ke bagian belakang lubang lungsi, lalu tarik keatas dan tindihkan bagian lungsi yang pertama. Setelah itu masukkan pakan ke lubang bawah dengan posisi di tindih lungsi kedua lalu tarik keatas, lakukan kegiatan tersebut sampai pakan selesai menyusupkan lungsi.
4. Setelah dicontohkan, guru kemudian mengajak anak untuk membuat anyaman dengan tetap di bimbing dari awal hingga akhir kegiatan.
5. Jika sudah selesai menggunakannya, lepaskan pakan yang terdapat pada lungsi, lalu rapikan semuanya ke dalam kotak AMBARA.

#### H. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erma dan Yaswinda dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam” dari Jurnal Obsesi Vol.7 No.6, Tahun 2023. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif desain *quasi eksperimental* dengan *pretest* dan *posttest control group desing*. Berdasarkan hasil penelitian, yaitu uji T dengan signifikan 0,196 dan data bedistribusi normal serta bersifat homogen yang berarti terjadi peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina 2 Bantan dengan kegiatan anyaman bahan alam.<sup>79</sup> Pada saat melakukan kegiatan tersebut anak terlihat sangat antusias, terlihat dari ekspresi wajah senang mereka. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama membahas media anyaman bagi anak usia dini. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini lebih berfokus meningkatkan kreativitas

<sup>79</sup> Erma Erma dan Yaswinda Yaswinda, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023): hal. 8014.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- anak usia dini, sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada peningkatan motorik halus anak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Arinda Isnaeni dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam” dari Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Teratai Vol.2 No.10, Tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini kelompok B di TK Pertiwi Sengi 2 Magelang belum berkembang kemampuan motorik halusnya seperti melipat, menggunting pola, memegang benda, mewarnai. Faktor tersebut terjadi karena model dan media yang digunakan kurang bervariasi dan hanya menggunakan LKA. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti menggunakan media anyaman dari bahan alam, kemudian diperoleh hasil di mana terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak (spesifik: kecepatan, ketepatan dan kelentukan) dari siklus I sebesar 58% meningkat pada siklus II menjadi 76% dan sudah sesuai target keberhasilan yang diinginkan yaitu  $\geq 76\%$ .<sup>80</sup> Terdapat persamaan antara penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan kegiatan menganyam untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Untuk perbedaan penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Regita Nada Kencana Indianti, Ibud Priono Laksono dan Retno Danu Rusmawati yang berjudul “Pengembangan Media Busy Book Model ADDIE sebagai Pembelajaran Motorik dan Kreativitas pada Anak Usia Dini” dari Jurnal STAND: Journal of Sports Teaching and Development Vol.4 No.2 Tahun 2024. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu Busy Book menggunakan model pengembangan jenis ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media Busy Book “sangat layak” untuk pembelajaran motorik dan kreativitas anak usia dini kelompok A di TK Ceria Mandiri. Kelayakan media ini dapat dilihat dari penilaian para ahli dan angket respon uji kelompok kecil serta

<sup>80</sup> Isnaeni, “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam,” hal. 141.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

uji lapangan. Pada ahli materi penilaian sebesar 76,3%, ahli media 94% dan ahli desain 90%. Lalu penilaian angket anak uji kelompok kecil dan uji lapangan mendapatkan nilai 91,4% dan 93,8% dengan rata-rata yaitu 86%.<sup>81</sup> Terdapat persamaan penelitian yaitu menggunakan pengembangan media dengan model ADDIE. Untuk perbedaan penelitian terletak pada media yang digunakan yaitu Busy Book, sedangkan peneliti menggunakan media AMBARA (Anyaman Batik Gembira).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yucen Li, Xin Wu, Danni Ye, Jinye Zuo dan Liu Liu, berjudul “Research Progress on the Relationship Between Fine Motor Skills and Academic Ability in Children: A Systematic Review and Meta-Analysis” dari Jurnal *Frontiers in Sports and Active Living*, Vol. 6 Tahun 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara keterampilan motorik halus anak usia prasekolah dengan hasil belajar, khususnya pada kemampuan membaca dan matematika. Melalui metode *systematic review* dan *meta-analysis* dari 11 studi yang relevan, penelitian tersebut menemukan bahwa integrasi *visual-motor* atau koordinasi antara gerakan tangan dan penglihatan memiliki pengaruh terbesar terhadap kemampuan akademik anak.<sup>82</sup> Terdapat persamaan penelitian yaitu menekankan pentingnya pengembangan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi tangan dan mata. Untuk perbedaannya yaitu penelitian Li et al. bersifat *meta-analysis* yang mengkaji hubungan motorik halus dan hasil belajar secara umum, sedangkan peneliti lebih berfokus pada pengembangan dan penerapan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) sebagai media yang menstimulasi keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui aktivitas bermain dan menganyam.

<sup>81</sup> Regita Nada Kencana Indianti, Ibud Priono Laksono, dan Retno Danu Rusmawati, “Pengembangan Media Busy Book Model Addie Sebagai Pembelajaran Motorik dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini,” *STAND: Journal Sports Teaching and Development* 4, no. 2 (2024): hal. 97.

<sup>82</sup> Yucen Li et al., “Research progress on the relationship between fine motor skills and academic ability in children: a systematic review and meta-analysis,” *Frontiers in Sports and Active Living* 6, no. 1 (2025): hal. 1, <https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1386967>.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Richards, dkk. berjudul “Children’s Utilization of Toys is Moderated by Age-Appropriateness, Toy Category, and Child Age” dari Jurnal *Applied Developmental Science*, Vol. 26, No. 1 Tahun 2022. Penelitian ini menunjukkan bahwa cara anak menggunakan mainan sangat dipengaruhi oleh usia dan jenis mainan. Anak usia dini lebih menyukai mainan yang memiliki bentuk sederhana, warna menarik, dan dapat dimanipulasi langsung dengan tangan. Hasil penelitian menegaskan bahwa mainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik, koordinasi tangan-mata, serta kreativitas dalam bermain.<sup>83</sup> Terdapat persamaan penelitian yaitu berfokus tentang permainan atau alat permainan edukatif sesuai dengan tingkatan usia anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang menggunakan kuantitatif komparatif, jenis permainan umum (boneka, balok, puzzle, dan lain sebagainya) serta tujuan penelitian.

<sup>83</sup> Melissa N. Richards et al., “Children’s utilization of toys is moderated by age-appropriateness, toy category, and child age,” *Applied Developmental Science* 26, no. 1 (2022): 14.



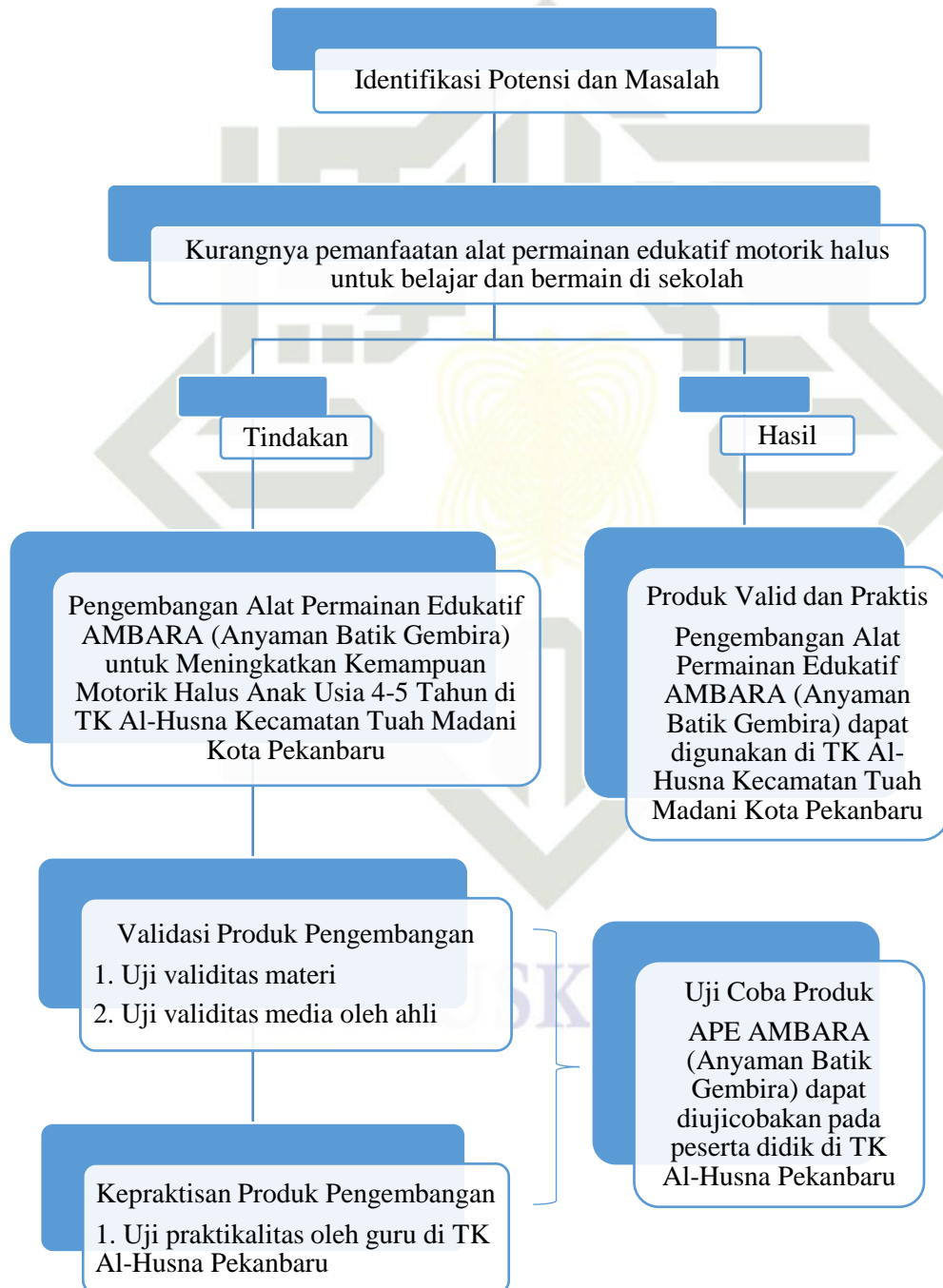
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### I Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir pada penelitian pengembangan alat permainan edukatif yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel II. 1**  
**Kerangka Berfikir Penelitian**



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan sebutan *Research & Development* (R&D). Definisi metode penelitian pengembangan menurut Sugiyono yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifannya.<sup>84</sup> Untuk menciptakan suatu produk tertentu, diperlukan penelitian yang berfokus pada analisis kebutuhan. Sementara itu, untuk memastikan produk tersebut dapat berfungsi dengan baik di masyarakat luas, perlu dilakukan penelitian guna menguji keefektifannya.

Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan (R&D) merupakan proses yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan dan menguji keabsahan suatu produk.<sup>85</sup> Penggunaan metode penelitian pengembangan (R&D) pada penelitian ini merupakan sebuah keharusan karena peneliti akan mengembangkan sebuah produk dalam bentuk alat permainan edukatif yaitu AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dengan tujuan meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun (kelompok A). Untuk model penelitian pengembangan (R&D) yang digunakan yaitu tahapan penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari 5 tahap/fase pengembangan.<sup>86</sup> Model ADDIE menjadi salah satu model desain pembelajaran yang bersifat sistematis. Lima tahapan dalam model ini berfungsi sebagai panduan bagi

<sup>84</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 19 ed. (Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), 2013), hal. 297.

<sup>85</sup> Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022), hal. 1.

<sup>86</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, 2 ed. (Malang: Literasi Nusantara, 2023), hal. 33.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

desainer untuk merancang pembelajaran yang efektif dan mencapai hasil yang optimal.

### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian berlokasi di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru yang ditujukan pada anak usia 4-5 tahun (kelompok A). Adapun waktu penelitian dilakukan sejak bulan November 2024 sampai Juni 2025. Sedangkan waktu pengumpulan data dilakukan selama 3 kali pertemuan.

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data dalam penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru, anak usia 4-5 tahun (kelompok A) di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru. Sedangkan objek adalah masalah yang akan diteliti dan akan dicari solusinya yaitu pengembangan alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) sebagai media untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

### D. Populasi dan Sampel

1. Populasi merupakan sekumpulan subjek yang memiliki karakteristik dan ciri tertentu yang dipilih oleh peneliti sebagai sasaran penelitian, untuk dianalisis dan disimpulkan.<sup>87</sup> Adapun populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik di TK Al-Husna Pekanbaru yang berjumlah 50 anak.
2. Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri dan karakteristik tertentu yang mewakili keseluruhan populasi tersebut.<sup>88</sup> Sampel dalam penelitian diambil menggunakan teknik *Purposive Sampling* berjumlah 25 peserta didik TK Al-Husna Pekanbaru dengan 10 anak didik usia 4-5 tahun (kelompok A) sebagai sampel uji coba terbatas dan 15 orang anak kelompok B sebagai sampel uji coba luas. Hal ini berdasarkan pertimbangan keaktifan, kehadiran penuh, dan kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan.

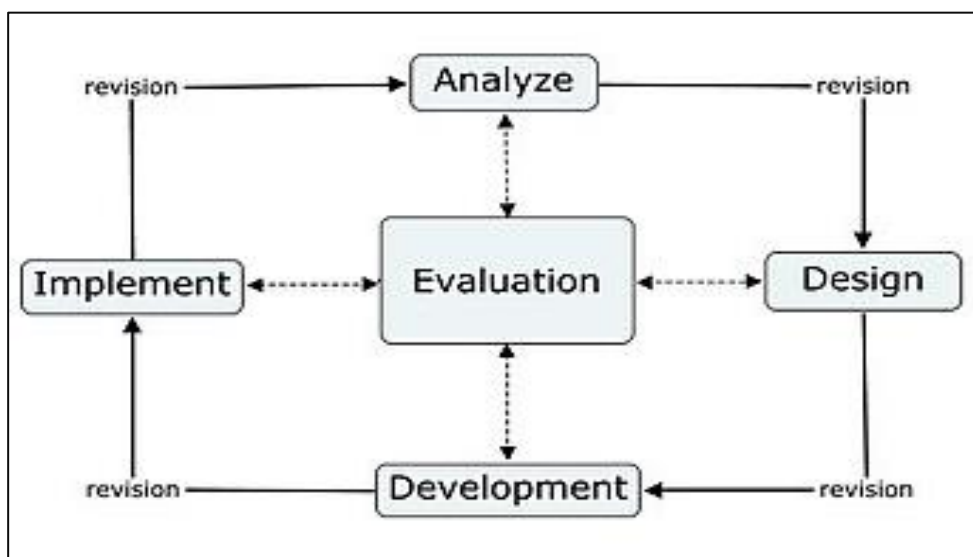
<sup>87</sup> Ibid., hal. 85.

<sup>88</sup> Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hal. 86.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Prosedur Penelitian dan Pengembangan



Gambar III. 1 Prosedur Metode Pengembangan ADDIE

Prosedur penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu sebagai berikut:<sup>89</sup>

### 1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan langkah pertama dari prosedur penelitian ADDIE untuk mengidentifikasi penyebab terjadinya kinerja pembelajaran yang menurun melalui analisis kebutuhan/kinerja dan analisis peserta didik. Hasil dari tahap ini berupa informasi mengenai kondisi kegiatan di sekolah, karakteristik peserta didik, serta materi/media kegiatan belajar yang dibutuhkan. Pada tahap ini, untuk memperoleh informasi peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas serta observasi secara langsung mengenai kegiatan belajar mengajar peserta didik usia 4-5 tahun (kelompok A) yang ada di TK Al-Husna Pekanbaru. Setelah itu peneliti akan melakukan analisis terkait kebutuhan peserta didik.

<sup>89</sup> Ibid., hal. 33-34.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tahapan Desain (*Design*)

Dalam tahap desain, langkah yang harus dilakukan adalah merumuskan hasil analisis yang spesifik, terukur, dapat diterapkan dan realistik kedalam sebuah dokumen *blue-print* atau rancangan desain. Menurut Eny, dkk. kegiatan di dalamnya seperti: mengumpulkan informasi dari tahap analisis untuk selanjutnya merancang sebuah produk, menentukan segala (sumber daya, kegiatan, penilaian) yang diperlukan, dan hasil akhir berupa sebuah desain cetak biru atau *storyboard*.<sup>90</sup> Dalam tahap desain, peneliti menyimpulkan analisis dari tahap sebelumnya kemudian menghasilkan sebuah solusi berupa produk yang akan dikembangkan yaitu APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira). Lalu peneliti menentukan sumber daya serta konsep pengembangan produk yang dikembangkan kedalam bentuk rancangan *storyboard*.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan *blue-print* atau *storyboard* atau desain ke dalam bentuk nyata. Adapun tujuan dari tahap ini yaitu menghasilkan dan menyempurnakan produk sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melanjutkan produk yaitu APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dari tahap sebelumnya menjadi bentuk nyata. Kemudian produk pengembangan tersebut nantinya akan dilakukan penilaian oleh validator ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen validasi untuk melihat “layak” atau “tidak layak” diterapkan kepada anak usia dini. Adapun hasil validasi tersebut akan digunakan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk pengembangan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira). Berikut adalah kriteria validator yang melakukan penilaian serta nama validator yang akan membantu penilaian terhadap produk pengembangan peneliti.

<sup>90</sup> Eny Winaryati et al., *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*, 1<sup>st</sup> ed. (Semarang: KBM Indonesia, 2021), hal. 24.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III. 1**  
**Kriteria Validator**

| No. | Validator       | Kriteria   |
|-----|-----------------|--|
| 1.  | Ahli APE/ Media | a. Minimal lulusan S2<br>b. Pengalaman dalam mengajar selama 2 tahun lebih<br>c. Dosen |
| 2.  | Ahli Materi     | a. Minimal lulusan S2<br>b. Pengalaman dalam mengajar selama 2 tahun lebih<br>c. Dosen |

**Tabel III. 2**  
**Nama Validator Usulan Jurusan**

| No. | Validator       | Nama Validator           |
|-----|-----------------|--------------------------|
| 1.  | Ahli APE/ Media | Ruliana Fajriati, M.Pd   |
| 2.  | Ahli Materi     | Utia Virli Susanti, M.Pd |

#### 4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan dengan menerapkan produk yang sudah dikembangkan dalam pembelajaran untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran, termasuk efektivitas, daya tarik dan efisiensinya.<sup>91</sup> Dalam tahap ini, produk yang telah direvisi oleh ahli kemudian dikembangkan lagi oleh peneliti, selanjutnya akan di uji praktikalitas oleh guru lalu di uji keefektifitasannya pada peserta didik. Adapun dalam tahap ini peneliti akan menerapkan produk yang sudah dikembangkan yaitu AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dengan uji coba efektivitas terbatas pada 10 anak kelas A usia 4-5 tahun. Kemudian dilakukan uji efektivitas luas pada 15 anak usia dini kelompok B yang terdapat di TK Al-Husna Pekanbaru. Hasil dari uji tersebut akan digunakan untuk menilai tingkat efektivitas produk yang dikembangkan terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini.

