

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *UNO STACKO* UNTUK MENINGKATKAN
MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A DI RA DDI
TAKKALALLA BARAT KABUPATEN PINRANG**



OLEH:

**NURUL ARINA MUSTAFA
NIM:2020203886207012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *UNO STACKO* UNTUK MENINGKATKAN
MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A DI RA DDI
TAKKALALLA BARAT KABUPATEN PINRANG**



OLEH:

**NURUL ARINA MUSTAFA
NIM: 2020203886207012**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh sarjana pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak usia Dini Tarbiyah Institusi Agama Islam
Negeri Pere-Pare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan *Uno Stacko* Untuk
Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok
A di RA DDI Takkalalla Barat Kabupaten Pinrang.

Nama Mahasiswa : Nurul Arina Mustafa

Nomor Induk Mahasiswa : 2020203886207012

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor : 2495 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Syarifah Halifah, M.Pd.

NIDN : 2012119002

Pembimbing Pendamping : Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd.

NIP : 19920617 202321 2 039


(.....)
(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfan, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan *Uno Stacko* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat Kabupaten Pinrang.

Nama Mahasiswa : Nurul Arina Mustafa

NIM : 2020203886207012

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.2504/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2024

Tanggal Kelulusan : 08 Januari 2025

Disetujui Oleh:

Syarifah Halifah., M.Pd

(Ketua)

(.....)

Tri Ayu Lestari N.,M.Pd

(Sekretaris)

(.....)

Hj.Novita Ashari,S.Psi.,M.Pd

(Anggota)

(.....)

Nurul Asqia., M.Pd

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfan, M.Pd

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. berkat hidayah, taufik, dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada pintu surgaku dan menjadi panutan penulis untuk menjadi sosok perempuan yang kuat, penyayang dan memiliki kesadaran yang tinggi yaitu Ibunda saya Sumiati. Terimakasih atas kasih sayang, semangat, ridho, dan doa yang terselip disetiap sholatnya demi keberhasilan penulis mewujudkan harapan dirinya dan semua orang. Cinta pertama dan sekaligus menjadi sosok yang menginspirasi penulis yaitu Ayah saya Mustafa Duta. Terimakasih atas tiap keringat dalam setiap langkah mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan finansial penulis selama ini. Serta ribuan doa yang telah dilangitkan untuk keberhasilan penulis dalam menggapai cita-citanya ini. Semoga rasa lelah yang dirasakan selalu diberkahi dan menjadi pahala amin.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Syarifah Halifah S.Pd., M.Pd dan Ibu Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terimah kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah

- bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd, sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
 3. Ibu Novita Ashari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik.
 4. Dosen penguji penulis, ibu Hj.Novita Ashari,S.Psi.,M.Pd dan ibu Nurul Asqia., M.Pd, yang telah meluangkan waktunya untuk menghadiri seminar proposal dan seminar hasil, serta memberikan kritik dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
 5. Untuk pasangan saya Jutman yang senantiasa menemani dan support peneliti dalam proses penyusunan skripsi selama ini.
 6. Dan untuk keluarga besar saya, yang senantiasa support saya sehingga peneliti bisa sampai dititik ini.
 7. Dan terakhir untuk diri sendiri Nurul Arina Mustafa, Terimakasih telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Penulis menyadari bahwa skripsi yang dibuat belum sepenuhnya sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada prmbaca dan bisa dijadikan referensi bagi orang lain, khususnya mahasiswa IAIN Parepare.

Parepare, 22 Agustus 2024 M

17 Safar 1446 H

Penulis,



Nurul Arina Mustafa

NIM.2020203886207012

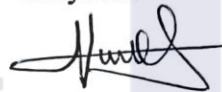
PERNYATAAN KEASLIAN KRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurul Arina Mustafa
NIM : 2020203886207012
Tempat/ Tgl.Lahir : Pinrang, 15 juli 2002
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan *Uno Stacko* Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat Kabupaten Pinrang.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Pinrang, 22 Agustus 2024
Penyusun



Nurul Arina Mustafa
2020203886207012

ABSTRAK

Nurul Arina Mustafa Efektivitas Permainan *Uno Stacko* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat (dibimbing oleh ibu Syarifah Halifah dan Ibu Tri Ayu Lestari Natsir)

Motorik halus yaitu suatu gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh, yaitu seperti keterampilan dalam menggunakan jari-jari tangan dan gerakan yang dilakukan oleh pergelangan tangan dengan tepat.

Jenis penelitian yang digunakan calon peneliti adalah kualitatif deskriptif dengan merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah yang diambil, maka peneliti ini dapat dikategorikan sebagai empiris karena penelitian ini berorientasi pada pengumpulan data empiris di lapangan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Perkembangan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat yaitu dengan melihat kegiatan proses belajar sambil bermain menggunakan permainan *Uno Stacko*. Dengan begitu anak sudah mampu menyusun balok, menarik balok yang mengharuskan anak menggunakan otot-otot kecil mereka dengan tepat. Efektivitas permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat terbukti sangat signifikan dengan Melalui aktivitas menarik, mendorong, dan menumpuk balok. Penggunaan *Uno Stacko* secara rutin dalam kegiatan belajar mengajar membantu anak untuk memperkuat keterampilan motorik halus. Permainan ini juga sangat bagus untuk melatih kefokusannya pada anak, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman-temannya, yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka.

Kata Kunci: Efektivitas, *Uno Stacko*, Motorik Halus, Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN KRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	9
B. Tinjauan Teoritis	13
1. Permainan <i>Uno Stacko</i>	13
2. Perkembangan Fisik Motorik pada Anak.....	24
C. Kerangka Konseptual.....	38
D. Kerangka pikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44

C. Fokus Penelitian	45
D. Jenis dan Sumber Data.....	45
E. Teknik Pengumpulan dan Pengelahan Data.....	45
F. Uji Keabsahan Data	47
G. Analisis Data	48
H. Instrumen Penelitian	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian.....	54
1. Perkembangan Fisik Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.....	55
2. Efektivitas Permainan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.....	63
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
1. Perkembangan Fisik Motorik Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.....	68
2. Efektivitas Permainan <i>Uno Stacko</i> Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di RA DDI Takkalalla Barat.....	70
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN	V
BIODATA PENULIS	LI

DAFTAR TABEL

NO Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	persamaan dan perbedaan penelitian	12
2.2	tahapan perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun	31
3.1	pedoman lembar observasi guru	50
3.2	pedoman lembar obsevasi anak peserta anak didik kelompok A	52
3.3	pedoman instrumen wawancara	53
4.1	hasil lembar observasi anak didik	66

DAFTAR GAMBAR

NO Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Anak bermain permainan <i>Uno Stacko</i>	15
2.2	kerangka pikir	42
4.1	mengkoordinasikan mata dan tangan saat anak menarik balok	58
4.2	mengekspresikan diri dengan berbagai karya seni	61
4.3	mengontrol Gerakan tangan menggunakan otot halus	63

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran
Lampiran 1	Surat keputusan Penetapan Pembimbing Skripsi
Lampiran 2	Surat Rekomendasi Penelitian Dari Fakultas
Lampiran 3	Surat Izin Dari Dinas Penanaman Modal
Lampiran 4	Surat Pernyataan Telah Meneliti Dari RA DDI Takkalalla Barat
Lampiran 5	Modul Ajar
Lampiran 6	Indikator Motorik Halus
Lampiran 7	Observasi Anak Didik
Lampiran 8	Lembar Observasi Guru
Lampiran 9	Pedoman Wawancara Guru
Lampiran 10	Dokumentasi Penelitian

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda. Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Lain	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ş	es (dengan titik di bawah)

ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

b. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	A	a
إِ	Kasrah	I	i
أُ	Dammah	U	U

2. Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan ya	ai	a dan i
أَوْ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

حَوْلَ : *hauila*

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
تَا / آي	thah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يَّي	srakah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وَّو	mmah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ	:	<i>qīla</i>
يَمُوتُ	:	<i>yamūtu</i>

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* [h]. Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	:	<i>Rauḍah al-jannah</i> atau <i>Rauḍatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	:	<i>Al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>Al-madīnahul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	:	<i>Al-hikmah</i>

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا	:	<i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	:	<i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	:	<i>Al-Haqq</i>
الْحَجُّ	:	<i>Al-Hajj</i>
نُعَمَّ	:	<i>Nu'ima</i>
عُدُّوْ	:	<i>'Aduwwun</i>

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i). Contoh:

عَرَبِيٌّ	:	<i>'Arabi</i> (bukan <i>'Arabiyy</i> atau <i>'Araby</i>)
-----------	---	---

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (alif lam ma’rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketikan ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ	:	<i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	:	<i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	:	<i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	:	<i>al-bilādu</i>

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamsah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ	:	<i>ta’murūna</i>
النَّوْءُ	:	<i>al-nau’</i>
شَيْءٌ	:	<i>syai’un</i>
أَمِرْتُ	:	<i>umirtu</i>

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat

yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar Qur'an), *Sunnah*, khusus umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī ṣilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

i. Lafẓ al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِاللَّهِ : *Billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālāh*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rahmmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menulis huruf awal nama diri (oranh, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan awal kata sandangnya. Jika

terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwalan baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-lahdī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebaai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd, Abū al-Walid Muhammad* (bukan: *Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)

Naṣr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi *Abū Zaid, Naṣr Hamīd* (bukan: *Zaid, Naṣr Hamīd Abū*).

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	=	<i>subhānāhu wa ta'āla</i>
Saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS ../ ...:4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/... ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر

الخ = إلى آخرها / إلى آخره
ج = جزء

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor).
Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*).
Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan sebuah buku atau literatur sejenis biasanya perlu disebutkan karena alasan tertentu, misalnya karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting antara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit.
4. Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol. : Volume. Diapakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan jus.
6. No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal majalah, dan sebagainya.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini, yang mencakup rentang umur 0 hingga 8 tahun, sering disebut sebagai "golden age" atau masa emas, karena pada periode ini perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak berkembang dengan sangat pesat. Pada masa ini, otak anak berkembang sangat cepat dan sangat peka terhadap rangsangan dari lingkungan sekitar. Pembentukan keterampilan dasar seperti berbicara, berinteraksi dengan orang lain, serta kemampuan motorik kasar dan halus terjadi dalam periode ini. Oleh karena itu, pengalaman dan stimulasi yang positif selama masa ini sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal, serta mempengaruhi kesuksesan belajar dan perkembangan mereka di masa depan.¹

Motorik yaitu perkembangan kematangan seseorang dalam mengendalikan gerak tubuhnya dan menggunakan otak menjadi pusat pengendalian gerak. Gerakan dibedakan menjadi dua macam yaitu gerak yang menggunakan otot besar atau kasar dan gerak yang menggunakan otot kecil atau halus. Lingkungan sekitar sangat memberikan pengaruh untuk pengembangan keterampilan motorik anak terutama lingkungan yang beradiah disekitar rumah. Keterampilan motorik yang berarti juga suatu perkembangan gerak tubuh yang menjadikan otak sebagai pusat kontrol dalam

¹ Nining Fitrianingsih, & Noor Siti Noviani Indah Sari. (2019). *The Influence Of Picture Coloring On Fine Motor Development In Children Aged 4-5 Years*. Journal of Science Innovare, 2(1), 19–22.

melakukan gerakan atau otot, saraf dan otak yang saling berkoordinasi untuk menghasilkan suatu gerakan.²

Keterampilan motorik halus merupakan keahlian yang dimiliki seseorang sejak lahir. Namun, agar keahlian motorik halus anak berkembang sesuai dengan rentang usianya dan mampu menyelesaikan segala tugas dalam kehidupannya di masa depan, mereka harus dirangsang dengan melakukan aktivitas rutin sehari-hari. Aktivitas terkait gerak sehari-hari yang sederhana dan kompleks. Karena aktivitas ini menitikberatkan pada gerakan-gerakan kecil, maka sangat membutuhkan koordinasi antara tangan dan mata. Kemampuan motorik halus yaitu gerakan yang dilakukan oleh otot kecil.³

Perkembangan motorik juga merupakan suatu proses yang dimana seseorang berkembang melalui respons yang menghasilkan suatu gerakan yang berkoordinasi, terorganisasi, dan terpadu. Maka keterampilan motorik dapat dilihat sebagai landasan seseorang berhasil dalam melakukan keterampilan motorik. Motorik yang terbagi menjadi motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar yaitu gerakan yang menggunakan otot besar dan membutuhkan banyak tenaga seperti, berlari, berjalan, dan melompat. Sementara motorik halus yaitu suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot kecil dan memerlukan gerakan tubuh yang menggunakan otot kecil seperti, melipat dan menggunting.⁴

²Natsir, T. A. L. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini Sebuah Kajian Teori Dan Praktik.

³ Anugrah, S., Bachtiar, M. Y., Musi, M. A., Kurnia, R., & Halifah, S. (2023). Pengaruh Kegiatan Mozaik terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.

⁴ Khadijah, K., Oktafianti, N., Salsabila, P., & Ramita, R. (2023). Permainan Congklak untuk Mengembangkan Kognitif dan Motorik AUD di TK Al-Kausar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1).

Motorik halus anak merupakan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antar susunan saraf, otot, dan otak. Gerakan motorik halus yaitu suatu gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh, yaitu seperti keterampilan dalam menggunakan jari-jari tangan dan gerakan yang dilakukan oleh pergelangan tangan dengan tepat. Gerakan motorik halus yang dapat dilakukan oleh anak usia dini seperti menyikat gigi, membuka dan menutup resleting baju, dan menjaga keseimbangan saat membuat miniatur rumah dari balok. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus sebagai anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. Keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi seperti menulis, menggambar, memotong, melempar, dan menangkap bola serta memainkan benda-benda atau alat permainan.⁵

Pada anak usia empat tahun, koordinasi motorik halus anak-anak akan semakin meningkat dan menjadi lebih tepat. Pada usia lima tahun, koordinasi motorik halus anak-anak semakin meningkat. Tangan, lengan dan tubuh bergerak bersama dibawah komando yang baik dari otak. Anak perempuan biasanya, lebih banyak melakukan gerakan tari yang mengolah tubuhnya agar menjadi lebih lentur, kemudian anak laki-laki lebih banyak beraktivitas menggunakan otot besar, seperti menangkap atau melempar bola, serta anak laki-laki lebih cenderung berperilaku yang mementingkan kekuatan dan kecepatan yang ia miliki.⁶ Sebagai firman Allah di dalam surat Q.S Ar-Rum/30:54

⁵ Azizah, A. N. I., Nadhifa, A. C., & Hakim, L. (2023). Melatih Kemampuan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik). *Penerbit Tahta Media*.

⁶ Ashari, N., Indah, H., Nurrahmah, S., & Putri, R. (2023). Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di Ra Ittihad Labatu. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ٥٤﴾

Terjemahnya :

Allah adalah Zat yang menciptakanmu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan(-mu) kuat setelah keadaan lemah. Lalu, Dia menjadikan(-mu) lemah (kembali) setelah keadaan kuat dan beruban. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki. Dia Maha Mengetahui lagi Mahakuasa.⁷

Maksud dari ayat di atas adalah Lemah saat bayi: Allah menciptakan manusia dalam kondisi lemah saat lahir, memerlukan perlindungan dan perhatian. Kekuatan saat dewasa: Setelah melewati masa kanak-kanak, manusia memasuki masa dewasa yang penuh kekuatan, baik fisik, mental, maupun intelektual. Lemah kembali di usia tua: Setelah masa kekuatan, manusia akan kembali melemah karena usia lanjut, ditandai dengan munculnya uban dan berkurangnya kemampuan fisik.