<sup>91</sup> Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*, hal. 29.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan proses akhir untuk menilai keberhasilan produk yang dapat dilakukan dengan dua jenis evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif mencakup seluruh evaluasi di setiap tahap pengembangan sebelumnya dengan tujuan memperbaiki dan menyempurnakan produk. Adapun evaluasi sumatif dilakukan pada akhir tahap pengembangan untuk menilai pengaruh dari produk yang dikembangkan terhadap pembelajaran peserta didik.<sup>92</sup> Untuk evaluasi formatif didapatkan dari revisi dan saran ahli serta guru terkait produk pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif diperoleh dari efektivitas produk AMBARA (Anyaman Batik Gembira) pada kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Pekanbaru.

### F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data nantinya akan divalidasi dengan menggunakan teori-teori yang ada dan kemudian dikonsultasikan pada dosen pembimbing. Adapun pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

#### 1. Angket

Angket atau kuesioner adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>93</sup> Adapun responden yang mengisi angket penelitian ini adalah orang yang ahli dalam bidang dan disesuaikan dengan kualifikasi pendidikannya yaitu ahli media dan ahli materi. Untuk isi dari angket tersebut berupa indikator yang akan mengukur tampilan dan materi yang ada di alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira). Angket kuesioner ini menggunakan format check list berupa daftar pernyataan/pertanyaan di mana responden nantinya dapat langsung memberikan tanda check list pada kolom yang sesuai dengan indikatornya.<sup>94</sup>

<sup>92</sup> Ibid., hal. 30.

<sup>93</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hal. 142.

<sup>94</sup> Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hal. 108.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Angket validasi ahli media

Untuk angket validasi ahli media atau alat permainan edukatif akan dilakukan oleh dosen yang berpengalaman dalam bidang tersebut. Alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) yang dikembangkan akan dinilai oleh ahli media melalui instrumen yang sudah dipersiapkan. Adapun untuk hasil dari instrumen tersebut akan digunakan kembali dalam melakukan perbaikan produk yang sudah dikembangkan. Kemudian akan divalidasi ulang oleh ahli media sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diterapkan pada anak usia dini.

**Tabel III. 3**  
**Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

| Aspek                | Komponen                | Indikator  | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|----------------------|-------------------------|--|--------------|-------------|
| Aktivitas Bermain    | a) Anak aktif           | 1) Media permainan memungkinkan anak aktif menggunakan jari tangan | 1            | 1           |
| Nama Permainan       | b) Menarik dan sesuai   | 2) Nama media menggambarkan aktivitas bermainnya                   | 3            | 2, 3, 4     |
|                      |                         | 3) Desain nama media dapat dibaca dengan jelas                     |              |             |
|                      |                         | 4) Nama media permainan menarik                                    |              |             |
| Aturan Permainan     | c) Jelas dan sistematis | 5) Petunjuk permainan tersusun jelas dan mudah dipahami            | 1            | 5           |
| Media/Alat Permainan | d) Visual menarik       | 6) Media memiliki warna yang menarik untuk anak                    | 2            | 6, 7        |
|                      |                         | 7) Bentuk media menarik dan sesuai dengan kegiatan bermain anak    |              |             |
|                      | e) Aman digunakan       | 8) Bahan media aman, tidak tajam dan ramah untuk anak              | 1            | 8           |

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                 |                 |  |   |    |
|-----------------|-----------------|--|---|----|
|                 | f) Ukuran media | 9) Ukuran permainan sesuai dengan tangan anak                | 1 | 9  |
| Etika Permainan | g) Nilai sosial | 10) Media permainan memungkinkan digunakan secara bergiliran | 1 | 10 |
|                 | h) Nilai moral  | 11) Kegiatan bermain mendorong sikap sabar anak              | 1 | 11 |

#### b. Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi akan dinilai oleh dosen yang sejalan dalam bidang tersebut. Materi dalam alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) akan dinilai melalui instrumen yang sudah dipersiapkan. Adapun untuk hasil dari instrumen tersebut akan digunakan kembali dalam melakukan perbaikan materi produk yang sudah dikembangkan. Kemudian akan divalidasi ulang oleh ahli materi sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diterapkan pada anak usia dini.

**Tabel III. 4**  
**Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

| Aspek                     | Komponen                | Indikator  | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|---------------------------|-------------------------|--|--------------|-------------|
| Materi dalam Keterampilan | a) Perkembangan Motorik | 1) Materi permainan sesuai dengan kemampuan motorik halus anak           | 4            | 1, 2, 3, 4  |
|                           |                         | 2) Penyajian materi mendukung aktivitas gerakan tangan anak saat bermain |              |             |
|                           |                         | 3) Materi yang digunakan sesuai dengan kemampuan jari-jemari anak        |              |             |
|                           |                         | 4) Kedalaman materi sesuai dengan  |              |             |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                   |                               |  |   |              |
|-------------------|-------------------------------|--|---|--------------|
|                   |                               | tahapan berpikir anak  |   |              |
| Kesesuaian Materi | b) Keefektifan Motorik        | 5) Materi disusun untuk memberikan stimulasi pada fleksibilitas gerakan jari anak              | 3 | 5, 6, 7      |
|                   |                               | 6) Teknik menganyam yang disajikan dalam media dirancang untuk memotivasi anak mencoba bermain |   |              |
|                   |                               | 7) Materi anyaman disusun secara sistematis dan sederhana agar mudah dipahami anak             |   |              |
| Kegunaan Materi   | c) Peran Keterampilan Motorik | 8) Materi mendukung latihan motorik halus yang merangsang aktivitas mandiri anak               | 4 | 8, 9, 10, 11 |
|                   |                               | 9) Materi permainan membantu membangun interaksi sosial dan kerja sama anak                    |   |              |
|                   |                               | 10) Teknik menganyam yang digunakan dirancang secara sederhana untuk mengembangkan kreativitas |   |              |
|                   |                               | 11) Materi Materi permainan sesuai dengan tema pakaian dan mendukung pembelajaran anak         |   |              |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Angket tanggapan guru

Angket instrumen tanggapan guru diberikan kepada guru untuk menilai kelayakan penggunaan alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dengan topik kebutuhanku dan sub topik pakaianku sebagai media kegiatan belajar di sekolah.

**Tabel III. 5**  
**Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Guru**

| Aspek                | Komponen                | Indikator  | Jumlah Butir | Nomor Butir |
|----------------------|-------------------------|--|--------------|-------------|
| Aktivitas Bermain    | a) Anak aktif           | 1) Media permainan memungkinkan anak aktif menggunakan jari tangan | 1            | 1           |
| Nama Permainan       | b) Menarik dan sesuai   | 2) Nama media menggambarkan aktivitas bermainnya                   | 3            | 2, 3, 4     |
|                      |                         | 3) Desain nama media dapat dibaca dengan jelas                     |              |             |
|                      |                         | 4) Nama media permainan menarik                                    |              |             |
| Aturan Permainan     | c) Jelas dan sistematis | 5) Petunjuk permainan tersusun jelas dan mudah dipahami            | 1            | 5           |
| Media/Alat Permainan | d) Visual menarik       | 6) Media memiliki warna yang menarik untuk anak                    | 2            | 6, 7        |
|                      |                         | 7) Bentuk media menarik dan sesuai dengan kegiatan bermain anak    |              |             |
|                      | e) Aman digunakan       | 8) Bahan media aman, tidak tajam dan ramah untuk anak              | 1            | 8           |
|                      | f) Ukuran media         | 9) Ukuran permainan sesuai dengan tangan anak                      | 1            | 9           |
| Etika Permainan      | g) Nilai sosial         | 10) Media permainan memungkinkan digunakan secara bergiliran       | 1            | 10          |
|                      | h) Nilai moral          | 11) Kegiatan bermain mendorong sikap sabar anak                    | 1            | 11          |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                           |                               |   |   |                |
|---------------------------|-------------------------------|---|---|----------------|
| Materi dalam Keterampilan | i) Perkembangan Motorik       | 12) Materi permainan sesuai dengan kemampuan motorik halus anak                                 | 4 | 12, 13, 14, 15 |
|                           |                               | 13) Penyajian materi mendukung aktivitas gerakan tangan anak saat bermain                       |   |                |
|                           |                               | 14) Materi yang digunakan sesuai dengan kemampuan jari-jemari anak                              |   |                |
|                           |                               | 15) Kedalaman materi sesuai dengan tahapan berpikir anak  |   |                |
| Kesesuaian Materi         | j) Keefektifan Motorik        | 16) Materi disusun untuk memberikan stimulasi pada fleksibilitas gerakan jari anak              | 3 | 16, 17, 18     |
|                           |                               | 17) Teknik menganyam yang disajikan dalam media dirancang untuk memotivasi anak mencoba bermain |   |                |
|                           |                               | 18) Materi anyaman disusun secara sistematis dan sederhana agar mudah dipahami anak             |   |                |
| Kegunaan Materi           | k) Peran Keterampilan Motorik | 19) Materi mendukung latihan motorik halus yang merangsang aktivitas mandiri anak               | 4 | 19, 20, 21, 22 |
|                           |                               | 20) Materi permainan membantu membangun interaksi sosial dan kerja sama anak                    |   |                |
|                           |                               | 21) Teknik menganyam yang digunakan dirancang secara sederhana untuk mengembangkan kreativitas  |   |                |
|                           |                               | 22) Materi Materi permainan sesuai dengan tema pakaian dan mendukung pembelajaran anak          |   |                |



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung kondisi dari subjek penelitian seperti sikap, tingkah laku, keadaan lingkungan sekitar dan lain sebagainya.<sup>95</sup> Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas dari subjek penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun (kelompok A) di TK Al-Husna Pekanbaru ketika menggunakan alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira).

**Tabel III. 6**  
**Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Uji Terbatas**

| No. | Komponen          | Indikator  | Jumlah Butir | Nomor Butir        |
|-----|-------------------|--|--------------|--------------------|
| 1.  | Bidang Akademis   | 1. Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                   | 5            | a), b), c), d), e) |
|     |                   | 2. Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                     |              |                    |
|     |                   | 3. Anak mampu menggunakan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |              |                    |
|     |                   | 4. Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik anyaman sasak dan kepar    |              |                    |
|     |                   | 5. Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                      |              |                    |
| 2.  | Bidang Sosial     | 6. Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)               | 1            | f)                 |
| 3.  | Bidang Psikologis | 7. Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                    | 2            | g), h)             |
|     |                   | 8. Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |              |                    |

<sup>95</sup> Ibid., hal. 105.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Dokumentasi

Dokumen adalah rekaman kejadian yang telah terjadi di masa lalu dengan bentuk seperti tulisan, gambar atau karya monumental yang dihasilkan seseorang.<sup>96</sup> Adapun bentuk dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu daftar nama anak usia 4-5 tahun (kelompok A) TK Al-Husna Pekanbaru serta gambar-gambar yang berisi kegiatan anak selama menggunakan alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira).

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis produk pengembangan AMBARA (Anyaman Batik Gembira):

#### 1. Analisis Kelayakan dan Praktikalitas

Instrumen pengumpulan data pada angket validasi ahli materi, ahli media dan tanggapan guru akan di hitung menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pandangan dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial.<sup>97</sup> Adapun jawaban dari setiap instrumen akan diolah dalam bentuk kuantitatif melalui tingkatan dari sangat setuju sampai tidak setuju. Untuk mempermudah dalam mengolah data, maka peneliti akan memberi skor, sebagai berikut:

**Tabel III. 7**  
**Pedoman Skor**

| Alternatif Jawaban  | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Setuju       | 5    |
| Setuju              | 4    |
| Ragu-ragu           | 3    |
| Tidak Setuju        | 2    |
| Sangat Tidak Setuju | 1    |

(Sumber: Amir Hamzah, 2023)

<sup>96</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, hal. 240.

<sup>97</sup> Ibid., hal. 93.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skala tersebut kemudian digunakan untuk mengolah instrumen angket menjadi persentase yang kemudian dihitung dengan rumus berikut:<sup>98</sup>

$$\text{Presentase Validasi} : \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan Validasi

$\sum X$  = Jumlah total jawaban skor validator

$\sum X_i$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi

Hasil dari olah data pengembangan alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) harus diberikan kategori penilaian terkait “layak” atau “tidak layak” produk tersebut dikembangkan untuk anak usia dini. Adapun kriteria dalam menetukannya, yaitu sebagai berikut:

**Tabel III. 8**  
**Kriteria Kelayakan**

| Skor (%)   | Kategori      |
|------------|---------------|
| < 21%      | Kurang Sekali |
| 21% - 40%  | Kurang        |
| 41% - 60%  | Cukup         |
| 61% - 80%  | Baik          |
| 81% - 100% | Baik Sekali   |

(Sumber: Arikunto dan Safrudin, 2009)<sup>99</sup>

<sup>98</sup> Johan Tanama, I Nyoman Sudana Degeng, dan Nurmida Catherine Sitompul, “Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA,” *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (Januari 20, 2023): hal. 74, <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/5648>.

<sup>99</sup> Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, 2 edisi (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 35.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Analisis Efektivitas

Setelah melakukan uji validitas dan praktikalitas, dilanjutkan untuk menguji keefektifan media AMBARA (Anyaman Batik Gembira) terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan data yang diperoleh dari lembar observasi anak. Untuk menghitung peningkatan kemampuan anak dengan APE AMBARA dapat digunakan rumus sebagai berikut:<sup>100</sup>

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

Keterangan:

- P = Presentase Efektivitas  
 F = Jumlah total skor yang diperoleh  
 N = Jumlah seluruh anak

Adapun kriteria yang digunakan untuk menyatakan bahwa media AMBARA (Anyaman Batik Gembira) efektif digunakan oleh anak usia 4-5 tahun untuk meningkatkan keterampilan motorik halus di TK Al-Husna Pekanbaru, yaitu sebagai berikut:

**Tabel III. 9**  
**Kriteria Tingkat Efektif**

| Presentase (%) | Kriteria       |
|----------------|----------------|
| < 40%          | Tidak Efektif  |
| 40% - 55%      | Kurang Efektif |
| 56% - 75%      | Cukup Efektif  |
| >76%           | Efektif        |

(Sumber: Irma, Indratno dan Suci, 2024)<sup>101</sup>

<sup>100</sup> Mega Septia Anggriani, Trimran Juniarso, dan Wahyu Susiloningsih, "Efektivitas Pembelajaran Daring Era Pandemi COVID-19 Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V di SD Hang Tuah 10 Juanda Surabaya" (2021): hal. 4.

<sup>101</sup> Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, dan Suci Mustiva Ayu, *N-Gain vs Stacking* (Jogyakarta: Suryacahaya, 2024), hal. 11.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan alat permainan edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Al-Husna Pekanbaru dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak dengan rata-rata kelayakan 92% (ahli media 95% dan ahli materi 89%) dan praktikalitas guru 93%, efektivitas anak masing-masing 83% dan 85%, dengan total keseluruhan 87% (kategori efektif). Penggunaan AMBARA terbukti meningkatkan koordinasi mata dan tangan, kemampuan menggunakan jari-jemari dan kedua tangan, serta keterampilan sederhana dalam memasang dan melepaskan pakan. Selain itu, anak menunjukkan sikap antusias, senang, dan mampu bekerja sama saat bermain, sehingga AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dinyatakan efektif dan layak sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Memanfaatkan alat permainan edukatif AMBARA sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif untuk menstimulasi motorik halus anak, serta lebih kreatif dalam memilih media agar pembelajaran aktif dan tidak membosankan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Mengembangkan alat permainan serupa dengan variasi tema, bentuk, atau teknik yang lebih inovatif, serta memperluas penelitian pada kelompok usia dan lembaga berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, A., Septia, M., Juniarso, T., & Susiloningsih, W. (2021). *Efektivitas pembelajaran daring era pandemi COVID-19 terhadap pemahaman siswa kelas V di SD Hang Tuah 10 Juanda Surabaya*.
- Aminditto, W., Widdiyanti, Y., Yulimarni, T. A., & Sundari, S. (2023). Pengenalan dan Edukasi Batik Bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pembina Padangpanjang. *Jurnal Abdidas*, 4(3). <https://abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/801>
- Anikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan* (2nd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Atalina, C. N. (2017). *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini* (1st ed.; S. B. Sartika, Ed.). Sidoarjo: Umsida Press.
- Azizah, I., Nurul, A., Nadhifa, A. C., Putri, A. R., Hakim, A. H. L., Sa'diyah, C., Fernanda, D. I., Sari, D. N., & Kusumastuti, E. W. (2023). *Melatih Kemampuan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Surakarta: Tahta Media Group.
- Batikbedjo. (2023). Kelebihan dan kekurangan batik: *Mengenal Lebih Dekat Warisan Budaya Indonesia. Rumah Batik Bedjo*. Diakses 16 Juni 2025, dari <https://rumahbatikbedjo.com/2023/07/03/kelebihan-dan-kekurangan-batik/>
- Calia. (2023). *Analisis SWOT Anyaman: Uncovering the Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats of This Traditional Craft*. Perpustakaan Teknik. Diakses 21 Mei 2025, dari <https://perpusteknik.com/analisis-swot-anyaman/>
- Elma, E., & Yaswinda, Y. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6).
- Hamzah, A. (2023). *Metode Penelitian & Pengembangan* (2nd ed.). Malang: Literasi Nusantara.
- Harlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak* (6th ed.; A. Dharma, Ed.). Jakarta: Erlangga.
- Ibnu Majah. (1997). *Hadis Riwayat Sunan Ibnu Majah: Kitab Al-Adab, Birr Al-Walid Wa Al-Ihsan Ila Al-Banat*.
- Indianti, R. N. K., Laksono, I. P., & Rusmawati, R. D. (2024). Pengembangan Media Busy Book Model ADDIE sebagai Pembelajaran Motorik dan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 4(2).