Standar tingkat Pencapaian Perkembangan Anak: “Pada usia 4-5 tahun koordinasigerakan tangan yang menggunakan motorik halus anak berkembang dengan pesat, seperti anak bisa membuat garis vertikal,-horizontal, lengkung kiri dan kanan, menjiplak bentuk, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput ataupun memilih), mengkoordinasikan tangan dan mata untuk melakukan gerakan rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan berbagai media, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Perkembangan motorik kasar adalah semua gerakan yang mungkin didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik halus bisa disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh pada anak. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Hurlock,

⁷ Al-Quran Al-Karim

mengemukakan perkembangan motorik halus adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan mengkoordinasikan mata dan tangan.⁸

Perkembangan anak adalah usia terbaik untuk menguasai keterampilan motorik halus. Pada usia ini tubuh anak sudah lentur sehingga lebih mudah menerima stimulasi dari segala pelajaran. Anak mempelajari beberapa hal yang belum mereka ketahui yang bertentangan dengan apa yang baru saja anak peroleh. Oleh karena itu, pola otot yang diajarkan kepada anak lebih baik untuk pencapaian secara efisien, anak suka mengulangi suatu kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai alat edukatif salah satunya yaitu permainan *Uno Stacko*.⁹

Permainan *Uno Stacko* adalah varian dari permainan kartu Uno yang dimainkan dengan menggunakan balok-balok yang tersusun seperti balok kayu Jenga. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menyingkirkan balok-balok tanpa membuat menara jatuh, sambil mengikuti aturan-aturan *Uno Stako* yang sudah ada. Para pemain bergantian untuk mengambil satu balok dari menara dan meletakkannya kembali di atas menara tanpa menjatuhkannya. Jika seorang pemain berhasil menarik sebuah balok tanpa membuat menara jatuh sampai berakhirnya permainan, maka kelompok itu yang akan menjadi pemenang dalam bermain *uno stacko*.

Permainan ini membutuhkan ketelitian, konsentrasi, dan keterampilan tangan yang baik karena setiap balok yang diambil akan mempengaruhi keseimbangan menara. Keahlian berkomunikasi dan strategi juga diperlukan karena pemain harus

⁸ Kamelia, N. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia dini (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) stppa tercapai di ra harapan bangsa magu woharjo condong catur yogyakarta. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2).

⁹ Olyvia, Vilanova Timur Saputri., Nilawati Baik Astini, Nurhasanah, and IKa Rachmayani. 2021. "Pengembangan Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Mutiara Pendidikan* 1(2).

memutuskan balok mana yang harus diambil untuk tidak mengganggu keseimbangan menara. Permainan *Uno Stacko* diciptakan oleh perusahaan mainan dan permainan kartu ternama, Mattel. Mattel pertama kali memperkenalkan *Uno Stacko* pada tahun 2000. Permainan ini menjadi populer di kalangan pemain Uno dan penggemar permainan menara. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip permainan Uno dan elemen-elemen fisik menara, *Uno Stacko* memberikan pengalaman permainan yang unik dan menghibur.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi, yang dilakukan di RA DDI Takkalalla Barat, Terdapat 10 anak, 5 anak laki-laki dan 5 anak Perempuan, dan 6 anak yang perkembangan motorik halusnya belum berkembang, hal tersebut karena media pembelajaran yang ada disekolah masih kurang sehingga aspek perkembangan motorik pada anak belum sepenuhnya berkembang seperti anak belum mampu mengkoordinasikan mata dan tangan, menjaga keseimbangan, dan mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus seperti menarik, memegang, mendorong, dan mengangkat. maka dari itu peneliti menggunakan permainan *Uno Stacko* untuk meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

Aktivitas ini tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus pada anak tetapi meningkatkan kekuatan otot-otot halus pada anak yang diperkuat dengan Teori Pemrosesan Sensorimotor: Teori ini menekankan pentingnya interaksi antara sistem sensorik dan motorik dalam mempelajari dan melakukan Tindakan saat anak bermain *Uno Stacko*, anak harus mengkoordinasikan masukan sensorik dari mata dan masukan motorik dari tangan. Proses ini meningkatkan keterampilan motorik halus dan

¹⁰ Dewi Niswatul Fithriyah, Nurul Mahruzah Yulia, Sutrisno, Midya Yuli Amreta, and Sanjung Ariesta Utami. 2023. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko." Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

membantu Anda lebih berkonsentrasi pada tindakan yang Anda lakukan. Dengan cara ini permainan *Uno Stacko* tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan tetapi juga bermanfaat bagi perkembangan motorik halus anak-anak secara positif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai perkembangan motorik halus pada anak dengan judul “Efektivitas Permainan *Uno Stacko* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat Kabupaten Pinrang”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah yang merupakan objek pembahasan dalam penelitian. Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana kondisi perkembangan fisik motorik anak pada kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat?
2. Bagaimana efektivitas permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan motorik halus pada anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai:

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi perkembangan fisik motorik anak pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.
2. Untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan dari tujuan diatas maka peneliti mengharapkan dari hasil penelitian ini dapat berguna untuk pihak yang membutuhkan adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran serta menambah pengetahuan, pemahaman, dan wawasan mengenai strategi guru dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak melalui media *Uno Stacko* pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi lembaga

penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka memecahkan masalah yang ada di sebagian sekolah khususnya guru.

- b. Manfaat bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak memberikan informasi dan pengetahuan sekaligus sebagai bahan acuan bagi seorang pendidik dalam menjalankan dan mengembangkan proses pembelajaran maupun yang berhubungan dengan perilaku peserta didik.

- c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini mampu menjadi pembelajaran bagi peneliti untuk mengembangkan pengetahuan serta pemahaman yang dimiliki agar mampu menjadi pendidik yang profesional dimasa yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjaun hasil penelitian relevan tidak lain untuk menjelaskan posisi pembeda serta memperkuat hasil dari penelitian ini terhadap penelitian yang sudah ada. Adapun pengkajian terhadap hasil penelitian orang lain yang relevan, tentunya lebih berfungsi atau sebagai perbandingan dari apa yang telah didapatkan serta dipikirkan oleh peneliti.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Olyvia Vilanova dengan judul “Pengembangan Permainan *Uno Stacko* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Mataram”. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah murid sebanyak 18 anak yang terdiri dari 10 perempuan dan 8 laki-laki. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan permainan *uno stacko* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5- 6 tahun. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK IT An- Nahl Mataram tahun 2021, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *Uno Stacko* yang telah dilaksanakan dapat dikatakan berhasil dan berjalan dengan sangat baik karena permainannya dirancang semenarik mungkin dengan memodifikasi alat dan bahan serta langkah mainnya agar lebih mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun. Pengembangan permainan *Uno Stacko* telah dilakukan dengan beberapa langkah yaitu memberikan tanda garis bawah pada angka 6 agar tidak tertukar dengan angka 9 dan mudah

dibedakan, mengurangi durasi permainan menjadi apabila menara roboh 2 kali maka permainan berakhir.¹¹

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juairiyah dengan judul “Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan *Uno Stacko*”. Data hasil penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian pada di Kelurahan Pasir Panjang Pangkalan Bun, berjumlah 4 anak (satu kelompok) dalam permainan *Uno Stacko*. Suatu pendekatan proses pembelajaran kontekstual dalam rangka meningkatkan kemampuan emosional anak. Pada tahap persiapan ini yaitu membentuk kelompok anak yang terdiri dari 10 (usia 8-10), menyiapkan media bermain, menyampaikan aturan dalam permainan. Berlatih mengucapkan kata-kata yang menjadi ikonik yaitu ”Reward Asyik” dengan mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!”. Pengucapan kata-kata ini diucapkan setelah guru mengucapkan kata ”Katakan” dan anak menjawab dengan mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!. Dimulai dengan menyusun balok sebanyak 45 buah itu disusun dari bawah ke atas, setiap tingkat memiliki 3 balok dengan warna yang acak. Dari permainan ini dapat diamati kemampuan emosional anak dalam mematuhi aturan yang telah di sepakati bersama dan membangun kebersamaan dalam permainan.¹²

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ratria Eka dengan judul “Pengaruh Bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia

¹¹ Olyvia, Vilanova Timur Saputri., Nilawati Baik Astini, Nurhasanah, and Ika Rachmayani. 2021. “Pengembangan Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Jurnal Mutiara Pendidikan* 1(2).

¹² Juairiyah, Juairiyah, and Sri Watini. 2022. “Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(3).

Dini”. Dalam penelitian ini, dilakukan untuk mengetahui pengaruh bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* dan jenis kelamin terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Dimana instrumen penelitian telah memenuhi kriteria kevalidan untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian suatu isi dengan analisis rasional atau professional judgment.

Hasil validitas inilah yang menjadi tolak ukur dari keberhasilan produk yang dihasilkan dari tesis ini. Penelitian ini pembelajaran dilakukan melalui bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* dan jenis kelamin terhadap kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Sinjai Barat. Dalam permainan ini, guru menyiapkan media/alat permainan berupa *Uno Stacko* dan *Uno Card* untuk bermain. Permainan *Uno Stacko* dan *Uno Card* diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.¹³ Hasil penelitian ini, calon peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang akan calon peneliti teliti diantaranya yaitu:

¹³ Mustari, Ratri Eka Noor. 2023. “Pengaruh Bermain Uno Stacko Dan Uno Card Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Pengaruh* 5(2):1313–19.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Olyvia Vilano, Nilawati Astina, Nurhasnah, Ika Rachmayani	Pengembangan permainan uno terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di mataram tahun pelajaran 2020/2021	Menggunakan permainan <i>uno stacko</i> dalam meningkatkan aspek perkembangan pada anak usia dini.	perkembangan yang di tingkatkan kepada ada anak berbeda
Junairiyah, Sri watini	Penerapan <i>reward</i> asyik dalam meningkatkan kemampuan emosional anak dengan permainan <i>Uno Stacko</i> .	Menggunakan permainan <i>uno stacko</i> dalam meningkatkan aspek perkembangan pada anak usia dini.	Meningkatkan kemampuan emosional pada anak
Ratria Eka, Noor Mustari.	Pengaruh bermain <i>Uno Stacko</i> dan <i>Uno Card</i> terhadap kemampuan kognitif anak usia dini	Menggunakan permainan <i>uno stacko</i> dalam meningkatkan aspek perkembangan pada anak usia dini.	Metode yang digunakan peneliti yaitu eksperimen untuk mengembangkan kemampuan kognitif.

B. Tinjauan Teoritis

1. Permainan *Uno Stacko*

a. Permainan *Uno Stacko*

Permainan *Uno Stacko* adalah variasi dari permainan kartu *Uno* yang diterbitkan oleh perusahaan mainan Mattel. *Uno Stacko* sendiri diperkenalkan sebagai bentuk permainan blok yang terinspirasi oleh *Uno*. Sayangnya, informasi sejarah khusus mengenai *Uno Stacko* mungkin tidak begitu luas atau terinci. Sejauh pengetahuan saya sampai dengan Januari 2022, belum ada catatan yang menyediakan detail yang spesifik tentang sejarah *Uno Stacko*. Meskipun demikian, kita bisa merinci beberapa informasi umum tentang *Uno* dan kemungkinan konsep pembuatan *Uno Stacko*.

Permainan *Uno Stacko* adalah permainan menyusun balok-balok membentuk menara mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkan di puncak menara secara bergantian dan tidak boleh mereboahkan menara atau menjatuhkan balok lain karena itu dianggap gugur dalam permainan. Permainan *Uno Stacko* atau sering disebut *uno* balok merupakan permainan klasik yang sudah dimodifikasi. *Uno Stacko* terdiri dari susunan sejumlah balok. Permainan ini sangat bermanfaat untuk menghilangkan stres, selain itu juga bermanfaat untuk menguji konsentrasi otak dan ketangkasan. Beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan *uno* dapat memberikan efek positif kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁴

¹⁴ Aprinda, R. T. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Uno Stacko* Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas X Asisten Keperawatan 2 Smk Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa*, 3(2)

Asal Mula *Uno stacko* sendiri pertama kali dikembangkan pada awal 1970- an oleh seorang penulis bernama Merle Robbins. Ia menciptakan permainan ini untuk dimainkan bersama keluarganya dan kemudian merilisnya secara mandiri. Pada tahun 1992, permainan *Uno stacko* dikuasai oleh perusahaan mainan Mattel. Perkembangan *Uno Stacko* kemungkinan dikembangkan sebagai variasi fisik dari permainan kartu Uno. Dalam *Uno Stacko*, pemain membangun menara dari blok kayu yang memiliki warna dan nomor yang berbeda seperti warna biru, kuning, merah, hijau, dan ungu. balok kayu yang memiliki angka pada masing-masing sisinya angka pada balok *uno stacko* ini mulai dari 1 sampai 4. Angka-angka tersebut terdapat pada warna yang berbeda di permainan Aturan permainannya sebagian besar terinspirasi oleh aturan permainan Uno aslinya.¹⁵

Balok *skip*, balok dengan lambang lingkaran yang dicoret pada tiap sisinya. Hal ini berarti bahwa pemain selanjutnya tidak akan mendapatkan giliran atau dilewati dalam satu giliran permainan. Balok *turn around* atau *reverse*, balok yang memiliki simbol dua panah yang saling berlawanan arah. Hal ini menandakan bahwa giliran pemain akan diputar balik. Balok *wild 2*, balok dengan lambang warna ungu dapat diambil kapan saja oleh para pemain. Nantinya orang yang mengambil balok ungu ini akan menentukan warna apa yang perlu diambil oleh pemain selanjutnya. Balok *draw 2*. Balok dengan lambang dua kotak pada setiap sisinya. Hal ini menandakan bahwa pemain selanjutnya harus mengambil 2 balok dengan warna yang sama pada balok

¹⁵ Dewi Niswatul Fithriyah, Nurul Mahruzah Yulia, Sutrisno, Midya Yuli Amreta, and Sanjung Ariesta Utami. 2023. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10(2):421–28.

draw 2 block. Komponen atau jumlah dari balok *uno stacko* yaitu 45 balok, dibagi menjadi 4 *balok skip*. 1 balok *wild*, 8 balok biru, 4 balok *draw two*, 4 balok *reverse*, 8 balok merah, 8 balok hijau, dan 8 balok kuning.¹⁶

Dibawah ini salah satu contoh ketika anak menggunakan media permainan *Uno Stacko*. Permainan ini terdiri dari balok-balok berwarna yang masing-masing memiliki angka atau simbol, mirip dengan kartu Uno. Pemain secara bergiliran menarik balok dari tumpukan dan meletakkannya di atas tanpa menjatuhkan tumpukan. Tantangannya bertambah seru karena pemain harus mengikuti aturan warna, angka, atau simbol yang sesuai, seperti pada kartu Uno. Strategi dan keterampilan menjaga keseimbangan sangat diperlukan, terutama saat tumpukan semakin tinggi dan tidak stabil, berikut ini contoh anak dalam memainkan permainan *Uno stacko*:



Gambar 2.1 Anak Bermain Permainan *Uno Stacko*

¹⁶ Afifah, I., & Sopiany, H. M. 2017. "Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Di Griya Usila Santo Yosef Surabaya." skripsi 87(1,2):149–200

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam permainan *Uno Stacko* secara optimal adalah aspek fisik motorik anak. Jadi Fisik motorik merupakan otot-otot syaraf yang ada dalam tubuh yang terdiri dari otot halus dan otot kasar. Kemampuan motorik kasar yang mengaitkan otot kasar serta kemampuan motorik halus yang mengaitkan otot halus, aktivitas yang dilakukan anak yang melibatkan otot kasar dan otot halus terlihat sangat mudah, namun perlu adanya bimbingan dan latihan agar anak bisa melakukannya dengan baik dan benar. Secara khusus menjelaskan permainan *Uno Stacko* seperti teori yang seringkali diterapkan dalam konteks ilmu atau studi tertentu Teori yang relevan dalam menjelaskan bagaimana permainan *Uno Stacko* dapat meningkatkan motorik halus pada anak dalam meningkatkan fokus pada mata dan tangan anak adalah teori perkembangan kognitif dan psikomotorik, serta teori pemrosesan sensorimotorik.¹⁷

Teori Perkembangan Kognitif menurut *Jean Piaget* yaitu melalui berbagai tahap perkembangan kognitif dan keterampilan motorik halusnya berkembang secara paralel dengan perkembangan kognitifnya. Dalam hal ini, bermain *Uno Stacko* akan membantu meningkatkan koordinasi mata- tangan yang merupakan bagian dari pengembangan keterampilan motorik halus. Untuk menyelesaikan tugas memindahkan balok kayu secara akurat, anak perlu berkonsentrasi pada gerakan tangannya dan memantau pergerakan balok dengan matanya.¹⁸

¹⁷ Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2).