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Isnaeni, A. (2021). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(10).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Konsep dasar PAUD*. Direktorat Guru PAUD dan Dikmas.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kemendikbudristek.
- Kurniawan, H., Marwany, & Laely, T. A. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Li, Y., Wu, X., Ye, D., Zuo, J., & Liu, L. (2025). Research Progress On the Relationship Between Fine Motor Skills and Academic Ability in Children: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Sports and Active Living*, 6(1). <https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1386967>
- Maharani, T. (2024). *Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran: Membuka Pintu Belajar dengan Gaya Santai*. Tambah Pinter. Diakses 9 Juni 2025, dari <https://tambahpinter.com/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran/>
- Meriyati, M., Kuswanto, C. W., Pratiwi, D. D., & Apriyanti, E. (2020). Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Mulyawan, G., Kurniawati, D. A., & Sari, M. (2024). Pengembangan Buku Bertekstur dalam Menstimulus Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/6028>
- Musman, A., & Arini, A. B. (2011). *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: sebuah Kajian Teori dan Praktik* (1st ed.). Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Nurfadilah, S. N. F., & Adiarti, W. (2021). *Panduan APE Aman bagi Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nurkamelia. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Islamic Early Childhood Education*, 2(2). <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/>

Narohmah, N., Hanafi, P., & Huda, M. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menganyam Anak Kelompok B dengan Menggunakan Media Daur Ulang di TK Dharma Wanita Panggungrejo Tulungagung. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(1).

Naryati, & Mufrodi, A. M. (2020). *Manajemen penyelenggaraan PAUD* (1st ed.; H. Z. Lubish, Ed.). Serang: Yayasan Barcode.

Naryati, & Talango, S. R. (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence* (1st ed.; H. Z. Lubis, Ed.). Serang: Runzune Sapta Konsultan.

Pamadhi, H., & Evan, S. S. (2019). *Seni Keterampilan Anak* (23rd ed.). Banten: Universitas Terbuka.

Prastiani, Y. (2024). *Observasi di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kabupaten/Kota Pekanbaru*, 6 November.

Presiden Republik Indonesia. (2021). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Puspawati, K. R., & Putra, I. G. N. N. (2014). Etnomatematika di Balik Kerajinan Anyaman Bali. *Jurnal Matematika*, 4(2).

Raswari, A., Lestarinigrum, A., Iftitah, L. S., & Pangastuti, R. (2022). *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak (Child Physical and Motoric Development)*. Pasaman: Azka Pustaka.

Richards, M. N., Putnick, D. L., Bradley, L. P., Lang, K. M., Little, T. D., Suwalsky, J. T. D., & Bornstein, M. H. (2022). Children's Utilization of Toys is Moderated by Age-Appropriateness, Toy Category, and Child Age. *Applied Developmental Science*, 26(1).

Rohandi, T., Roos, M. N., Zaman, F., & Noor, K. (2023). "Transformasi" Teknik dan Pola Anyam Tradisi pada Karya 3D sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Ramah Lingkungan. *Jurnal ATRAT*, 10(3).

Rasmini, R., Emilyani, D., Cembun, C., Fathoni, A., & Susanto, D. (2023). Perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah (3–<6 tahun) di TK Dharma Pertiwi Penujak Kecamatan Praya Barat Lombok Tengah. *Journal of Excellent Nursing Students (JENIUS)*, 1(2). <https://jenius.poltekkes-mataram.id/index.php/home/article/view/21>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Setiyawan, A. (2015). Konsep Pendidikan Anak dalam Hadis Nabi Saw (Kajian Ma'anil Hadis Sunan Ibn Majah No. 3661). *Jurnal An Nur*, 8(1).
- Stamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sokhibah, & Komalasari, D. (2015). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna melalui Bermain Bola pada Anak Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Sukarelawa, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahaya.
- Susilo, S., Budijanto, Kistiyanto, M. S., Hartono, R., & Insani, N. (2019). Pendampingan Industri Lokal Anyaman Bambu untuk Meningkatkan Daya Saing Pasar di Desa Binaan Dusun Kedampul Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*, 2(1).
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1).
- Trixie, A. A. (2020). Filosofi Motif Batik sebagai Identitas Bangsa Indonesia. *Folio*, 1(1).
- UNICEF, WHO, & World Bank. (2023). *Level and Trend in Child Malnutrition*. World Health Organization.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Circular Model of R&D (Model R&D Pendidikan dan Sosial) (1st Ed.)*. Semarang: KBM Indonesia.
- Wulandari, Y., & Hasibuan, R. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Menganyam pada Anak Kelompok A di TK Dharma Bhakti Kepuhrejo Kudu Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(3).



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

## Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian

### Hak Cipta

1. Diarang
  - a. Pengutipan yang melanggar kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis, atau tujuan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Uji Efektivitas Terbatas 1 penggunaan AMBARA (Anyaman Batik Gembira)



Uji Efektivitas Terbatas 2 penggunaan AMBARA (Anyaman Batik Gembira)



© H

Hak

1. D



tulis ini tanpa me



Uji Efektivitas Terbatas 3 penggunaan AMBARA (Anyaman Batik Gembira)



Uji Efektivitas Luas penggunaan AMBARA (Anyaman Batik Gembira)

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tampilan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira)



Lampiran 2 Lembar Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA  
(Anyaman Batik Gembira) Untuk Meningkatkan  
Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK  
Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru  
Tema : Pakaianku (baju, rok dan celana)  
Pembuat : Yunita Prastiani  
Validator : Ruliana Fajriati, M.Pd  
Tanggal Validasi : Selasa, 3 Juni 2025

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terkait dengan "Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru"
2. Pemberian jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah ada dalam instrumen, dengan pemberian skor sebagai berikut:  
1 = Sangat Tidak Setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Ragu-ragu  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju
3. Untuk pemberian penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai dengan penelitian. Jika terdapat komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
4. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi

1. Dilarang mengutip, menyalin, atau menjiplak sebagian atau seluruh isi karya ilmiah ini untuk tujuan komersial atau untuk dipublikasikan kembali.  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Tabel Penilaian

| Aspek                | Komponen                | Indikator  | Skor |   |   |   |   | Ket. |
|----------------------|-------------------------|--|------|---|---|---|---|------|
|                      |                         |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |      |
| Aktivitas Bermain    | a) Anak aktif           | 1) Media permainan memungkinkan anak aktif menggunakan jari tangan |      |   |   |   | ✓ |      |
| Nama Permainan       | b) Menarik dan sesuai   | 2) Nama media menggambarkan aktivitas bermainnya                   |      |   |   |   | ✓ |      |
|                      |                         | 3) Desain nama media dapat dibaca dengan jelas                     |      |   |   |   | ✓ |      |
|                      |                         | 4) Nama media permainan menarik                                    |      |   |   |   | ✓ |      |
| Aturan Permainan     | c) Jelas dan sistematis | 5) Petunjuk permainan tersusun jelas dan mudah dipahami            |      |   |   | ✓ |   |      |
| Media/Alat Permainan | d) Visual menarik       | 6) Media memiliki warna yang menarik untuk anak                    |      |   |   | ✓ |   |      |
|                      |                         | 7) Bentuk media menarik dan sesuai dengan kegiatan bermain anak    |      |   |   |   | ✓ |      |
|                      | e) Aman digunakan       | 8) Bahan media aman, tidak tajam dan ramah untuk anak              |      |   |   |   | ✓ |      |
|                      | f) Ukuran media         | 9) Ukuran permainan sesuai dengan tangan anak                      |      |   |   |   | ✓ |      |
| Etika Permainan      | g) Nilai sosial         | 10) Media permainan memungkinkan digunakan secara bergiliran       |      |   |   | ✓ |   |      |
|                      | h) Nilai moral          | 11) Kegiatan bermain mendorong sikap sabar anak                    |      |   |   |   | ✓ |      |

a. Komentar

Tambahkan keterangan nama alatnya.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Pekanbaru, 3 Juni 2025

Validator Ahli media



Ruliana Fajriati, M.Pd



### Lampiran 3 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

##### A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Husna Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

Tema : Pakaianku (baju, rok dan celana)

Pembuat : Yunita Prastiani

Validator : Utia Virli Susanti, M.Pd

Tanggal : Senin, 2 Juni 2025

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terkait dengan "Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Husna Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru"
2. Pemberian jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah ada dalam instrumen, dengan pemberian skor sebagai berikut:  
1 = Sangat Tidak Setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Ragu-ragu  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju
3. Untuk pemberian penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai dengan penelitian. Jika terdapat komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
4. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Tabel Penilaian

| Aspek                     | Komponen                      | Indikator  | Skor |   |   |   |   | Ket. |
|---------------------------|-------------------------------|--|------|---|---|---|---|------|
|                           |                               |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |      |
| Materi dalam Keterampilan | a) Perkembangan Motorik       | 1) Materi permainan sesuai dengan kemampuan motorik halus anak                                 |      |   |   | ✓ |   |      |
|                           |                               | 2) Penyajian materi mendukung aktivitas gerakan tangan anak saat bermain                       |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           |                               | 3) Materi yang digunakan sesuai dengan kemampuan jari-jemari anak                              |      |   |   | ✓ |   |      |
|                           |                               | 4) Kedalaman materi sesuai dengan tahapan berpikir anak  |      |   |   |   | ✓ |      |
| Kesesuaian Materi         | b) Keefektifan Motorik        | 5) Materi disusun untuk memberikan stimulasi pada fleksibilitas gerakan jari anak              |      |   |   | ✓ |   |      |
|                           |                               | 6) Teknik menganyam yang disajikan dalam media dirancang untuk memotivasi anak mencoba bermain |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           |                               | 7) Materi anyaman disusun secara sistematis dan sederhana agar mudah dipahami anak             |      |   |   | ✓ |   |      |
| Kegunaan Materi           | c) Peran Keterampilan Motorik | 8) Materi mendukung latihan motorik halus yang merangsang aktivitas mandiri anak               |      |   |   | ✓ |   |      |
|                           |                               | 9) Materi permainan membantu membangun interaksi sosial dan kerja sama anak                    |      |   |   | ✓ |   |      |
|                           |                               | 10) Teknik menganyam yang digunakan dirancang secara sederhana untuk mengembangkan kreativitas |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           |                               | 11) Materi permainan sesuai dengan tema pakaian dan mendukung pembelajaran anak                |      |   |   |   | ✓ |      |



1. Dilarang memperjualbelikan atau sewakan atau meminjamkan atau menyewakan atau meminjamkan kembali.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Komentar

Proses tahapan lapangan boleh diisikan  
sesuai dengan tahapan indikator yang  
sudah diperbaiki

b. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Pekanbaru, 2 Juni 2025

Validator Ahli Materi



Utia Virli Susanti, M.Pd



## Lampiran 4 Lembar Hasil Tanggapan Guru

Hak Cipta D

1. Dilarang

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR TANGGAPAN GURU

#### A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru

Tema : Pakaianku (baju, rok dan celana)

Pembuat : Yunita Prastiani

Responden : Sholeha, S.Pd

Tanggal : Kamis, 5 Juni 2025

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai pendidik anak usia dini terkait dengan "Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru"
2. Pemberian jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah ada dalam instrumen, dengan pemberian skor sebagai berikut:
  - 1 = Sangat Tidak Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 3 = Ragu-ragu
  - 4 = Setuju
  - 5 = Sangat Setuju
3. Untuk pemberian penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai dengan penelitian. Jika terdapat komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia.
4. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tabel Penilaian

| Aspek                     | Komponen                | Indikator  | Skor |   |   |   |   | Ket. |
|---------------------------|-------------------------|--|------|---|---|---|---|------|
|                           |                         |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |      |
| Aktivitas Bermain         | a) Anak aktif           | 1) Media permainan memungkinkan anak aktif menggunakan jari tangan |      |   |   |   | ✓ |      |
| Nama Permainan            | b) Menarik dan sesuai   | 2) Nama media menggambarkan aktivitas bermainnya                   |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           |                         | 3) Desain nama media dapat dibaca dengan jelas                     |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           |                         | 4) Nama media permainan menarik                                    |      |   |   |   | ✓ |      |
| Aturan Permainan          | c) Jelas dan sistematis | 5) Petunjuk permainan tersusun jelas dan mudah dipahami            |      |   |   |   | ✓ |      |
| Media/Alat Permainan      | d) Visual menarik       | 6) Media memiliki warna yang menarik untuk anak                    |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           |                         | 7) Bentuk media menarik dan sesuai dengan kegiatan bermain anak    |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           | e) Aman digunakan       | 8) Bahan media aman, tidak tajam dan ramah untuk anak              |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           | f) Ukuran media         | 9) Ukuran permainan sesuai dengan tangan anak                      |      |   |   |   | ✓ |      |
| Etika Permainan           | g) Nilai sosial         | 10) Media permainan memungkinkan digunakan secara bergiliran       |      |   |   |   | ✓ |      |
|                           | h) Nilai moral          | 11) Kegiatan bermain mendorong sikap sabar anak                    |      |   |   |   | ✓ |      |
| Materi dalam Keterampilan | i) Perkembangan Motorik | 12) Materi permainan sesuai dengan kemampuan motorik halus anak    |      |   |   |   | ✓ |      |





# Hak

1. Dianggap sebagai karya atau seni yang tanpa terduga, tidak terduga, dan tidak terduga.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

|                   |                               |   |  |  |  |   |   |  |
|-------------------|-------------------------------|---|--|--|--|---|---|--|
|                   |                               | 13) Penyajian materi mendukung aktivitas gerakan tangan anak saat bermain                       |  |  |  |   | ✓ |  |
|                   |                               | 14) Materi yang digunakan sesuai dengan kemampuan jari-jemari anak                              |  |  |  | ✓ |   |  |
|                   |                               | 15) Kedalaman materi sesuai dengan tahapan berpikir anak  |  |  |  | ✓ |   |  |
| Kesesuaian Materi | j) Keefektifan Motorik        | 16) Materi disusun untuk memberikan stimulasi pada fleksibilitas gerakan jari anak              |  |  |  |   | ✓ |  |
|                   |                               | 17) Teknik menganyam yang disajikan dalam media dirancang untuk memotivasi anak mencoba bermain |  |  |  |   | ✓ |  |
|                   |                               | 18) Materi anyaman disusun secara sistematis dan sederhana agar mudah dipahami anak             |  |  |  |   | ✓ |  |
| Kegunaan Materi   | k) Peran Keterampilan Motorik | 19) Materi mendukung latihan motorik halus yang merangsang aktivitas mandiri anak               |  |  |  |   | ✓ |  |
|                   |                               | 20) Materi permainan membantu membangun interaksi sosial dan kerja sama anak                    |  |  |  |   | ✓ |  |
|                   |                               | 21) Teknik menganyam yang digunakan dirancang secara sederhana untuk mengembangkan kreativitas  |  |  |  |   | ✓ |  |
|                   |                               | 22) Materi permainan sesuai dengan tema pakaian dan mendukung pembelajaran anak                 |  |  |  |   | ✓ |  |

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komentar/Saran

Maha nya bagus & kreatif

Pekanbaru, 5 Juni 2025

Guru



( Sholcha, Spd )

Lampiran 5 Lembar Observasi Anak di TK Al-Husna Pekanbaru

Hak Cipta

1. Dilarang

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**

Nama Anak : Alifia Tanggal : 11 Juni 2025  
 Usia : 4 tahun Pengamat : Desi Fani Siragar

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           | ✓         |            |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:  
 Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.  
 BB : Belum Berkembang (skor 1)  
 MB : Mulai Berkembang (skor 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A : Sholikhah, S.Pd  
 Pekanbaru, 11 Juni 2025.  
 Observer : Desi Fani Siragar



# © Hak c

## Hak Cipta D

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU

Nama Anak : Yaya  
Usia : 4 tahun  
Tanggal : 11 Juni 2025  
Pengamat : Dini Fiti Siregar

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jempol dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           | ✓          |            |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB: Belum Berkembang (skor 1)

MB: Mulai Berkembang (skor 2)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

*[Signature]*  
Sholihah, SP

Pekanbaru, 11 Juni 2025  
Observer

*[Signature]*  
Dini Fiti Siregar



© Hak cipta

Hak Cipta D

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**


Nama Anak : Atta  
Usia : 4 tahun

Tanggal : 11 Juni 2025  
Pengamat : Desni Fitri Siregar

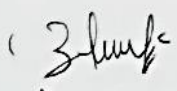
| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1  | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2  | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
|    | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:  
 Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.  
 BB : Belum Berkembang (skor 1)  
 MB : Mulai Berkembang (skor 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

(  )  
Anoleha, SPT

Pekanbaru, 11 Juni 2025  
Observer

(  )  
Desni Fitri Siregar



a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU

Nama Anak : Habib  
Usia : 4 tahun

Tanggal : 11 Juni 2025  
Pengamat : Desi Fitri Siragar

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1  | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari-jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           | ✓         |            |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan paku pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                     |           |           |            | ✓          |            |
| 2  | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3  | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

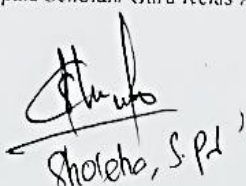
MB : Mulai Berkembang (skor 2)

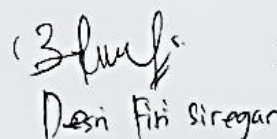
BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

Pekanbaru, 11 Juni 2025  
Observer

  
Sholeha, S.Pd.

  
Desi Fitri Siragar



© Ha

Hak Cipta

1. Diarahkan

a. Pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan, pertumbuhan, perubahan, dan penyusunan laporan, pertumbuhan, atau ungkapan suatu masalah.

b. Pengamatan tidak mengabaikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarahkan mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU

Nama Anak : Ghirbi  
Usia : 4 tahun

Tanggal : 11 Juni 2025  
Pengamat : Desni Fitri Siregar

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1  | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari-jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           | ✓         |            |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           | ✓         |            |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan paku pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                     |           |           |            | ✓          |            |
| 2  | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             | ✓         |           |            |            |            |
| 3  | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           | ✓         |            |            |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB: Belum Berkembang (skor 1)

MB: Mulai Berkembang (skor 2)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

Pekanbaru, 11 Juni 2025  
Observer

(Shoreha S.Pd)

(Desni Fitri Siregar)



© Ha

Hak Cipta

1. Diarahkan

a. Pe

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

asalah.

im Riau

INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU

Nama Anak : Acca

Tanggal : 11 Juni 2025

Usia : 4 tahun

Pengamat : Desni Fitri Siragor

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1  | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari-jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2  | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3  | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

Pekanbaru, 11 Juni 2025

Observer

Sholeha, S.Pd

Desni Fitri Siragor





© Ha

Hak Cipta

1. Diarahkan

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU

Nama Anak : Aira.  
Usia : 4 tahun

Tanggal : 11 Juni 2015  
Pengamat : Desni Fitri Siregar

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1  | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari-jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan paku pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                     |           |           |            | ✓          |            |
| 2  | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           | ✓         |            |            |            |
| 3  | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

()  
Hokeha, S.P.