¹⁸ Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1),

Teori Pemrosesan Sensorimotor: Teori ini menekankan pentingnya interaksi antara sistem sensorik dan motorik dalam mempelajari dan melakukan tindakan. Saat bermain *Uno Stacko*, anak harus mengoordinasikan masukan sensorik dari mata dan masukan motorik dari tangan. Proses ini meningkatkan keterampilan motorik halus dan membantu Anda lebih berkonsentrasi pada tindakan yang Anda lakukan.¹⁹

Teori Permainan menurut Vygotsky menekankan pentingnya peran bermain dalam perkembangan anak. Bermain *Uno Stacko* memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keterampilan motorik halusnya dalam lingkungan yang menyenangkan dan menantang. Saat Anda sibuk bermain game, Anda fokus pada tugas yang ada karena tujuan Anda adalah menyelesaikan game tersebut dengan sukses.²⁰

Teori diatas menjelaskan bahwa permainan *Uno Stacko* dapat membantu meningkatkan motorik halus anak-anak dan juga meningkatkan fokus mereka pada tugas yang sedang mereka lakukan, baik dari segi visual maupun motorik. Teori kesenangan dan hiburan *Uno Stacko* juga dapat dilihat sebagai bentuk hiburan dan kesenangan, yang sesuai dengan teori-teori yang mendeskripsikan motivasi manusia dalam mencari hiburan dan pengalaman positif. Penting untuk dicatat bahwa penjelasan di atas tidak berasal dari teori- teori yang secara khusus dikembangkan untuk *Uno Stacko*, tetapi lebih merupakan interpretasi

¹⁹ Alfiyatunnasihat, N. (2024). Mengembangkan kognitif pada anak dengan mengenalkan sains sederhana melalui kegiatan eksperimen permen pelangi pada anak kelompok a di ra al mukhtarul bayyan. *Jurnal inovasi pendidikan*, 6(2).

²⁰ Anggraini, E. S., Sitanggang, F. R., Zahara, S., & Tambun, T. R. (2024). Mengenalkan Kegiatan Meronce Pada Anak Usia Dini Sebagai Bentuk Pengembangan Kreativitas. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9),

atau penerapan konsep-konsep umum dari berbagai teori yang relevan. *Uno Stacko* sendiri lebih cenderung menjadi permainan yang mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan pada anak dalam proses bermain sambil belajar.²¹

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk tujuan hiburan, rekreasi, atau pembelajaran. Ini melibatkan partisipasi aktif dalam kegiatan yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan. Bermain bisa terjadi dalam berbagai konteks, termasuk di dalam ruangan atau di luar ruangan, dan melibatkan berbagai bentuk ekspresi kreatif dan fisik. Dalam konteks anak-anak, bermain merupakan bagian integral dari proses pembelajaran dan perkembangan. Melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional mereka. Namun, bermain bukanlah aktivitas yang terbatas pada anak-anak; orang dewasa juga dapat mengekspresikan diri, melepaskan stres, dan mengembangkan kreativitas melalui bermain. ketika kita bermain harus menggunakan permainan yang cocok untuk kita gunakan dalam bermain.²²

Permainan adalah suatu bentuk aktivitas atau kegiatan yang diatur oleh aturan tertentu, memiliki tujuan tertentu, dan melibatkan partisipasi aktif dari pemain. Permainan sering kali memiliki unsur kompetisi, di mana pemain atau tim berusaha mencapai tujuan atau mencapai kemenangan. Aturan dalam permainan memberikan struktur dan kerangka kerja antar pemain dan

²¹ Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095-2102.

²² Rahmawati, Anayanti. 2015. "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 3(1)

menentukan hasil dari permainan tersebut. Permainan dapat beragam, termasuk permainan papan, permainan kartu, permainan olahraga, dan permainan *Uno Stacko*. Setiap jenis permainan memiliki karakteristiknya sendiri, tetapi secara umum, permainan memberikan kesempatan untuk bersosialisasi, berkompetisi, belajar, dan menghibur. Perlu diperhatikan bahwa konsep bermain dan permainan tidak hanya relevan dalam konteks hiburan semata, tetapi juga dapat memiliki dampak signifikan pada pengembangan individu, baik itu anak-anak maupun orang dewasa seperti permainan *Uno Stacko* yang dapat dimainkan anak-anak maupun orang dewasa.²³

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan *Uno Stacko* adalah permainan yang dapat berkontribusi positif terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia 4 sampai 5 tahun. Aktivitas seperti menyusun, mengambil, dan menyeimbangkan balok-balok *Uno Stacko* melibatkan koordinasi mata dan tangan, ketelitian, serta keterampilan jari-jari anak. Proses ini membantu anak mengasah kemampuan motorik halus mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya mendukung perkembangan kognitif dan fisik motorik mereka secara keseluruhan.

b. Manfaat Bermain *Uno Stacko*

Bermain *Uno Stacko* tidak hanya memberikan hiburan dan kesenangan, tetapi juga memiliki beberapa manfaat, terutama dalam pengembangan

²³ Rahmawati, Anayanti. 2015. "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 3(1)

keterampilan sosial dan kognitif. Berikut adalah beberapa manfaat bermain *Uno Stacko*:

1) Keterampilan Motorik Halus

Bermain *Uno Stacko* melibatkan menarik, mengangkat, dan menata blok kayu. Ini dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus, yang penting untuk koordinasi tangan dan mata.

2) Keterampilan Kognitif

Bermain *Uno Stacko* melibatkan pengenalan angka dan warna pada balok kayu. Ini dapat membantu mengasah keterampilan kognitif, seperti pemahaman konsep angka.

3) Kerjasama dan Komunikasi

Bermain *Uno Stacko* dapat merangsang kerjasama dan komunikasi dalam kelompok. Pemain perlu berkomunikasi untuk merencanakan strategi bersama dan mengambil keputusan yang baik agar menara tidak jatuh.

4) Keterampilan Sosial

Permainan *Uno Stacko* dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, seperti berbagi, berempati, dan menghormati giliran. Pemain juga belajar mengelola kemenangan dan kekalahan dengan sportif.

5) Kreativitas

Beberapa kelompok menambahkan aturan khusus atau hukuman yang kreatif, yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas pemain. Ini dapat memberikan sentuhan unik dan menyenangkan pada permainan.

6) Pengembangan Kemampuan Strategis

Bermain *Uno Stacko* melibatkan pemikiran strategis, terutama ketika pemain mencoba membuat menara setinggi mungkin tanpa membuatnya jatuh. Ini membangun kemampuan perencanaan dan pengambilan keputusan.

7) Kontrol Diri

Menjaga menara agar tidak jatuh membutuhkan tingkat kontrol diri yang baik. Pemain perlu mengendalikan gerakan tangan dan tubuh mereka agar tidak menggoyangkan menara secara berlebihan²⁴.

c. Teknik pengaplikasian permainan *Uno Stacko*

1) Cara menyusun menara *Uno stacko*

Cara menyusun balok permainan *uno stacko* yaitu dengan cara kamu bariskan 3 balok secara acak pada masing-masing tingkatan lalu susunan balok dilakukan secara menyilang antara baris satu dengan baris yang lain dan selanjutnya lakukan berulang kali hingga balok tersusun semua menjadi menara.

2) Arti simbol dari permainan *Uno Stacko*

Komponen atau jumlah dari balok *uno stacko* yaitu 45 balok, dibagi menjadi 4 *balok skip*, 1 balok *wild*, 8 balok biru, 4 balok *draw two*, 4 balok *reverse*, 8 balok merah, 8 balok hijau, dan 8 balok kuning. Berikut penjelasan dari gambar yang ada pada balok permainan *Uno Stacko*.

- a) Balok *skip*, balok dengan lambang lingkaran yang dicoret pada tiap sisinya. Hal ini berarti bahwa pemain selanjutnya tidak akan

²⁴ Fithriyah, Sutrisno, S., & Amreta, M. Y. (2023). Penanaman Nilai- Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2)

mendapatkan giliran atau dilewati dalam satu giliran permainan.

- b) Balok *turn around* atau *reverse*, balok yang memiliki simbol dua panah yang saling berlawanan arah. Hal ini menandakan bahwa giliran pemain akan diputar balik.
- c) Balok *wild 2*, balok dengan lambang warna ungu dapat diambil kapan saja oleh para pemain. Nantinya orang yang mengambil balok ungu ini akan menentukan warna apa yang perlu diambil oleh pemain selanjutnya.
- d) Balok *draw 2*. Balok dengan lambang dua kotak pada setiap sisinya. Hal ini menandakan bahwa pemain selanjutnya harus mengambil 2 balok dengan warna yang sama pada balok *draw 2 block*.²⁵

d. Langkah-langkah permainan *Uno Stacko*

- 1) Siapkan menara *Uno Stacko* yang ada, permainan ini untuk 3-6 orang pemain.
- 2) Pemain pertama mengambil sebuah balok dari bagian tengah atau bagian bawah dari menara dan meletakkannya di bagian atas menara. Pemain berikutnya harus mengambil balok dengan warna yang sama dengan nomor apa saja atau balok dengan angka yang sama dengan warna apa saja.
- 3) Apabila balok dengan *reserve* dipindahkan maka arah permainan dibalik. Sedangkan balok tanda *draw two* mengharuskan pemain memindahkan 2 balok langsung ke atas menara. Balok dengan tanda *skip* berarti pemain tersebut dilewati oleh pemain berikutnya. Dan ketika balok warna ungu diambil maka pemain harus menyebutkan warna balok yang harus diambil pemain berikutnya.

²⁵ Purwaningsih, D. Defita. 2022. "Pengaruh Media Permainan (UNO) Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko Dan Pencegahan Cedera Di SD Negeri 1 Pandean." 000:1–10.

- 4) Permainan berakhir apabila menara roboh dan pemain yang menyebabkan robohnya menara dia akan dianggap gugur dari permainan atau kalah.²⁶

e. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan *Uno Stacko*

Permainan *Uno Stacko* merupakan variasi permainan kartu *Uno* yang dimainkan dengan menggunakan balok kayu yang disusun. Seperti permainan lainnya, *Uno Stacko* memiliki kelebihan dan kekurangan.

1) Kelebihan

- a) Kreativitas dan Strategi : *Uno Stacko* membutuhkan pemikiran kreatif dan strategis. Pemain harus mengetahui cara memindahkan balok tanpa merusak tumpukan.
- b) Interaksi Sosial: Seperti *Uno*, *Uno Stacko* adalah permainan yang menyenangkan untuk dimainkan bersama teman dan keluarga. Hal ini memungkinkan terjadinya sesuatu interaksi sosial yang positif dan menciptakan peluang untuk menciptakan kenangan bersama.
- c) Keterampilan Motorik Halus: Memindahkan dan menarik balok kayu sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak.
- d) Keterlibatan dalam kelompok : Game ini dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus, sehingga cocok untuk dimainkan dalam bentuk kelompok maupun individu.
- e) Melatih kefokuskan pada anak : dengan bermain permainan *Uno Stacko* dapat melatih kefokuskan pada anak agar anak bisa lebih fokus lagi apa yang ada di depan mata mereka.

²⁶ Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2).

2) Kekurangan

- a) Tidak cocok untuk segala usia: *Uno Stacko* cocok untuk anak-anak dengan usia tertentu, namun mungkin terlalu sulit untuk anak kecil karena balok kayunya bisa jatuh, mungkin berbahaya.
- b) Persyaratan Ruang dan Waktu: *Uno Stacko* membutuhkan banyak ruang untuk memasang menara kayunya yang besar. Selain itu, permainan ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dimainkan, apalagi jika dimainkan dengan jumlah pemain yang banyak.
- c) Batasan Strategi: Meskipun ada beberapa strategi dalam game ini, beberapa pemain mungkin menemukan bahwa strategi yang tersedia di *Uno Stacko* lebih terbatas dibandingkan versi peta aslinya.
- d) Potensi kebosanan: Bagi sebagian pemain, kesenangan membangun dan menjatuhkan menara kayu bisa hilang setelah beberapa putaran. Namun, seperti halnya semua permainan, selera dan kesukaan anak terhadap permainan berbeda-beda.²⁷

2. Perkembangan Fisik Motorik pada Anak

a. Perkembangan fisik motorik

Perkembangan gerak *motor development* ialah suatu proses yang sejalan dengan penambahan usia secara bertahap dan berkesinambungan dalam gerakan individu yang semakin meningkat. Selama proses berlangsungnya perkembangan motorik, usia 4 tahun sampai 5 tahun pasca kelahiran, anak akan tetap mampu mengendalikan gerakan- gerakan yang kasar, misal berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan berenang. Namun, setelah usia 5 tahun,

²⁷ Syaharani, J., & Syihabuddin, S. (2022). Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3), 397-407.

terjadi perkembangan pesat dalam proses pengendalian gerakan yang lebih baik dan terarah dengan melibatkan otot-otot yang lebih kecil dipergunakan dalam hal menarik, menggenggam, melempar, menangkap dan menulis. Keterampilan yang melibatkan motorik pun juga harus berkaitan dengan otot-otot kecil yang saling berhubungan.²⁸

Keterampilan dalam melakukan gerakan motorik ini merupakan hasil dari unsur kematangan individu dalam mengendalikan suatu gerakan tubuhnya dan melibatkan otak sebagai pusat pengendalian gerakannya. Gerakan ini dibedakan menjadi dua macam, yaitu gerakan yang menggunakan otot besar kasardan gerak yang menggunakan otot kecil halus. Perkembangan motorik memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan yang lain. Perkembangan motorik anak mencakup motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar mencakup kemampuan yang melibatkan otot-otot besar. Sementara motorik halus mencakup kemampuan yang melibatkan otot-otot kecil. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya seperti tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya.²⁹

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa Perkembangan fisik anak usia 4 sampai 5 tahun ditandai dengan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik kasar dan halus. Anak pada usia ini

²⁸ Sa'diyah, U. N. H., Karmila, M., & Purwadi, P. (2023). Implementasi APE Perigi sebagai Media Stimulasi Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 310-316.

²⁹ Adin Suryadin, and Endah Tri Wahyuningsih. 2023. "Perkembangan Motorik Anak Usia Dini." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6(1):44–60. doi: 10.54396/saliha.v6i1.523.

semakin terampil dalam aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh besar seperti berlari, melompat, dan memanjat. Keseimbangan dan koordinasi mereka membaik, memungkinkan mereka untuk bermain dengan lebih aktif dan kompleks. Secara keseluruhan, anak usia 4 sampai 5 tahun menunjukkan pertumbuhan fisik yang mendukung kemampuan mereka untuk terlibat dalam berbagai permainan dan kegiatan yang lebih menantang, mendukung perkembangan sosial dan kognitif mereka.

Perkembangan motorik kasar ialah gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau keseluruhan dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan individu tersebut. Selain itu motorik kasar identik dengan aktivitas fisik yang membutuhkan koordinasi dalam jenis olahraga atau tugas-tugas sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Sedangkan perkembangan motorik halus ialah mengacu pada suatu kemampuan anak dalam melakukan aktivitas dengan melibatkan otot-otot kecil, misal menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan menggunting. Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil. Gerakan motorik halus ini berkaitan dengan aktivitas dalam meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari-jari tangan.³⁰ Dari penjelasan di atas yang menjelaskan tentang perkembangan motorik kasar dan halus secara jelas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan motorik halus yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan oleh peneliti.

³⁰ Rohayanti, R., Astuti, F. P., & Madyawati, L. (2023). Motorik Kasar, Motorik Halus, dan IMT pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3).

b. Pengertian motorik halus

Motorik halus dalam perkembangannya yaitu suatu keahlian fisik motorik dengan mengikutsertakan otot yang halus serta koordinasi antara mata serta bagian tangan. Perkembangan motorik dapat di artikan sebagai aktivitas secara fisik melalui gerak tubuh yang di keluarkan oleh sistem otot yang mengeluarkan energi untuk bergerak. Perkembangan motorik merupakan hal terpenting dalam dalam kehidupan anak, baik secara tidak langsung maupun secara langsung. Secara tidak langsung perkembangan motorik anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan mulai dari bayi hingga dewasa. Secara langsung anak menjadi sehat, aktif dan dapat mengikuti aktifitas unsur perkembangan motorik anak yang harus ditanamkan pada anak usia dini yaitu keterampilan motorik halus. Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan.³¹

Kemampuan motorik halus yang baik sangat penting bagi seseorang. Semakin banyak kemampuan motorik yang dikuasainya maka semakin baik adaptasi sosial yang dapat dilakukan seseorang, dan prestasi di sekolah semakin baik anak didik yang kurang stimulus motorik halusnya, akan berdampak kesulitan dalam psikososial seperti berteman, malu dan kurang percaya diri. Hal ini menunjukan psikososial sangat dibutuhkan oleh anak agar dapat beradaptasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa, percaya diri dan mandiri.

³¹ Aguss, R. M. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal. *Sport Science and Education Journal*, 2(1).

Kemampuan motorik halus sangat penting bagi perkembangan anak di kemudian hari, karena akan berpengaruh pada kemandirian saat dewasa nanti.

Penelitian mengemukakan bahwa motorik halus berpengaruh pada prestasi akademik anak. Motorik halus berkaitan dengan pengendalian gerak kordinasi mata dan tangan yang dibutuhkan dalam melakukan pembelajaran mulai dari mencermati bacaan menggunakan visual dan menulis, menyalin menggunakan tangan. Pengembangan keterampilan kesiapan tulisan tangan dapat meningkatkan kemungkinan keberhasilan akademis di tahun-tahun berikutnya. Apabila kemampuan motorik halus tidak terasa dengan baik, akan menimbulkan keterlambatan kemampuan motorik halus pada individu yang mengakibatkan rendahnya keterampilan dalam pekerjaan sekolah, kemandirian, dan keterampilan sosial antara teman sebaya. Hal tersebut mungkin menyulitkan anak untuk bersekolah, karena berinteraksi dengan teman sebaya membutuhkan kemampuan motorik halus dalam bermain.³²

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus

Anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus mengalami kesulitan untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari-jemarnya secara fleksibel dan juga sebagian anak mengalami kesulitan dalam keterampilan motorik halus dilatar belakangi oleh pesatnya kemajuan teknologi seperti video game dan komputer anak-anak kurang menggunakan waktu mereka untuk permainan yang memakai motorik halus, ini bisa menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan.

³² Aguss, R. M. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal. *Sport Science and Education Journal*, 2(1).

Keterlambatan perkembangan otot-otot ini menyebabkan kesulitan anak dalam mengkoordinasikan mata dan tangannya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak yaitu:

- 1) Stimulasi Lingkungan: Lingkungan fisik tempat anak tinggal dan berinteraksi memainkan peran penting dalam perkembangan motorik halus. Anak yang tinggal di lingkungan yang kaya akan stimulasi sensorik dan kesempatan untuk bergerak cenderung memiliki perkembangan motorik yang lebih baik. Stimulasi ini dapat meliputi mainan yang mempromosikan aktivitas motorik halus, seperti balok bangunan, *puzzle*, atau alat tulis.
- 2) Genetika: Faktor genetik juga memainkan peran penting dalam perkembangan motorik halus. Anak mungkin memiliki kecenderungan bawaan yang memengaruhi perkembangan motorik mereka. Faktor genetik dapat memengaruhi kemampuan motorik, koordinasi, dan kecepatan perkembangan. Namun, pengalaman dan lingkungan juga berperan dalam mengaktifkan atau menghambat ekspresi genetik ini.
- 3) Pengalaman dan Latihan: Anak-anak memperoleh keterampilan motorik halus melalui berbagai aktivitas dan latihan. Pengalaman berulang dan latihan membantu memperkuat koneksi saraf dan memperbaiki keterampilan motorik halus. Melalui kegiatan sehari-hari seperti menggambar, memotong, mewarnai, atau merangkai *puzzle*, anak-anak memiliki kesempatan untuk memperbaiki keterampilan motorik halus mereka.
- 4) Kesehatan Fisik dan Gizi: Kesehatan fisik dan status gizi anak memainkan peran penting dalam perkembangan motorik halus. Nutrisi yang cukup dan gaya hidup yang sehat mendukung perkembangan otot dan sistem saraf, yang esensial untuk keterampilan motorik halus. Anak-anak yang mengalami masalah kesehatan fisik atau gizi buruk mungkin

mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus.

- 5) Pengaruh Sosial dan Interaksi: Interaksi dengan orang tua, saudara kandung, teman sebaya, dan pengasuh juga memengaruhi perkembangan motorik halus. Anak belajar melalui pengamatan dan interaksi dengan orang lain, termasuk meniru gerakan dan perilaku yang mereka amati.
- 6) Penggunaan Teknologi: Paparan anak terhadap teknologi, seperti penggunaan gadget atau permainan video, juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat mengganggu waktu yang seharusnya dihabiskan untuk bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan fisik.

Dengan memahami faktor-faktor ini, orang tua, pengasuh, dan profesional dapat merancang lingkungan yang mendukung dan menyediakan pengalaman yang sesuai untuk mendukung perkembangan motorik halus yang optimal pada anak. Dengan memperhatikan faktor lingkungan pada anak kita juga dapat mengawasi pertumbuhan anak dengan baik³³.

d. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih tepat seperti bermain balok, kadang sulit menyusun balok sampai tinggi sebab khawatir tidak akan sempurna susunannya. Sedangkan pada usia 5 tahun, mereka sudah memiliki koordinasi mata yang bagus dengan memadukan tangan, lengan, dan anggota tubuh lainnya untuk bergerak. Pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 dijabarkan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Standar tingkat

³³ Yanti, E., & Fridalni, N. (2020). Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak usia prasekolah. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 11(2), 225-236.

pencapaian perkembangan motorik halus pada anak usia dini terdapat pada tabel berikut³⁴.

Tabel 2.2 Tahapan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun pada permendikbud nomor 137 tahun 2014

Usia	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. 6. Mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus seperti menarik, memegang, mendorong, dan mengangkat.

e. Prinsip-Prinsip Perkembangan Motorik Halus

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini berbeda dengan prinsip-prinsip perkembangan fase kanak-kanak akhir dan seterusnya. Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini yaitu :

- 1) Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
- 2) Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
- 3) Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan

³⁴ Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75-81.

antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.

- 4) Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
- 5) Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
- 6) Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, social, dan pengetahuan yang diperolehnya.
- 7) Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- 8) Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
- 9) Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.
- 10) Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.
- 11) Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan fisiologis.³⁵

³⁵ Sianturi, R., Mulyadi, S., & Millenia, W. F. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Masoem Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2234-2238

f. Tujuan Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus anak usia dini yang baik dapat menyimpulkan bahwa anak memiliki kesehatan yang baik, namun bukan hanya tentang kesehatan seperti yang dijelaskan oleh Hurlock. Perkembangan motorik halus pada anak memiliki berbagai tujuan yang penting untuk kemajuan dan kesejahteraan mereka. Beberapa tujuan tersebut antara lain:

- 1) Kemandirian: Kemampuan motorik halus memungkinkan anak untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari secara mandiri, seperti berpakaian, makan, membersihkan diri, dan menggunakan alat tulis. Dengan mengembangkan keterampilan ini, anak dapat merasa lebih percaya diri dan mandiri dalam menghadapi tugas-tugas sehari-hari.
- 2) Pembelajaran Akademis: Perkembangan motorik halus memainkan peran penting dalam kemampuan anak untuk belajar di sekolah. Kemampuan menulis, menggambar, dan memegang alat tulis dengan baik diperlukan untuk mengekspresikan pemikiran mereka secara efektif dan untuk mengikuti kurikulum akademis.
- 3) Kreativitas dan Ekspresi: Motorik halus yang berkembang dengan baik memungkinkan anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai aktivitas artistik seperti menggambar, mewarnai, dan membuat kerajinan tangan. Ini membantu anak mengembangkan imajinasi dan ekspresi diri mereka.
- 4) Kemampuan Sosial dan Emosional: Perkembangan motorik halus juga memengaruhi kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Dengan mengembangkan keterampilan seperti bermain bersama, berbagi, dan bekerja sama dalam permainan atau proyek bersama, anak belajar mengenali emosi, mengembangkan empati, dan membangun hubungan sosial yang sehat.

- 5) Pemecahan Masalah dan Keterampilan Kognitif: Beberapa aktivitas motorik halus, seperti merangkai puzzle atau memanipulasi benda-benda kecil, membantu anak dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kognitif. Mereka belajar merencanakan, memprediksi, dan mengevaluasi tindakan mereka dalam mencapai tujuan tertentu.³⁶

g. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia 4 sampai 5 tahun memainkan beberapa peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan perkembangannya secara keseluruhan. Di bawah ini adalah beberapa ciri penting perkembangan motorik halus pada usia ini.

- 1) Kemampuan belajar membaca dan menulis: Perkembangan motorik halus yang baik memungkinkan anak belajar menulis huruf dan angka dengan lebih baik. Keterampilan ini menjadi dasar bagi keterampilan membaca dan menulis yang lebih kompleks di masa depan.
- 2) Kemandirian dalam kehidupan sehari-hari: Kemampuan menggunakan alat makan, berpakaian, dan berorganisasi merupakan aspek penting kemandirian anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Perkembangan motorik halus yang baik membantu anak menjadi lebih mandiri dan mampu mengurus dirinya sendiri.
- 3) Kreativitas dan Ekspresi Diri: Kemampuan menggambar, membuat kerajinan, dan berpartisipasi dalam aktivitas seni lainnya memungkinkan anak mengekspresikan kreativitasnya dengan lebih baik. Ini juga membantu mengembangkan imajinasi dan keterampilan pemecahan masalah.

³⁶ Huda, K., & Hariati, H. (2020). Penggunaan Media Playdough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Hamzanwadi Pancor Tahun Ajaran 2019/2020. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1).

- 4) Keterampilan Bermain dan Sosialisasi: Anak-anak pada usia ini menghabiskan sebagian besar waktunya bermain dengan mainan dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik lainnya. Perkembangan keterampilan motorik halus memungkinkan mereka menikmati berbagai jenis permainan dan bersosialisasi lebih baik dengan teman sebayanya.
- 5) Persiapan pendidikan formal: Perkembangan keterampilan motorik halus yang baik merupakan persiapan penting untuk pendidikan formal. Kemampuan menulis, menggambar, dan menggunakan alat tulis merupakan keterampilan penting yang diperlukan untuk pembelajaran di sekolah.³⁷

h. Aspek-Aspek Perkembangan Motorik Halus Pada Anak

Perkembangan motorik halus pada anak memerlukan pengalaman dan keterampilan. Setiap orang memiliki kemampuan motorik yang berbeda-beda, baik dari balita dan batita, anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Perkembangan motorik halus pada anak usia 4 sampai 5 tahun mencakup berbagai aspek yang penting untuk kemajuan dan kemandirian mereka. Berikut adalah beberapa aspek utama perkembangan motorik halus pada anak usia ini:

- 1) Keterampilan Manipulatif: Anak-anak usia 4 sampai 5 tahun mulai mengembangkan kemampuan untuk melakukan tindakan manipulatif yang halus dan terkoordinasi dengan tangan dan jari-jari mereka. Ini meliputi kemampuan memegang benda dengan baik, memanipulasi objek kecil, dan melakukan gerakan presisi seperti mengatur puzzle atau merangkai mainan konstruksi.
- 2) Koordinasi Mata-Tangan: Anak-anak pada usia ini semakin dapat

³⁷ Sembiring, E. K. B. (2020). *Pengaruh Media Plastisin Bubur Kertas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Perwanida 1 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

mengoordinasikan gerakan mata dan tangan mereka. Mereka belajar untuk melacak objek dengan mata mereka dan menggunakan tangan untuk menjangkau, meraih, atau memegang objek dengan tepat.

- 3) Kemampuan Merangkai dan Membangun: Anak-anak usia 3 sampai 4 tahun mulai merangkai puzzle dengan jumlah dan tingkat kesulitan yang semakin tinggi. Mereka juga belajar untuk menggunakan blok atau mainan konstruksi untuk membangun struktur sederhana.
- 4) Kemampuan Menggunakan Jari-Jari: Perkembangan motorik halus juga mencakup kemampuan anak untuk menggunakan jari-jari mereka dengan lebih terampil, seperti memutar, menekan, atau menggenggam objek kecil dengan jari-jari mereka.
- 5) Keterampilan Seni dan Kreativitas: Anak-anak usia 3 sampai 4 tahun sering mengekspresikan diri mereka melalui aktivitas seni dan kreatif, seperti menggambar, mewarnai, atau membuat kerajinan tangan. Ini membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan motorik halus serta ekspresi kreativitas mereka. Semua aspek perkembangan motorik halus ini penting untuk kemajuan anak dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk akademik, sosial, dan emosional. Dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, kita membantu mereka mencapai potensi mereka secara menyeluruh.³⁸

Motorik merupakan aspek perkembangan yang berkaitan dengan aspek perkembangan lainnya. Perkembangan motorik dapat diartikan sebagai aktivitas secara fisik melalui gerak tubuh yang dikeluarkan oleh sistem otot yang mengeluarkan energi untuk bergerak. Perkembangan motorik

³⁸ Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46-56.

merupakan hal terpenting dalam kehidupan anak, baik secara tidak langsung maupun secara langsung. Secara tidak langsung perkembangan motorik anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan mulai dari bayi hingga dewasa. Secara langsung anak menjadi sehat, aktif dan dapat mengikuti aktifitas unsur perkembangan motorik anak yang harus ditanamkan kepada anak usia dini yaitu keterampilan motorik halus. Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan.³⁹

i. Indikator Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia 4 sampai 5 tahun memainkan beberapa peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan perkembangan secara keseluruhan. Ciri-ciri penting perkembangan motorik halus pada usia ini adalah: permendikbud 137 Tahun 2014 mengatur standar proses pendidikan dasar dan menengah, termasuk standar kompetensi dan indikator pencapaian kompetensi anak usia dini (PAUD). Meskipun indikator motorik halus tidak disebutkan secara spesifik pada usia 4–5 tahun, namun beberapa elemen kriteria tersebut mungkin terkait dengan perkembangan keterampilan motorik halus pada anak pada usia tersebut. Di bawah ini adalah beberapa indikator yang relevan untuk anak usia 4-5 tahun yang mungkin terkait dengan perkembangan motorik halusnya, menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 137 tahun 2014.

³⁹ Aguss, R. M. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal. *Sport Science and Education Journal*, 2(1).

- 1) Membuat garis vertical, horizontal, lengkung, kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.
- 2) Menjiplak warna.
- 3) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan hal yang rumit.
- 4) Melakukan Gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.
- 5) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
- 6) Mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus seperti menarik, memegang, mendorong, mengangkat

Apabila kemampuan motorik halus tidak terasa dengan baik, akan menimbulkan keterlambatan kemampuan motorik halus pada individu yang mengakibatkan rendahnya keterampilan dalam pekerjaan sekolah, kemandirian, dan keterampilan sosial antara teman sebaya Hal tersebut mungkin menyulitkan anak untuk bersekolah, karena berinteraksi dengan teman sebaya membutuhkan kemampuan motorik halus dalam bermain.⁴⁰

C. Kerangka Konseptual

Penelitian ini berjudul “Efektivitas Permainan *Uno Stacko* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat”. Guna mendapat kejelasan mengenai tinjauan konseptual dalam penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa istilah yang akan di jelaskan sebagai berikut:

1. Efektivitas permainan *Uno Stacko*

⁴⁰ Maulida Fitri Khoirunnisa, Amelia Vinayastri. 2021. “Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 5(02):35

Efektivitas permainan *Uno Stacko* diterapkan untuk mengatasi anak yang perkembangan motorik halus belum berkembang. Hasil penelitian telah menunjukkan keunggulan dalam permainan *Uno stacko* melatih fokus pada anak seperti keterampilan mengkoordinasi mata dan tangan. Saat anak kelompok A mengambil dan meletakkan balok, mereka perlu menggunakan keterampilan koordinasi mata dan tangan untuk memastikan gerakan tepat seimbang. Aktivitas ini membantu anak melatih kemampuan dalam mengendalikan gerakan tangan mereka dengan lebih baik.⁴¹

Keterampilan memegang kegiatan memilih dan menata balok-balok *Uno Stacko* dapat membantu melatih keterampilan memegang dan mengontrol jari-jari anak dalam membantu mengembangkan kekuatan dan keterampilan motorik halus pada tangan dan jari-jari. Pengembangan keterampilan konsentrasi bermain *Uno Stacko* memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi, karena anak harus memperhatikan setiap langkah dan memikirkan dampak dari setiap tindakan. Hal ini dapat membantu meningkatkan daya tahan anak terhadap aktivitas yang memerlukan fokus dan perhatian pada anak.⁴²

2. Meningkatkan motorik halus

Motorik halus pada anak Motorik halus pada anak merujuk pada kemampuan menggunakan otot-otot kecil, terutama di tangan dan jari, untuk melakukan berbagai aktivitas yang memerlukan ketelitian dan koordinasi.

⁴¹ Defita Purwaningsih, D. (2022). *Pengaruh Media Permainan (UNO) Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko Dan Pencegahan Cedera Di SD Negeri 1 Pandean* (Doctoral dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta).

⁴² Purwaningsih, D. Defita. 2022. "Pengaruh Media Permainan (UNO) Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko Dan Pencegahan Cedera Di SD Negeri 1 Pandean." 000:1–10.

Kemampuan ini sangat penting dalam perkembangan anak, karena berkontribusi pada keterampilan sehari-hari seperti menulis, menggambar, dan mengikat tali sepatu. Melalui permainan *Uno Stacko* dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta memperkuat otot-otot kecil. Pengembangan motorik halus juga berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri anak, karena mereka dapat lebih mandiri dalam melakukan tugas-tugas yang memerlukan keterampilan tersebut.⁴³

D. Kerangka pikir

Kerangka pikir adalah gambaran konseptual yang menggambarkan bagaimana variabel-variabel dalam suatu penelitian dihubungkan satu sama lain. Ini berfungsi sebagai peta yang memandu peneliti dalam mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menganalisis berbagai elemen dalam studi mereka. Kerangka pikir dapat terdiri dari konsep-konsep, definisi, dan proposisi yang membentuk pemahaman tentang fenomena yang sedang diteliti.⁴⁴

Adapun data observasi yang di dapatkan di RA DDI Takkalalla Barat kabupaten pinrang yaitu: kurangnya media pembelajaran disekolah yang menyebabkan aspek perkembangan pada anak belum berkembang salah satunya yaitu motorik halus pada anak.

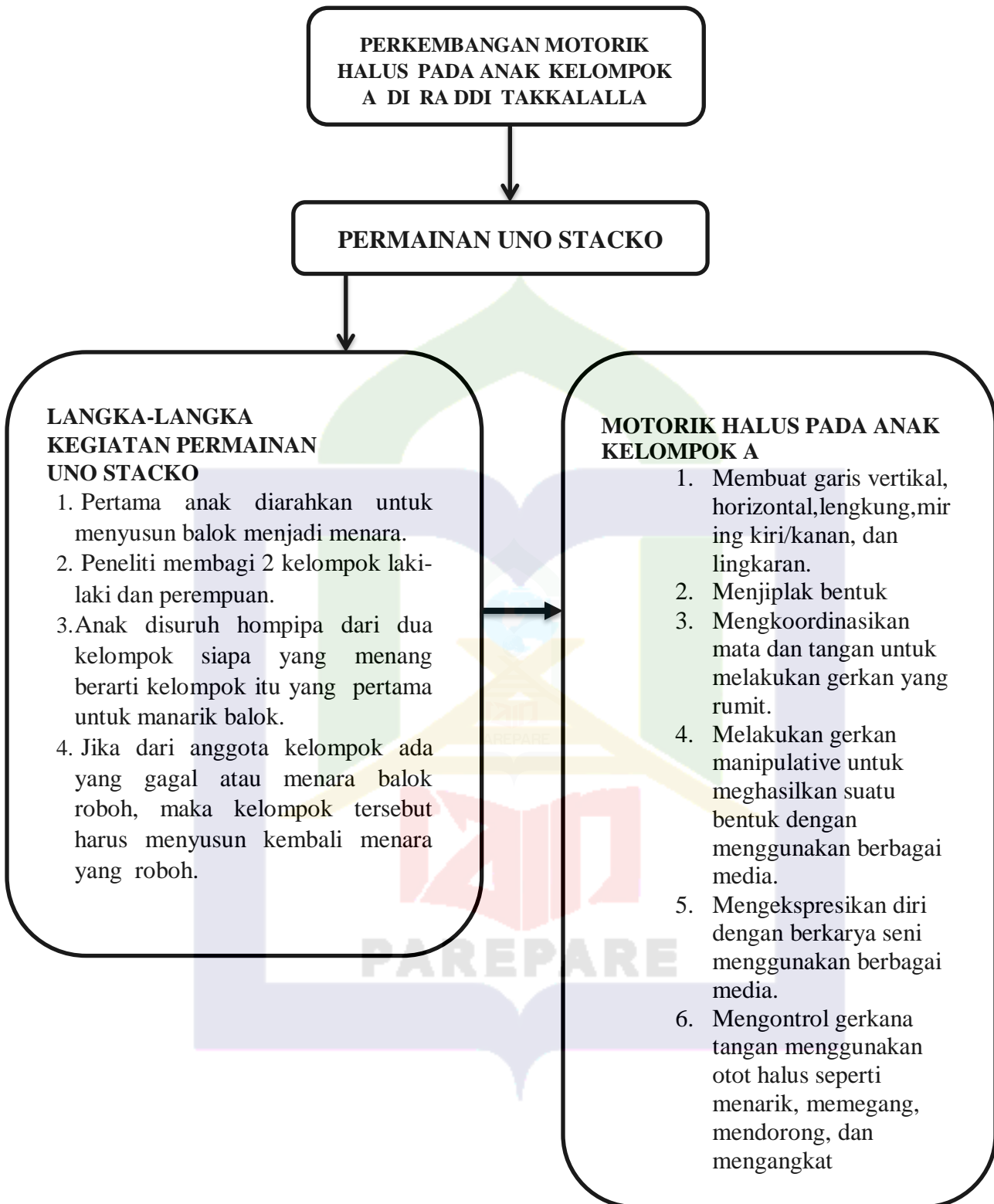
Salah satu cara untuk meningkatkan motorik halus pada anak yaitu dengan cara menggunakan media permainan yang dapat meningkatkan aspek perkembangan pada anak seperti menggunakan permainan *Uno Stacko*. Dengan menggunakan

⁴³ Nurjani, Y. Y. (2019). Upaya mengembangkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menggunting. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 85-92.

⁴⁴ Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.

permainan *Uno Stacko* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak yang terdapat pada permen dikbud 137 pada anak usai 3-4 tahun seperti Menyusun balok, Manarik balok dan Mengambil balok dalam mengkoordinasikan mata dan tangan untuk membantu anak berpikir secara kreatif dalam Menyusun balok-balok permainan menjadi sebuah bangunan.

Permainan *Uno Stacko* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Dalam permainan ini, anak-anak harus menata dan mengatur balok-balok kayu berukuran kecil secara vertikal, sambil mengambil satu balok dengan hati-hati tanpa meruntuhkan struktur yang sudah dibangun. Aktivitas ini melibatkan keterampilan koordinasi tangan dan mata yang sangat penting untuk perkembangan motorik halus, seperti ketelitian, keseimbangan, dan kontrol otot-otot kecil pada tangan dan jari. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih kemampuan anak dalam berpikir strategis dan meningkatkan fokus serta kesabaran. Dengan sering bermain, anak-anak dapat mengasah keterampilan motorik halus mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 2.2 kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan calon peneliti adalah kualitatif deskriptif dengan merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah yang diambil, maka peneliti ini dapat dikategorikan sebagai empiris karena penelitian ini berorientasi pada pengumpulan data empiris di lapangan. Penelitian empiris atau biasa disebut penelitian lapangan adalah penelitian yang fokus pada hasil pengumpulan data dari informasi yang telah didapat di lapangan.⁴⁵

Penelitian kualitatif deskriptif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam dan detail tentang suatu fenomena atau peristiwa tanpa menggunakan pengukuran kuantitatif. Fokus utama penelitian ini adalah mendeskripsikan karakteristik, sifat, dan konteks dari subjek penelitian, dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, atau analisis dokumen. Pendekatan ini mengutamakan interpretasi, pemahaman kontekstual, dan pengembangan teori secara induktif dari data yang terkumpul. Penelitian kualitatif deskriptif sering kali memanfaatkan kata-kata dan narasi untuk menyampaikan temuan, dan generalisasi hasilnya cenderung terbatas pada konteks tertentu.⁴⁶

⁴⁵ Fadli, Muhammad Rijal. 2021. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika* 21(1):33–54. doi: 10.21831/hum.v21i1.38075

⁴⁶ Sholikhah, Amirotnun. 1970. "Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif." *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 10(2):342–62. doi: 10.24090/komunika.v10i2.953

Adapun Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu sebuah pendekatan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti observasi pada pembelajaran masih ada anak berjumlah 10 orang, 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan, diantaranya ada 6 anak yang belum mampu menjaga konsentrasi antara tangan dan mata ketika melakukan sesuatu kegiatan.⁴⁷

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di RA DDI Takkalalla Barat Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang. Untuk subjek yang diteliti yaitu anak kelompok A. Penelitian strategi guru dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak melalui permainan uno stacko.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di RA DDI Takkalalla Barat, RA ini secara administratif adalah sekolah dibawah naungan kementerian agama yang berlokasi di Desa Takkalalla Barat, Kecamatan Patampanua, kelurahan Tonyamang, Kabupaten Pinrang, Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi geografis RA ini yang berada pada daerah desa yang strategis. Jadwal sekolah yang dilaksanakan mulai hari senin sampai sabtu dari pukul 08.00-10.00 WITA.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 2 bulan lamanya dan hal ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

⁴⁷ Gebang, A. A., Prasetyo, B., Sylvia, D., Tambunan, H., Adnyana, I. M. D. M., Mamondol, M. R., ... & Nurhayati, Y. (2022). Metode penelitian pendekatan kuantitatif

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas perkembangan permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

D. Jenis dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini terdiri dari dua yakni data primer dan data sekunder yang masing-masing bersumber dari data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari objek penelitian. Data penelitian diambil dari hasil wawancara guru kelompok A dan lembar observasi anak didik yang berjumlah 10 anak diantaranya 5 laki-laki dan 5 perempuan, Informasi ini diperoleh langsung dari observasi yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang sesuai agar mendapatkan jawaban dari masalah yang diteliti dan tujuan penelitian pada RA DDI Takkalalla Barat.

2. Data Sekunder

Data sekunder pada penelitian ini adalah dari dokumen dan permainan *Uno Stacko* yang telah tersedia di RA ddi Takkalalla Barat. Dokumen yang dimaksud disini adalah rencana pembelajaran harian (RPPH).

E. Teknik Pengumpulan dan Pengelahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Hal ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan data guna menjawab rumusan masalah yang ada. Teknik pengumpulan data terdiri atas 3 yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada penjelasan berikut ini.

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi adalah cara mengumpulkan bahan-bahan keterangan yang prosesnya dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap peristiwa yang menjadi obyek pengamatan. Adapun menurut Suharsimi Arikunto bahwa observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu fenomena baik itu sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang termasuk berbagai kegiatan terhadap suatu kajian objek yang menggunakan pengindraan. Seorang peneliti mengamati secara langsung di lapangan sebagai seorang pengamat yang berperan serta secara lengkap untuk memperoleh suatu keyakinan tentang gambaran sebuah kondisi selama proses pembelajaran berlangsung, mulai saat guru memulai pembelajaran, guru memberikan materi, guru menggunakan sebuah metode dan guru memilih sumber belajar yang akan digunakan di sebuah kelas.⁴⁸ Berdasarkan pelaksanaan observasi dapat jelaskan bahwa: Observasi Partisipatif yaitu Observasi melibatkan peneliti dan guru kelas A dalam melakukan penilaian terhadap anak. Sambil melakukan pengamatan, peneliti juga melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode untuk mendapatkan data melalui hubungan secara langsung dengan informan. Teknik ini merupakan pendukung dalam pengumpulan data dan informasi dalam penelitian. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur Dimana peneliti Menyusun pertanyaan sebagai bahan untuk

⁴⁸ Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.

mewawancarai kepala sekolah dan guru kelompok A terkait efektivitas permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan motorik halus pada anak melalui permainan *Uno Stacko* di RA DDI Takkalalla Barat.⁴⁹

3. Dokumentasi

Dokumentasi mendukung berjalannya penelitian ini, meliputi nama-nama anak sebagai subjek penelitian, foto-foto proses berlangsungnya suatu pembelajaran tentang suatu kemampuan berbicara melalui cerita serta data-data yang mendukung untuk menganalisis pada tahap awal.

F. Uji Keabsahan Data

Validitas informasi atau keabsahan data adalah data yang dikumpulkan, dan tidak semuanya benar. Karena konfirmasi informasi ini diperlukan untuk memverifikasi kebenaran informasi tersebut, karena informasi tersebut mungkin masih kurang atau memiliki kesenjangan dan ketidaklengkapan data yang didapatkan. Ada beberapa Teknik dalam uji keabsahan data yaitu, Teknik credibility, transferdibility, dependability, dan confirmability. Adapun yang digunakan peneliti yaitu Teknik creadibility antara lain dilakukan dengan meningkatkan ketekunan dan triangulasi.

1. Meningkatkan ketekunan peneliti dalam membaca berbagai referensi buku atau jurnal maupun hasil penelitian atau dokumen-dokumen yang terkait dengan temuan yang diteliti.
2. Triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara yaitu:
3. Triangulasi sumber yaitu mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa

⁴⁹ Rafly, M. (2023). *Persepsi jamaah terhadap pengajian mingguan di Majelis Taklim Nurul Abror Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

sumber yaitu kepala sekolah dan guru kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

4. Triangulasi Teknik yaitu menguji kreadibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan Teknik yang berbeda. Data yang diperoleh dari wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelompok A akan di cek Kembali dengan observasi dan dokumentasi. Bilamana ada data yang tidak sesuai akan di diskusikan Kembali dengan pihak yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang benar, atau mungkin semuanya benar, cuman sudut pandang yang berbeda-beda.

G. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, lembar observasi dan dokumentasi, dengan cara menggunakan lembar observasi dengan mengumpulkan data ke dalam kategori, lembar observasi peserta didik, lembar observasi guru, dan instrumen wawancara. Analisis data dari lembar observasi pengumpulan data merupakan sebuah tahapan yang penting dalam penyelesaian kegiatan penelitian ilmiah. Data yang sudah terkumpul tanpa dianalisis menjadi tidak bermakna, maka dari itu betapa pentingnya analisis data ini untuk memberikan arti, makna, dan nilai yang terkandung dalam data tersebut.

Analisis data dalam suatu penelitian yaitu suatu analisis kualitatif, yang dapat dilakukan dengan cara peneliti melakukan refleksi hasil suatu observasi dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti serta siswa didalam kelas. Adapun data yang berupa kata-kata dari catatan lapangan dapat diolah menjadi suatu kalimat-kalimat yang dapat bermakna serta dianalisis dengan kualitatif.⁵⁰

⁵⁰ Bado, B. (2022). Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah.

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum memilih hal yang pokok dan memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema serta polanya. Dalam penelitian ini dengan menyajikan data/inti dari yang mencakup seluruh dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik yaitu dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

2. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dengan rangka penyusunan informasi secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan serta refleksi terhadap masing-masing siklus. Penyajian data tersebut dilakukan dalam proses penampilan data secara lebih sederhana yaitu dalam bentuk paparan naratif serta disajikan dalam laporan yang sistematis serta mudah dipahami. Hal tersebut agar data tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yaitu supaya untuk pencarian suatu makna data yang terkumpul dan dapat disajikan dalam bentuk pernyataan kalimat yang sangat singkat serta padat tetapi mengandung pengertian yang sangat luas.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap sistematis sehingga lebih mudah dikelola. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua instrumen, yaitu instrumen observasi dan instrumen wawancara. Observasi ini dilakukan di kelompok A RA DDI Takkalalla Barat dengan melibatkan anak yang berada di kelompok A. dimulai dengan kegiatan awal seperti

berdoa sebelum belajar, memperkenalkan diri dan dilanjut dengan kegiatan inti yaitu bermain permainan *Uno Stacko*. Kemudian dilanjut dengan penutup berdoa. Sedangkan instrument peneliti akan mewawancarai guru kelas A dan kepala sekolah terkait perkembangan motorik anak setelah bermain permainan *Uno Stacko*.

Agar penelitian ini terlaksana dengan baik maka peneliti akan membuat terlebih dahulu kisi-kisi mengenai instrument penelitian yang dapat digunakan sebagai pedoman observasi dan wawancara peneliti akan membuatnya dengan bentuk table untuk lebih mempermudah peneliti dalam menggunakannya. Adapun kisi-kisi observasi dan wawancaranya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Lembar Observasi Guru

Aspek Penilaian	Tidak Dilaksanakan	Dilaksanakan
1. Kegiatan awal		
1) Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa		
2) Memberikan motivasi yang dapat mengembangkan minat bermain sambil belajar pada anak.		
3) Mempersiapkan bahan permainan uno stacko		
4) Masing-masing anak duduk bersama teman kelompok		
2. Kegiatan inti		
1) Membaca basmalah bersama-sama sebelum memulai permainan		

2) Mempersilahkan anak untuk memulai permainan		
3) Pemain pertama biasanya ditentukan secara acak. Pemain pertaman memulai permainan dengan mengambil balok kayu dari tumpukan tanpa menjatuhkan		
4) Balok yang diambil harus memiliki warna atau nomor yang sama dengan balok teratas di tumpukan.		
5) Guru mengamati aktivitas anak saat bermain uno stacko.		
3. Kegiatan penutup		
1) Menanyakan kepada anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan, hal itu melatih daya ingat pada anak.		
2) Melaksanakan evaluasi pada kegiatan berlangsung		
3) Memberikan penghargaan kepada pemenang lomba permainan uno stacko		
4) Menutup dengan berdoa		
SKOR		

sumber data: data penelitian

Keterangan :

1. Tidak dilaksanakan, guru tidak melaksanakan dengan baik kegiatan yang telah dicantumkan dalam lembar observais guru.
2. Dilaksanakan, guru melaksanakan dengan baik kegiatan yang telah dicantumkan dalam lembar observasi guru.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Anak Peserta Didik Kelompok A

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko				
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik				
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan				
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.				
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh				
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.				

Sumber data: data penelitian

Keterangan :

- d. BB = belum berkembang
- e. MB = mulai berkembang
- f. BSH = berkembang sesuai harapan
- g. BSB = berkembang sangat baik

Tabel 3.3 Pedoman Instrumen Wawancara

NO	Wawancara Pihak Guru
1.	Apakah anak sudah berkembang dalam mengkoordinasikan mata dan tangan setelah bermain uno stacko?
2.	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa menjaga keseimbangannya saat menarik balok tanpa menjatuhkan balok lain.?
3.	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam menyusun balok dengan rapi.?
4.	Apakah anak sudah bisa merangkai sebuah bangunan sendiri menggunakan balok uno stacko tanpa bantuan dari guru.?
5.	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa memilih balok sendiri yang mana anak mau tarik tanpa arahan dari guru.?
6.	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam menarik balok secara perlahan, setelah bermain uno stacko.?
7.	Apakah anak sudah berkembang dalam kemampuan merangkai suatu bangunan menggunakan balok.?
8.	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa fokus pada suatu pelajaran yang diberikan oleh guru.?
9.	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam mengontrol gerakan tangan otot halus pada anak.?
10.	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam kemampuan belajar Membaca, setelah bermain <i>uno stacko</i> .?

Sumber data: data penelitian

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini merupakan bagian berisi tentang analisis data penelitian yang diperoleh peneliti melalui pengumpulan data, yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian melalui metode observasi dan metode wawancara sebagai metode pokok dalam penelitian, dan metode dokumentasi sebagai metode pendukung. Metode observasi peneliti digunakan untuk memperoleh data tentang gambaran dari kegiatan bermain pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

Maka dari itu metode wawancara peneliti gunakan untuk menggali sebuah informasi lebih dalam yang berhubungan pada kegiatan bermain di kelompok A dalam mengatasi perkembangan motorik halus pada anak. Selanjutnya metode dokumentasi peneliti gunakan untuk memperoleh sebuah data-data tambahan pelengkap data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh objek penelitian yaitu terdiri dari 10 anak 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan di kelompok A. seperti yang telah peneliti uraikan di atas, bahwa metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kegiatan bermain yang dilakukan pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat dalam mengatasi perkembangan motorik halus pada anak. Selain melaksanakan observasi, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelompok A dan kepala sekolah yang ada disekolah. Wawancara ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi yang dalam mengenai

efektifitas dalam bermain untuk meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A.

Hasil dari wawancara tersebut untuk memperkuat data yang diperoleh dari hasil observasi. Data dari hasil observasi dan wawancara ini berperan sebagai data primer, sedangkan berbeda dengan data hasil sekunder yang berperan sebagai data sekunder. Dalam penelitian selanjutnya data-data primer yang sudah terkumpul tersebut lalu di analisis. Sedangkan hasil dokumentasi digunakan untuk pendukung dan melengkapi data hasil observasi dan wawancara.

Peneliti menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap suatu objek penelitian atau sumber data, yaitu 10 anak 5 laki-laki dan 5 perempuan kelompok A. analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada setelah semua data terkumpul, kemudian peneliti menganalisis data-data tersebut data yang diuraikan untuk selanjutnya disimpulkan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu yang menggambarkan objek peneltian secara nyata dan apa adanya sesuai dengan fakta di lapangan untuk kemudian ditarik Kesimpulan. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut.

1. Perkembangan Fisik Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

Motorik halus adalah Kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot kecilnya, seperti otot-otot pergelangan tangan dan jari-jemari. Gerakan motorik halus membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan. Motorik halus berkembang sesuai usia anak dan membutuhkan stimulasi untuk melatihnya. Salah satu cara untuk mendukung kemandirian anak adalah dengan memberikannya

mainan yang edukatif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak seperti memberikan permainan edukatif seperti bermain *plastisin* atau melakukan *ice breaking* yang melatih otot-otot halus pada anak.

Sebelum menjelaskan gambaran perkembangan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat, berikut peneliti memaparkan indikator dari motorik halus sebagai berikut:

1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, miring kiri/kanan, dan lingkaran.
2. Menjiplak bentuk
3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.
4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media.
5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
6. Mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus seperti menarik, memegang, mendorong, dan mengangkat

Dari beberapa indikator di atas peneliti hanya fokus pada indikator 3, 5, dan 6 mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan hal yang rumit, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, dan mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus seperti menarik, memegang, mendorong, dan mengangkat. Berdasarkan hasil penelitian, gambaran perkembangan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

- a. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan hal yang rumit

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat penelitian, perkembangan motorik halus menggunakan permainan *plastisin* pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat dalam hal meningkatkan motorik

halus pada anak meliputi anak sudah mampu menarik, menyusun dan mengangkat. Berdasarkan indikator di atas mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan hal yang rumit, ada juga beberapa anak yang belum bisa melaksanakan permainan dengan baik, seperti masih ada 1-3 orang yang belum mampu untuk mengkoordinasikan mata dan tangannya secara bersamaan. Hal tersebut di jelaskan oleh guru kelas yang mengajar pada kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

Hal tersebut dijelaskan oleh ibu suriana selaku guru kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat dalam wawancara yang mengatakan:

salah satu upaya yang dilakukan kami sebagai guru untuk meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A yaitu dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif seperti bermain *plastisin* yang dapat meningkatkan motorik halus pada anak seperti melatih anak untuk menyusun permainan dengan rapi ketika selesai menggunakan permainan tersebut. Dengan begitu dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan pada anak.⁵¹

Hal serupa juga dijelaskan oleh ibu kasma selaku kepala sekolah dari RA DDI Takkalalla Barat yang menyatakan bahwa:

upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan motorik halus pada anak yaitu dengan cara memperbanyak permainan edukatif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan pada anak salah satunya yaitu perkembangan motorik halus anak. Dengan begitu perkembangan aspek pada anak dapat meningkat sesuai dengan umur pada anak.⁵²

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa perkembangan motorik halus pada anak dapat berkembang dengan menggunakan berbagai permainan. Dengan begitu perkembangan motorik halus pada anak dapat meningkat sesuai dengan umur pada anak.

⁵¹ Suriana, Guru kelompok A RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

⁵² Kasma, Kepala sekolah RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

Kegiatan yang dilakukan guru dalam meningkatkan motorik halus pada anak dalam mengkoordinasikan mata dan tangan yaitu dengan menggunakan permainan edukatif. Hal tersebut dijelaskan oleh ibu suriana selaku guru kelas A di RA DDI Takkalalla Barat yang mengatakan bahwa:

Adapun kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam meningkatkan motorik halus pada anak khususnya dalam mengkoordinasikan mata dan tangan yaitu guru memberikan permainan edukatif yang dapat meningkatkan motorik pada anak. Namun dalam kegiatan bermain masih ada 1-3 orang anak yang belum bisa mengkoordinasikan mata dan tangan saat melakukan kegiatan yang meningkatkan motorik.⁵³

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dalam permainan edukatif dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan pada anak saat bermain karena anak-anak tidak hanya bersenang-senang tetapi juga mengembangkan keterampilan penting yang mendukung perkembangan kognitif dan fisik mereka. Berikut ini dokumentasi saat anak bermain.



Gambar 4.1 Mengkoordinasikan Mata Dan Tangan Saat Menarik Balok

⁵³ Suriana, Guru kelompok A RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

b. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, sebelum anak bermain permainan edukatif berupa *plastisin*. Peneliti memberikan terlebih dahulu *Ice Breaking* untuk melatih otot-otot halus pada anak, setelah itu peneliti baru memberikan permainan edukatif. Dengan menggunakan permainan anak sudah mampu mengeksplorasi warna dan bentuk, untuk mempelajari dan menggabungkan warna dalam karya seni yang mereka buat. Berdasarkan indikator di atas masih ada 1-2 orang anak yang belum mampu mengekspresikan dirinya dengan berbagai karya seni.

Hal tersebut dijelaskan oleh guru dan kepala sekolah dari beberapa hasil wawancara dibawah ini. Dijelaskan oleh ibu suriana selaku guru kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat dalam wawancara yang mengatakan:

salah satu upaya yang dilakukan kami sebagai guru untuk meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat yaitu guru memberikan permainan edukatif kepada anak lalu anak yang mengekspresikan diri untuk membuat suatu karya dari permainan yang diberikan oleh guru. dengan begitu dapat meningkatkan seni pada anak.⁵⁴

Hal serupa yang dijelaskan oleh ibu kasma selaku kepala sekolah dari RA DDI Takkalalla Barat yang mengatakan bahwa:

Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan motorik halus khusus membuat suatu karya dari berbagai media yaitu mendorong ekspresi bebas, seperti guru mendorong anak-anak untuk mengekspresikan diri tanpa batasan ketat. Hal ini memberikan kebebasan pada anak-anak untuk memilih warna, bentuk, dan metode yang mereka sukai, dengan begitu dapat mendorong kreativitas pada anak.⁵⁵

⁵⁴ Suriana, Guru kelompok A RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

⁵⁵ Kasma, Kepala Sekolah RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan pendekatan-pendekatan ini, guru dapat secara efektif membantu anak-anak mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus mereka melalui penggunaan berbagai media.

Kegiatan yang dilakukan guru dalam meningkatkan motorik halus pada anak khususnya mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media yaitu salah satunya dengan menggunakan permainan *plastisin*. Permainan *plastisin* dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi pada anak. Meskipun ini memiliki aturan dasar dalam permainan, anak dapat mengekspresikan diri selama bermain, seperti memilih warna plastisin yang mereka suka atau membuat bangun dari plstisin.

Hal tersebut dijelaskan oleh ibu suriana selaku guru kelas A di RA DDI Takkalalla Barat yang mengatakan bahwa:

Adapun kegiatan yang dilakukan guru untuk dalam mengekspresikan diri dengan berbagai media salah satunya yaitu permainan *plastisin*. Melalui kegiatan tersebut guru dapat melihat bagaimana cara anak dalam mengekspresikan diri melalui permainan, namun dalam permainan ini masih ada 1-2 orang anak yang belum fokus dalam menggunakan permainan dengan benar.⁵⁶

Berdasarkan pernyataan diatas dapat menarik kesimpulan bahwa kemampuan anak dalam mengekspresikan diri menggunakan permainan *plastisin* anak-anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan motorik halus, seni, kognitif, dan sosial yang penting bagi pertumbuhan mereka secara keseluruhan.

⁵⁶ Suriana, Guru kelompok A RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang



Gambar 4.2 Mengekspresikan Diri Dengan Berbagai Karya Seni

- c. Mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus seperti menarik, mendorong dan mengangkat.

Mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus mengacu pada kemampuan untuk menggerakkan dan mengarahkan tangan dari jari dalam berbagai aktivitas seperti menarik menggunakan tangan dan jari untuk menarik objek ke berlawanan, mendorong menggunakan tangan dan jari untuk mendorong objek menjauh dan mengangkat menggunakan tangan untuk memindahkan objek dari satu tempat ke tempat lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat penelitian, perkembangan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus seperti menarik, mendorong dan mengangkat. Dalam hal ini anak sudah mampu menjaga keseimbangan mengontrol gerakan tangan dengan baik untuk keterampilan akademis, anak sudah mampu mengkoordinasikan mata dan tangan saat melakukan aktivitas yang melibatkan otot halus dalam indikator tersebut.

Hal tersebut dijelaskan oleh ibu suriana selaku guru kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat dalam wawancaranya yang mengatakan:

Anak sudah mampu mengutakan otot tangan dan jari menggunakan permainan edukatif yang disediakan oleh guru, dengan rutin melakukan aktivitas yang memerlukan otot halus, anak akan memperkuat otototot tangan dan jarinya sehingga mampu melakukan tugas-tugas yang memerlukan kekuatan dan ketahanan lebih baik.⁵⁷

Hal serupa yang dijelaskan oleh ibu kasma selaku kepala sekolah dari RA DDI Takkalalla barat dalam wawancarnya yang mengatakan:

Dengan menggunakan semua permainan eduktif yang disediakan oleh sekolah dapat mengembangkan kemampuan problem solving ketika anak mencoba menarik, mendorong dan mengangkat sesuatu, mereka belajar untuk merencanakan dan menemukan cara-cara yang efektif untuk mencapai tujuan mereka yang secara tidak langsung mengembangkan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah.⁵⁸

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa anak sudah mampu dalam mengontrol tangan menggunakan otot halus yang sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Salah satu kegiatan yang dapat membantu anak dalam meningkatkan motorik halus khususnya pada perkembangan untuk mengontrol otot halus pada anak yaitu dengan cara menggunakan permainan. Permainan edukatif dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot halus pada saat melakukan suatu kegiatan yang melibatkan gerakan yang membutuhkan otot-otot pada tubuh anak.

Hal ini dijelaskan oleh ibu suariana selaku guru kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat dalam wawancaranya yang menjeaskan:

⁵⁷ Suriana, Guru kelompok A RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

⁵⁸ Kasma, Kepala sekolah RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

Setelah bermain permainan plastisin, anak sudah mampu mengembangkan kemampuan fokus dan konsentrasi ketika bermain, yang memerlukan perhatian penuh dan konsentrasi yang tinggi untuk memastikan setiap gerakan yang dilakukan dengan hati-hati.⁵⁹

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa bermain *Plastisin* salah satu cara yang menyenangkan dan efektif untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan keterampilan lain yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan bagi anak usia dini.



Gambar 4.3 Mengontrol Gerakan Tangan Menggunakan Otot Halus

2. Efektivitas Permainan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat

Permainan *Uno Stacko* memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motorik halus anak usia 4 hingga 5 tahun. Saat anak-anak memainkan permainan ini, mereka diharuskan untuk dengan hati-hati mengambil dan menumpuk balok-balok kecil tanpa menjatuhkan menara. Aktivitas ini

⁵⁹ Suriana, Guru kelompok A RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

melibatkan koordinasi mata dan tangan yang presisi, serta mengasah keterampilan jari dan tangan dalam memegang, menarik, dan menumpuk balok. Proses ini tidak hanya memperkuat otot-otot kecil di tangan dan jari, tetapi juga mengajarkan anak-anak untuk mengontrol gerakan mereka dengan lebih baik, yang penting dalam perkembangan motorik halus.⁶⁰

Peneliti akan memaparkan hasil dari penelitian mengenai Efektivitas Permainan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat. Pengeolaan dan pelaksanaan Permainan *Uno Stacko* yang dilakukan peneliti ialah melihat anak bermain permainan *Uno Stacko* pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

Hal tersebut dijelaskan oleh ibu Suriana selaku guru kelompok A dalam wawancara yang mengatakan:

Permainan *Uno Stacko* yang dimainkan anak kelompok A Permainan *Uno Stacko* efektif dalam meningkatkan motorik halus pada anak karena melibatkan aktivitas yang membutuhkan ketelitian dan kontrol motorik. Saat bermain, anak-anak harus dengan hati-hati menarik dan menumpuk balok-balok kecil, yang mengharuskan mereka untuk mengendalikan gerakan jari dan tangan secara presisi. Aktivitas ini tidak hanya mengasah koordinasi mata dan tangan, tetapi juga memperkuat otot-otot kecil yang penting untuk tugas-tugas motorik halus lainnya, seperti menulis atau mengancingkan baju. Dengan terus memainkan *Uno Stacko*, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus mereka secara signifikan dalam suasana yang menyenangkan dan menantang.⁶¹

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar anak terus memainkan permainan *Uno Stacko* adalah dengan mengintegrasikan permainan tersebut ke dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Guru bisa mengadakan sesi bermain

⁶⁰ Juairiyah, Juairiyah, and Sri Watini. "Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8.3 (2022): 2095-2102.

⁶¹ Suriana, Guru kelompok A RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

rutin sebagai bagian dari kegiatan kelas, membuat tantangan atau kompetisi kecil dengan hadiah sederhana untuk mendorong partisipasi, dan mengaitkan permainan dengan materi pembelajaran, seperti pengenalan warna atau angka. Selain itu, guru bisa memberikan pujian dan penguatan positif setiap kali anak berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan, sehingga mereka merasa termotivasi dan antusias untuk terus bermain.

Hal tersebut dijelaskan oleh ibu Kasma selaku kepala sekolah di RA DDI Takkalalla Barat dalam wawancara yang mengatakan:

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar permainan *Uno Stacko* lebih efektif adalah dengan mengarahkan anak-anak untuk bermain dalam kelompok kecil sehingga mereka dapat belajar berkolaborasi dan mengembangkan keterampilan sosial. Guru juga bisa memberikan panduan atau tantangan yang spesifik, seperti meminta anak untuk hanya menarik balok dengan warna tertentu atau mengikuti pola angka tertentu, yang dapat membantu memperkuat keterampilan motorik halus dan kognitif. Selain itu, guru dapat mengamati dan memberi umpan balik secara langsung, memastikan bahwa setiap anak memahami aturan permainan dan mendapatkan manfaat maksimal dari aktivitas tersebut.⁶²

Permainan *Uno Stacko* menawarkan berbagai manfaat bagi perkembangan anak. Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengasah keterampilan motorik halus mereka, karena aktivitas menarik dan menumpuk balok membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang baik serta kontrol gerakan jari yang presisi. Selain itu, *Uno Stacko* juga membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, seperti pengenalan warna, angka, dan pemecahan masalah, saat mereka memutuskan balok mana yang harus diambil. Permainan ini juga mendorong interaksi sosial, mengajarkan anak-anak tentang giliran bermain, kesabaran, serta pentingnya bekerja sama dalam sebuah kelompok. Secara

⁶² Kasma, kepala sekolah RA DDI Takkalalla Barat, kecamatan patampanua, kabupaten Pinrang

keseluruhan, Uno Stacko adalah alat yang menyenangkan dan edukatif untuk mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial anak.

Hasil akhir dari penelitian mengenai efektivitas permainan Uno Stacko pada anak menunjukkan bahwa permainan ini secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik halus, kemampuan kognitif, dan keterampilan sosial anak. Anak-anak yang secara rutin bermain Uno Stacko menunjukkan peningkatan dalam koordinasi mata dan tangan serta kontrol jari, yang penting untuk tugas-tugas seperti menulis dan menggambar. Selain itu, mereka juga lebih cepat mengenali warna dan angka, serta menjadi lebih terampil dalam memecahkan masalah. Dari segi sosial, anak-anak belajar tentang kerja sama, komunikasi, dan berbagi saat bermain bersama teman-temannya. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Uno Stacko adalah alat yang efektif dan menyenangkan untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak.

Efektivitas permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan motorik halus pada anak dengan melihat respon anak perilaku yang dicapai oleh anak dapat dilihat dari tabel pada tabel dibawah ini sebagai hasil dari instrument penelitian yang telah dibuat berikut hasilnya:

Tabel. 4.1 Hasil Lembar Observasi Anak Didik

NO	Indikator Pencapaian	Nama anak									
		FA	AP	MZ	AN	AB	AQ	AF	MF	AK	AM
1	Menyusun Kepingan balok <i>Uno Stacko</i>	MB	MB	BSH	BSH	BSB	MB	MB	BSB	BSH	BSB
2	Memilih Balok <i>Uno</i>	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	BSB	MB	BSB

	<i>Stacko</i> Yang Mana anak mau tarik										
3	Menarik Balok <i>Uno Stacko</i> Secara Perlahan.	MB	BSH	MB	MB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BSH
4	Membuat bangunan dari Balok <i>Uno Stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB
5	Menjaga Keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok yang lain tidak terjatuh.	MB	MB	BB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.	MB	MB	BB	MB	MB	BB	BB	MB	BB	MB

Sumber : Data Penelitian

Keterangan:

a. Belum Berkembang (BB)

Anak belum berkembang dalam Menyusun Kepingan balok *Uno Stacko*.

b. Mulai Berkembang (MB)

Anak mulai berkembang dalam Menyusun Kepingan balok *Uno Stacko*.

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Anak sudah mulai berkembang dalam Menyusun Kepingan balok *Uno Stacko*.

c. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Anak berkembang sangat baik dalam Menyusun Kepingan balok *Uno Stacko*.

Dari penjelasan diatas peneliti menarik Kesimpulan bahwa efektivitas metode permainan *Uno Stacko* pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat memiliki manfaat yang baik terutama dalam meningkatkan motorik halus pada dalam mengkoordinasikan mata dan tanganya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perkembangan Fisik Motorik Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

Perkembangan fisik Motorik pada anak merujuk pada kemampuan untuk mengendalikan gerakan otot-otot kecil, terutama di tangan dan jari, yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas yang memerlukan ketelitian dan koordinasi. Perkembangan motorik halus terlihat ketika anak mulai bisa memegang benda kecil, menggenggam alat tulis, mengancingkan baju, atau bahkan mengikat tali sepatu. Aktivitas-aktivitas ini menuntut keterampilan yang halus dan terarah, seperti mencubit, meraih, menggenggam, menarik, serta menekan dengan kekuatan yang tepat. Motorik halus berkembang seiring dengan pertumbuhan anak, dipengaruhi oleh latihan dan stimulasi yang diberikan sejak usia dini. Penguasaan keterampilan ini penting karena berhubungan langsung dengan kemampuan anak dalam menjalankan tugas sehari-hari secara mandiri

serta berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan bermain yang lebih kompleks dengan menggunakan permainan.

Kemampuan anak dalam bermain dapat meningkatkan motorik halus pada anak salah satu sasaran dalam penelitian ini.⁶³ Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah dan guru yang mengajar kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat. Perkembangan motorik halus pada anak disana cukup baik namun masih ada beberapa anak yang memiliki perkembangan motorik halusnya yang kurang bisa ditandai dengan cara bermain anak dan cara bersosialisasi dengan teman kelasnya.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti amati bahwasanya gambaran perkembangan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat meliputi indikator motorik halus yaitu, Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan hal yang rumit, Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media dan Mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus seperti menarik, memegang, mendorong, mengangkat. Berikut penjelasan mengenai gambaran perkembangan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat :

Motorik halus merupakan kemampuan pada anak dalam mengontrol gerakan otot-otot kecil terutama pada bagian tangan dan jari-jari. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menguatkan otot-otot kecil pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat yaitu dengan menggunakan permainan edukatif salah satunya adalah permainan. Melalui aktivitas ini anak belajar mengendalikan

⁶³ Nurdianawati.A (2020). *Pengaruh pengaruh permainan Uno Stacko Terhadap Perkembangan Motorik halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

gerakan otot-otot kecil mereka, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta memperkuat otot-otot yang digunakan saat melakukan suatu kegiatan.

2. Efektivitas Permainan *Uno Stacko* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di RA DDI Takkalalla Barat.

Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat perkembangan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat belum berkembang dengan baik, masih ada beberapa anak yang belum bisa mengkoordinasikan mata dan tangan saat melakukan suatu kegiatan dan anak belum bisa fokus pada suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru, tetapi setelah bermain permainan *Uno Stacko* anak sudah mulai mengontrol dalam mengkoordinasikan mata dan tangan mereka serta sudah mampu menjaga kefokusannya pada suatu kegiatan belajar sambil bermain. Hal ini diperkuat dari penelitian terdahulu dari Ayu Nurdianawati. Dalam jurnal berjudul "Pengaruh Permainan *Uno Stacko* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun," ia menemukan bahwa permainan tersebut efektif dalam melatih koordinasi tangan dan mata anak-anak. Permainan *Uno Stacko* dapat memberikan manfaat lain, seperti meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan anak untuk bermain secara kelompok.

Antusias dan respon anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat menjadi hasil masuknya stimulus yang diberikan guru dan peneliti kepada anak atau tanggapan untuk mempelajari permainan edukatif dengan perasaan senang. Respon peserta didik atau anak juga bagian dari proses penelitian. Respon anak-anak terhadap permainan *Uno Stacko* sangat bervariasi, tergantung bagaimana peneliti mengatur strategi dalam permainan *Uno Stacko* untuk mendorong anak

lebih serius dalam bermain permainan *Uno Stacko* agar anak mendapatkan hasil yang memuaskan setelah bermain permainan *Uno Stacko*.

Hal serupa juga dijelaskan oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ratria Eka yang jelaskan bahwa dengan menggunakan permainan *Uno Stacko* dan *Uno Card* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dan menjadi tolak ukur dari keberhasilan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.⁶⁴

Hasil akhir dari penilaian kegiatan pembelajaran pada anak yaitu hasil belajar sambil bermain. Penilaian hasil belajar sambil bermain pada anak usia dini adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak menggunakan permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan motorik halus pada anak dengan berpatokan pada indikator motorik halus. Hasil belajar sambil bermain pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat menggunakan permainan *Uno Stacko* anak sudah mampu mengkoordinasikan mata dan tangan serta anak sudah mampu menjaga keseimbangan pada saat melakukan suatu kegiatan yang melibatkan otot-otot kecil pada anak.

⁶⁴ Mustari Ratria Eka Noor. 2023. "pengaruh Bermain Uno Stacko Dan Uno Card Terhadap Kemampuan Kognitif Anka Usia Dini." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Pengaruh* 5(2):1313-19.

BAB V

PENUTUP

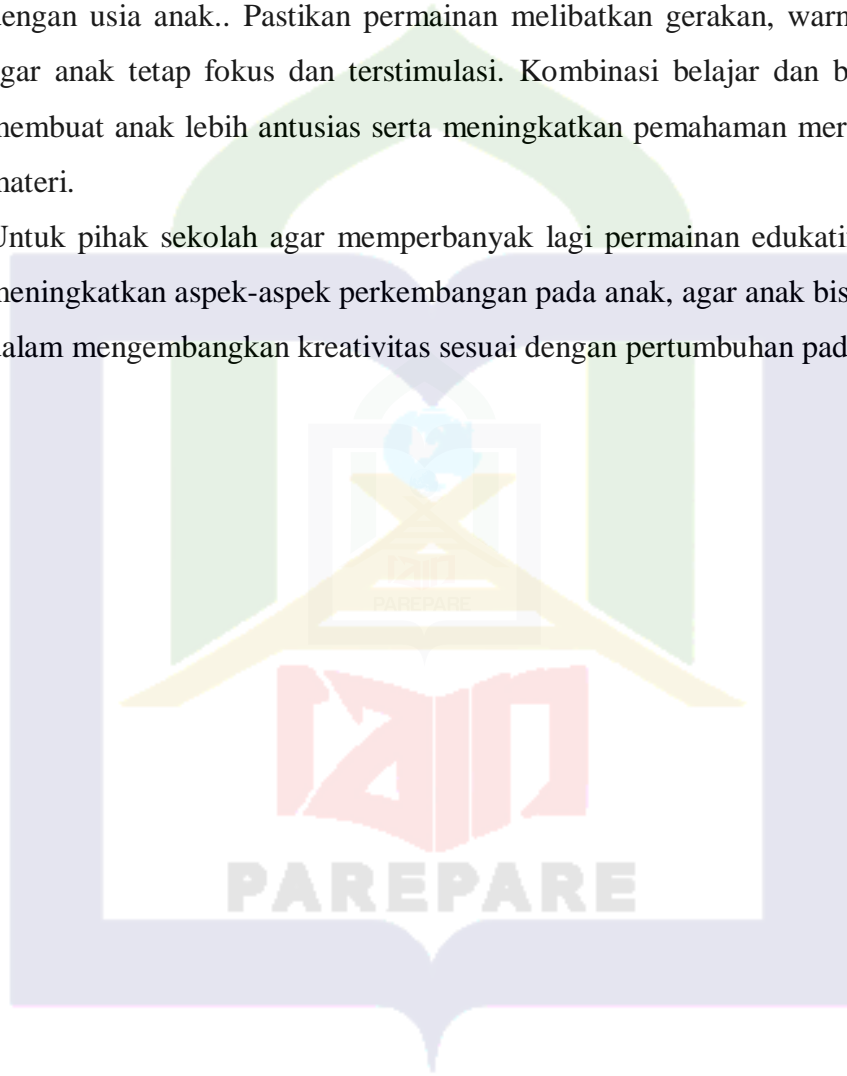
A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang dikumpulkan dan dijelaskan pada bagian sebelumnya peneliti dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat yaitu dengan melihat kegiatan proses belajar sambil bermain menggunakan permainan edukatif. Bermain permainan edukatif sangat bermanfaat dalam meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat, karena permainan ini dirancang untuk merangsang gerakan tangan dan jari. Dengan begitu anak sudah mampu menyusun puzzle, menyambung balok, menarik balok yang mengharuskan anak-anak menggunakan otot-otot kecil mereka dengan tepat, yang memperkuat keterampilan motorik halus.
2. Efektivitas permainan *Uno Stacko* dalam meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat terbukti sangat signifikan. Melalui aktivitas menarik, mendorong, dan menumpuk balok-balok, anak-anak di kelompok ini dilatih untuk menggunakan otot-otot kecil di tangan dan jari mereka dengan lebih terkoordinasi. Penggunaan *Uno Stacko* secara rutin dalam kegiatan belajar mengajar membantu anak-anak untuk memperkuat keterampilan motorik halus, yang penting untuk tugas-tugas sehari-hari seperti menulis dan menggambar. Selain itu, permainan ini juga merangsang anak-anak untuk fokus, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman-temannya, yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka dalam lingkungan pendidikan anak pada kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

B. Saran

1. Untuk pihak guru dan kepala sekolah dan khususnya guru kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat agar proses pembelajaran yang diberikan kepada anak yang menyenangkan dengan menggunakan permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak.. Pastikan permainan melibatkan gerakan, warna, dan suara agar anak tetap fokus dan terstimulasi. Kombinasi belajar dan bermain akan membuat anak lebih antusias serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.
2. Untuk pihak sekolah agar memperbanyak lagi permainan edukatif yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak, agar anak bisa lebih cepat dalam mengembangkan kreativitas sesuai dengan pertumbuhan pada anak.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Adin, *et al.*, 2023. "Perkembangan Motorik Anak Usia Dini." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6(1).
- Anugrah, *et al.*, "Pengaruh Kegiatan Mozaik terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. (2023)
- Afifah dan Sopiany. "Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Di Griya Usila Santo Yosef Surabaya." 87(1,2) 2017
- Aguss, R. M. "Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal. *Sport Science And Education Journal*, 2(1). (2021)
- Aguss, *et al.*, "Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1). (2021).
- Agustina, "Edukasi Asuhan Perkembangan Bayi. Penerbit Adab. (2022)
- Amalia, *et al.*, "Analisis Nilai Karakter Dalam Kegiatan Bermain Peran Anak Usia Dini." *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(1). 2022
- Amperawati, *et al.*, "Usulan Stppa Pendidikan Anak Usia Dini 5 - 6 Tahun." *Al Hanin* 2(2). 2022
- Alfiyatunnasihah, *et al.*, "Mengembangkan kognitif pada anak dengan mengenalkan sains sederhana melalui kegiatan eksperimen permen pelangi pada anak kelompok a di ra al mukhtarul bayyan. *Jurnal inovasi pendidikan*, 6(2). (2024)
- Angelina dan Mutiara. "Pengembangan Media Pembelajaran Ta" Bir Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018." *Pendidikan Bahasa Arab* 5(2). 2019
- Anggraini, *et al.*, "Mengenalkan Kegiatan Meronce Pada Anak Usia Dini Sebagai Bentuk Pengembangan Kreativitas. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9), (2024)
- Arikunto, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. Bumi Aksara. (2021)
- Dini, J. "Evaluasi CIPP Penerapan Permendikbud 137 Dan 146 Tahun 2014 Di Kecamatan Sijunjung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), (2022)

- Fauziddin, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota." *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)* (2018)
- Fatmawati., *et al* " *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication. (2020).
- Fikri, *et al.*, "Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah" IAIN Parepare Nusantara press. (2023)
- Fithriyah, *et al.*, "Penanaman Nilai- Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2). (2023)
- Hayati, Sitti Nur dan Khamim Zarkasih Putro. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4(1). 2021
- Hengki Primayana, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Kadek. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini." *PURWADITA: Jurnal Agama Dan Budaya* 4(1). 2020
- Huda, *et al.*, "Penggunaan Media Playdough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Hamzanwadi Pancor Tahun Ajaran 2019/2020". *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1). (2020)
- Juairiyah, *et al.*, "Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3). (2022)
- Khadijah, *et al.*, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik. Prenada Media. (2020)
- Khotimah, *et al.*, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1). (2023).
- Larasati, M. S., dan Prihatnani, E. "Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2). (2018)
- Marlisa, L. "Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Telaah Dalam Permendikbud 146 Tahun 2014) Terhadap Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(2). (2019)
- Maulida Fitri dan Amelia Vinayastri. "Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 5(02). 2021
- Mustari Ratria dan Eka Noor. "pengaruh Bermain Uno Stacko Dan Uno Card

- Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Pengaruh* 5(2). 2023
- Nining, *et al.*, “The Influence Of Picture Coloring On Fine Motor Development In Children Aged 4-5 Years. *Journal of Science Innovare*, 2(1). (2019)
- Novitasari, Y., dan Prastyo, D. “Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1). (2020)
- Nurdianawati, *et al.*, “Pengaruh pengaruh permainan Uno Stacko Terhadap Perkembangan Motorik halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Baru (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry). (2020)
- Natsir, T. A. L. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini Sebuah Kajian Teori Dan Praktik. (2021)
- Palintan, *et al.*, “Anakta.” *Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Ra Umdi Al-Ihsan Parepare*. 2022
- Pura, Dwi Nomi, and Asnawati Asnawati. “Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 4(2). 2019
- Purwaningsih, D. Defita. “Pengaruh Media Permainan (UNO) Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko Dan Pencegahan Cedera Di SD Negeri 1 Pandean.” 2022
- Rafly, M. “Persepsi Jamaah Terhadap Pengajian Mingguan Di Majelis Taklim Nurul Abror Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang (Doctoral Dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung). (2023)
- Rahmawati, dan Anayanti. “Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 3(1). 2019
- Safitri dan Laela. “Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Memegang Pensil.” *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 4(2). 2022
- Sanjung. “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10(2). 2023
- Sholikhah, Amirotn. “Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif.” *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 10(2). 2019

Syahrani dan Syihabuddin. “Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik.” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3). (2022)


Tazkiah, *et al.*, “Implementasi Model A SYIK “ Dalam Meningkatkan halus pada anak usia dini”. 2023



LAMPIRAN




Lampiran 1 surat keputusan penetapan pembimbing skripsi




KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : 2484 TAHUN 2023
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Menimbang	:	a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2023;
Mengingat	:	b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa. 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan; 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare; 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare. 11. Surat Keputusan Rektor IAIN Parepare Nomor 129 Tahun 2019 tentang pendirian Fakultas Tarbiyah
Memperhatikan	:	a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023; b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 307 Tahun 2023, tanggal 08 Februari 2023 tentang Revisi Tim Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023.
Menetapkan	:	<p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p> <p>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2023;</p>
Kesatu	:	Menunjuk saudara; 1. Syarifah Halifah, M.Pd. 2. Tri Ayu Lestari Natsir, M.Pd. Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa : Nama : Nurul Arina Mustafa NIM : 2020203886207012 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini Judul Skripsi : Efektifitas Permalnan <i>Uno Stacko</i> Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B di RA DDI Takkalalla Barat
Kedua	:	Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
Ketiga	:	Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
Keempat	:	Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare
 Pada Tanggal : 13 Juni 2023
 Dekan

 Dr. Zulfah, M.Pd.
 NIP. 19830420 200801 2 010



Lampiran 2 rekomendasi penelitian dari fakultas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-3182/In.39/FTAR.01/PP.00.9/08/2024 08 Agustus 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI PINRANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: NURUL ARINA MUSTAFA
Tempat/Tgl. Lahir	: PINRANG, 15 Juli 2002
NIM	: 2020203886207012
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: TAKKALALLA BARAT, KEL. TONYAMANG KEC. PATAMPANUA KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO STACKO UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A DI RA DDI TAKKALALLA BARAT KABUPATEN PINRANG"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 08 Agustus 2024 sampai dengan tanggal 08 September 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.


Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 3 surat izin meneliti dari dinas penanaman modal



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
Nomor : 503/0491/PENELITIAN/DPMPTSP/08/2024

Tentang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 19-08-2024 atas nama NURUL ARINA MUSTAFA, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan : 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0960/R/T.Teknis/DPMPTSP/08/2024, Tanggal : 19-08-2024
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0484/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/08/2024, Tanggal : 19-08-2024

MEMUTUSKAN


Menetapkan :
KESATU : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :
1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga : Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang Parepare
3. Nama Peneliti : NURUL ARINA MUSTAFA
4. Judul Penelitian : Efektivitas Permainan UNO STACKO Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di RA DDI Takkalalla Barat Kabupaten Pinrang
5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian : 10 Orang Anak dan Guru Yang Mengajar di RA DDI Takalalla Barat
7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Patampanua

KEDUA : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 19-02-2025.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.


KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.





Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 23 Agustus 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.SI
NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRB

DPMPTSP

Lampiran 4 surat pernyataan telah meneliti dari RA DDI Takkalalla Barat



**DARUD DA'WAH WAL-IRSYAD (DDI)
RA DDI TAKKALALLA BARAT KECAMATAN
PATAMPANUA
KABUPATEN PINRANG**



Alamat : Takkalalla Barat Kel. Tonyamang Kec. Patampanua Kab. Pinrang 91252

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 121./RA DDI TKL/22/08/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala RA DDI Takkalalla Barat menerangkan
Bahwa :

Nama : Nurul Arina Mustafa

Nim : 2020203886207012

Kampus : Institut Agama Islam Negeri Parepare

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : Efektivita Permainan *Uno Stacko* Meningkatkan Motorik Halus
Pada Anak Kelompok A di RA DDI Takkalalla Barat.

Bahwa benar telah melakukan penelitian selama kurang lebih 2 bulan di RA DDI
Takkalalla Barat.

Demikian Surat keterangan ini kai buat untuk dipergunakan sebagaimana
Mestinya.

Takkalalla Barat, 22 Agustus 2024
Kepala Ra DDI Takkalalla Barat


Kasma, S.Pd, M.Pd.I
NIP.197812312007102011

Lampiran 5 modul ajar

MODUL AJAR RPP

“Sekolahku”

Nama	KASMA S.Pd., M.Pd	Jenjang/Kelas	TK A
Asal Sekolah	RA DDI TAKKALALLA BARAT	Jumlah Siswa	10 anak
Alokasi Waktu	5 hari (1.650 menit) x 330 x 5		
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia • Mandiri • Kreatif • Bernalar Kritis 		
Topik/ Sub Topik	Sekolahku/ Mainan disekolah/peralatan sekolahku/ lingkungan/guruku/jumat bersih		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tujuan Pembelajaran	<p>CP Nilai Agama dan Budi Pekerti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mensyukuri nikmat Allah • Mengucapkan doa sehari hari • Mengenal adab ketika sakit • Berempati dengan orang lain • Mempraktekkan tata cara beribadah • Mengenal perilaku baik buruk <p>CP Jati Diri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Menunjukkan dan mengenal berbagai emosi • Menunjukkan sikap kemandirian 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan kesediaan untuk terlibat dalam kegiatan yang terkait dengan aktifitas berolah raga • Koordinasi mata tangan dan kaki <p>CP Literasi dan