Pekanbaru, 11 Juni 2015  
Observer

()  
Desni Fitri Siregar





© Hak

Hak Cipta

1. Dilarang

a. Pen

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

asalah.

im Riau

INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU

Nama Anak : Zian  
Usia : 4 tahun

Tanggal : 11 Juni 2025  
Pengamat : Desni Fitri Siregar

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1  | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari-jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           | ✓         |            |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2  | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3  | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

*[Signature]*  
Sholeha, S.Pd

Pekanbaru, 11 Juni 2025  
Observer

*[Signature]*  
Desni Fitri Siregar

© Ha

Hak Cipta

1. Dilarang

a. Pe

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU

Nama Anak : Uwaits  
Usia : 4 tahun

Tanggal : 11 Juni 2025  
Pengamat : Desni Fitri Siregar

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sedertana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

Pekanbaru, 11 Juni 2025  
Observer

  
Sholehah, S.Pd

  
Desni Fitri Siregar

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**

Nama Anak : Yumna  
Usia : 5 tahun

Tanggal : 16 Juli 2025  
Pengamat : Putri-A

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)


BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

(  )  
Silfia S.Pd

Pekanbaru, 16 Juli 2025  
Observer

(  )  
( Putri-A )

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengutipkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**

Nama Anak : Kila  
Usia : 5 tahun

Tanggal : 16 Juli 2025  
Pengamat : Putri A

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           | ✓          |            |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           | ✓         |            |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           | ✓          |            |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

(Silvia S. P.)

Pekanbaru, 16 Juli 2025  
Observer

(Putri A)

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama Anak : Alvand  
Usia : 5 tahun

Tanggal : 16 Juni 2025  
Pengamat : Putri. A

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

**Keterangan:**

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)


**BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)**

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

Pekanbaru, 16 Juni 2025  
Observer

Observer

(  )  
Silfia S. P.

Plant  
(Part - A)

**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**

Nama Anak : Kinan Tanggal : 16 Jun 2025  
Usia : 5 tahun Pengamat : Putri. A

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           |            | ✓          |            |

Keterangan:

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)


BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

Pekanbaru, 16 Jun 2025  
Observer

(  )  
Silfia S. P.

(  )





**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**

Nama Anak : Noia Tanggal : 16 Juli 2025  
Usia : 5 tahun Pengamat : Putri. A

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           | ✓          |            |            |

**Keterangan:**

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)

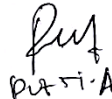
BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

(  )  
Silfia S. Pd.

Pekanbaru, 16 Juli 2025  
Observer

(  )  
Putri A.



**INSTRUMEN OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI KETERAMPILAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI APE AMBARA (ANYAMAN BATIK  
GEMBIRA) DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU**

Nama Anak : Siska  
Usia : 5 tahun

Tanggal : 16 Juni 2025  
Pengamat : Putri A

| No | Komponen          | Indikator  | Frekuensi |           |            |            | Keterangan |
|----|-------------------|--|-----------|-----------|------------|------------|------------|
|    |                   |  | BB<br>(1) | MB<br>(2) | BSH<br>(3) | BSB<br>(4) |            |
| 1. | Bidang Akademis   | a) Anak mampu menggunakan jari jemari dalam bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                 |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | b) Anak mampu bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan kedua tangannya                   |           |           |            | ✓          |            |
|    |                   | c) Anak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | d) Anak mampu membentuk APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) menggunakan teknik sederhana                |           |           | ✓          |            |            |
|    |                   | e) Anak mampu memasang dan melepaskan pakan pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                    |           |           |            | ✓          |            |
| 2. | Bidang Sosial     | f) Anak mampu bekerjasama dengan teman saat menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)             |           |           | ✓          |            |            |
| 3. | Bidang Psikologis | g) Anak merasa senang saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                  |           |           |            | ~          |            |
|    |                   | h) Anak merasa antusias saat bermain APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)                                |           |           | ✓          |            |            |

**Keterangan:**

Berikan tanda *check list* (✓) pada indikator yang sesuai.

BB : Belum Berkembang (skor 1)

MB : Mulai Berkembang (skor 2)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)

BSB: Berkembang Sangat Baik (skor 4)

Kepala Sekolah/ Guru Kelas A

( Siska )  
Siska S-Pd

Pekanbaru, 16 Juni 2025  
Observer

( Putri A )



Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

| MODUL AJAR TK AL-HUSNA PEKANBARU |   |                |            |
|----------------------------------|---|----------------|------------|
| TA. 2025/2026                    |   |                |            |
| A. INFORMASI UMUM                |   |                |            |
| Nama Guru                        | Yunita Prastiani  | Jenjang/Kelas  | TK/TK-A    |
| Asal Sekolah                     | TK Al-Husna   | Mata Pelajaran | Kelas PAUD |
| Alokasi Waktu                    | 3 pertemuan x 180 Menit   | Jumlah Siswa   | 10 Anak    |
| Model Pembelajaran               | Tatap Muka  |                |            |
| Fase                             | Fondasi   |                |            |
| Topik                            | Kebutuhanku   |                |            |
| Sub Topik                        | Pakaianku   |                |            |
| Tujuan Pembelajaran              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa (Nilai agama dan budi pekerti)</li> <li>Anak mampu mengelola emosi dan menjalin hubungan sosial secara sehat (Jati diri)</li> <li>Anak mampu berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif (Elemen dasar-dasar literasi dan STEAM)</li> </ul> |                |            |
| Kata Kunci                       | Pakaianku (baju laki-laki, baju perempuan, celana, rok)   |                |            |
| Deskripsi Umum Kegiatan          | Dalam kegiatan ini anak akan dikenalkan dengan macam-macam pakaian, manfaat pakaian, warna dan corak pakaian melalui LKA dan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira).  |                |            |
| Alat dan Bahan                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar Pakaian</li> <li>Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira)</li> <li>LKA: mewarnai gambar pakaian, mencocokkan dan mewarnai gambar</li> <li>Pensil warna/crayon, pensil</li> </ul>  |                |            |
| Sarana Prasarana                 | Ruangan Kelas   |                |            |

- Hak Cipta Di
1. Dilarang n
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



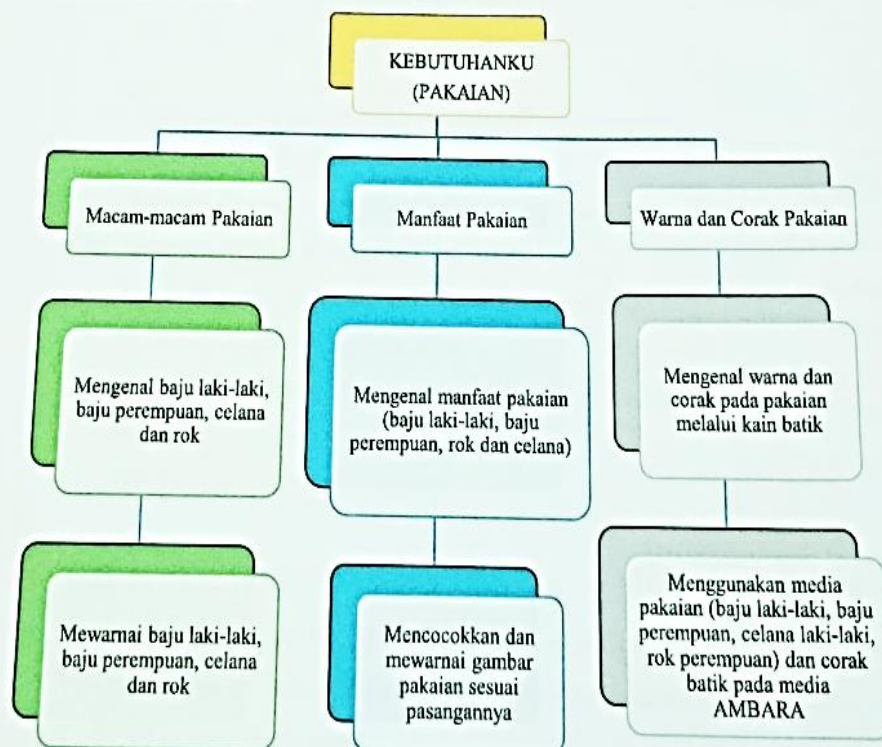
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. KOMPONEN INTI

### 1. Curah ide kegiatan

|   |   |
|---|---|
| Kegiatan awal yang dapat merangsang ide atau imajinasi anak | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati gambar</li> <li>Menyanyikan lagu dan melakukan <i>ice breaking</i></li> </ul>  |
| Kalimat pemantik  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apa macam-macam pakaian?</li> <li>2) Apa manfaat pakaian?</li> <li>3) Apa warna pakaian itu?</li> </ol>   |
| Kegiatan main   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mewarnai pakaian dengan pensil warna/<i>crayon</i></li> <li>Mencocokkan dan mewarnai gambar pakaian sesuai pasangannya</li> <li>Menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) dalam kegiatan belajar dan bermain</li> </ul> |

### 2. Membuat peta konsep





- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TAMAN KANAK-KANAK AL-HUSNA**  
**TA. 2025/2026**

|                    |   |
|--------------------|---|
| Kelompok/Usia      | : TK A/ 4-5 tahun                           |
| Topik/ Sub Topik   | : Kebutuhanku/ Pakaianku                    |
| Semester/Minggu    | : Genap / 1                                 |
| Hari/Tanggal       | : Kamis, Selasa, Rabu / 5, 10, 11 Juni 2015 |
| Model Pembelajaran | : Tatap Muka                                |

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa (Nilai agama dan budi pekerti)
- Anak mampu mengelola emosi dan menjalin hubungan sosial secara sehat (Jati diri)
- Anak mampu berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif (Elemen dasar-dasar literasi dan STEAM)

**B. MATERI DALAM PEMBIASAAN (PPK)**

1. Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mengucapkan salam sebelum masuk ruangan kelas
3. Membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Mengenal aturan bermain dalam kegiatan pembelajaran
5. Melakukan diskusi serta tanya jawab
6. Menjaga kebersihan diri dengan cuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
7. SOP dari pembuka hingga penutup

**C. MEDIA, ALAT, BAHAN SUMBER BELAJAR**

- Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira)
- LKA: mewarnai gambar pakaian, mencocokkan dan mewarnai gambar
- Pensil warna/crayon, pensil

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### D. METODE /TEKNIK PEMBELAJARAN

Demonstrasi, tanya jawab, diskusi, bermain

#### E. KEGIATAN

##### 1. Kegiatan Pembukaan (08.00 – 08.30 WIB)

- Guru melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam pembuka
- Guru membimbing peserta didik untuk membaca do'a sebelum memulai kegiatan belajar
- Guru menanyakan kabar peserta didik pada hari ini dan mendata kehadiran peserta didik (absen) sebagai wujud dari sikap disiplin
- Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dengan mengawali kegiatan pembelajaran menggunakan lagu "good morning" agar membangkitkan semangat belajar anak pada hari ini
- Guru mendiskusikan/ bercakap-cakap tentang materi pembelajaran dengan peserta didik

##### 2. Kegiatan Inti (08.30 – 09.30 WIB)

###### a. Hari Senin

- 1) Mengenalkan macam-macam pakaian (baju laki-laki, baju perempuan, celana laki-laki, rok perempuan) melalui gambar yang ada pada LKA (lembar kerja anak)
- 2) Mengajak peserta didik untuk mewarnai gambar pakaian (baju laki-laki, baju perempuan, celana laki-laki, rok perempuan) pada LKA (lembar kerja anak) yang telah disediakan
- 3) Menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk bermain dan belajar mengenal macam-macam pakaian, melalui diskusi seperti: saat anak mulai bermain mereka bebas memilih pola lungsinya, setelah itu guru memberikan pertanyaan terkait dengan lungsi yang digunakan termasuk dalam pola pakaian (baju laki-laki, baju perempuan, celana laki-laki, rok perempuan).



**b. Hari Selasa**

- 1) Mengenalkan manfaat pakaian (baju laki-laki, baju perempuan, celana laki-laki, rok perempuan) serta perlengkapan lainnya seperti sepatu/sandal melalui LKA (lembar kerja anak) serta diskusi bersama anak usia dini
- 2) Mengajak peserta didik untuk mencocokkan dan mewarnai gambar pakaian serta kebutuhan lainnya seperti sepatu/sandal sesuai pasangannya yang terdapat dalam LKA (lembar kerja anak) menggunakan peralatan tambahan yang ada di sekola yaitu pewarna dan alat tulis berupa pensil
- 3) Menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk bermain dan belajar tentang manfaat pakaian melalui pola lungsi yang terdapat pada media.

**c. Hari Rabu**

- 1) Mengenalkan warna pakaian (baju laki-laki, baju perempuan, celana laki-laki, rok perempuan) serta corak kain batik pada media AMBARA (Anyaman Batik Gembira)
- 2) Mengajak anak berdiskusi serta tanya jawab tentang warna dan corak pakaian yang terdapat pada APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira)
- 3) Menggunakan APE AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk bermain dan belajar mengenal warna dan corak pakaian dengan pemberian tantangan, seperti: anak harus mampu menganyam lungsi (baju, celana, rok) menggunakan pakan yang sama coraknya, anak harus mampu menganyam dengan pakan yang berbeda coraknya (selang-seling).

## Hak Cı

## 1. Dile

**3. Berapa** jumlah nilai yang merupakan bilangan bulat positif? Jawab: **nasalah.**

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3. Makan dan Istirahat (09.30 – 10.00 WIB)**

- Mencuci tangan setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan sebelum makan
- Mengambil makanan dan minuman, kemudian duduk melingkar di karpet
- Berdo'a sebelum makan
- Merapikan alat makan dan membersihkan sisa makan yang berjatuhan
- Berdoa' setelah selesai makan
- Bermain bebas di halaman sekolah

#### 4. Kegiatan Penutup (10.00 – 11.00 WIB)

- Menanyakan perasaan anak setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran
- Melakukan diskusi dengan anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan pada hari ini, kegiatan apa yang disukai
- Menyampaikan pesan-pesan moral (rasa syukur kepada Tuhan atas apa yang telah ada seperti adanya pakaian untuk melindungi tubuh, dan sebagainya)
- Menginformasikan materi yang akan dipelajari untuk esok hari
- Berdoa'a setelah belajar
- Anak pulang didampingi guru sampai dijemput orang tua

Pekanbaru, 11 Juni 2025

**Mengetahui,**

Kepala TKAL-Husna



## Guru

( Yunita Prastiani )





## Lampiran 7 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi

Hak Cipta L  
1. Dilarang

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PD. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.uin-suska.ac.id E-mail: info@uin-suska.ac.id

Nomor: Un.04/F.II.4/TP.00.9/10736/2024

Pekanbaru, 14 Juni 2024

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada

Yth. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : YUNITA PRASTIANI

NIM : 12110921114

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anyaman Batik Untuk  
Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK  
Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kabupaten/Kota Pekanbaru

Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara diaturkan terimakasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.

IP. 19721017/199703 1 004

Tembusan :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

n Riau





### Lampiran 8 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi (Perpanjang)



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km. 18 Tampuan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: efak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/990/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 20 Januari 2025

Kepada  
Yth.  
I. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Yunita Prastiani  
NIM : 12110921114  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anyaman Batik Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kabupaten/Kota Pekanbaru  
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an, Dekan

Wakil Dekan I



D. Zarkasih, M.Ag.

IP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



© Hak

Hak Cipta

1. Dilarang

a. Pengg

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

asal.

im Riau

## Lampiran 9 Surat Izin PraRiset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrandt No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.uinsuska.ac.id E-mail: effak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-7854/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 21 April 2025

Yth : Kepala  
TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru  
di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Warhamatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

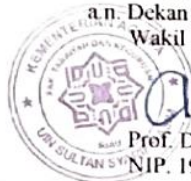
Nama : Yunita Prastiani  
NIM : 12110921114  
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan III



Prof. Dr. Amjah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau



© Hak Cipta

Hak Cipta D

1. Dilarang

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 10 Surat Balasan Riset dari Sekolah



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

**TK AL-HUSNA PEKANBARU**

ALAMAT: JL. EKA TUNGGAL/JL. ADIL KEL. TUAH KARYA KEC. TAMPAN PEKANBARU-RIAU

Nomor : 05 /TK-AHP/V/2025

Perihal : Izin melakukan PraRiset

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pengetahuan  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim  
Di Tempat

Assalamualaikum Warrahmatullahi wabarakatuh

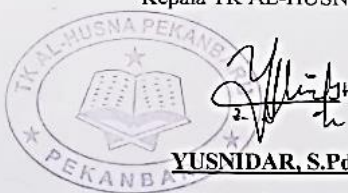
Sehubungan dengan surat saudari Yunita Prastiati pada tanggal 17 Maret 2025 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka melaksanakan prariset atas nama Yunita Prastiati perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dilakukan selama 4 hari setelah tanggal di tetapkan

Demikian surat balasan dari kami

Wassalamualaikum Warrahmatullahi wabarakatuh

Kepala TK AL-HUSNA PEKANBARU



**YUSNIDAR, S.Pd**

NIP. 19691230 199903 2 003






Lampiran 11 Surat Izin Melaksanakan Riset

Hak Cipta I

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**

Jl. H. R. Soeharto No. 155 Km.18 Tampar Peakanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax (0761) 561647 Web: www.ik.uinsuska.ac.id E-mail: eHak\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : B-9394/Un.04/F.II/PP.00.9/05/2025 Pekanbaru, 08 Mei 2025  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Yth : Kepala  
 TK Al-Husna Pekanbaru  
 Di Pekanbaru


*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*  
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Yunita Prastiani  
 NIM : 12110921114  
 Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF AMBARA (ANYAMAN BATIK GEMBIRA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-HUSNA KECAMATAN TUAH MADANI KOTA PEKANBARU  
 Lokasi Penelitian : TK Al-Husna Pekanbaru  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (08 Mei 2025 s.d 08 Agustus 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam  
 a.n. Rektor  
 Dekan  
 UIN SUSKA RIAU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU

Dr. Kadar, M.Ag. f  
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
 Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### RIWAYAT HIDUP PENULIS



**Yunita Prastiani**, lahir di Padang pada tanggal 19 Juni 2002. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Poniman dan Ibu Halimah. Pada tahun 2008 penulis menyelesaikan pendidikan di TK Pertiwi, Kabupaten Indragiri Hulu, kemudian melanjutkan pendidikan di SDN 15 Perawang dari tahun 2009-2015. Setelah itu, penulis menempuh pendidikan di SMPN 3 Tualang dan lulus tahun 2018. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 5 Tualang dan lulus tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Selama masa pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, penulis pernah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Minas Timur, Kecamatan Minas, Kabupaten Siak serta kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di RA Azalia Pekanbaru. Kemudian penulis juga melaksanakan tugas akhir berupa skripsi dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif AMBARA (Anyaman Batik Gembira) untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Husna Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru”** di bawah bimbingan dosen Ibu Narkamelia Mukhtar AH, M.Pd., dan telah mengikuti ujian munaqsyah sebagai syarat dalam menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd).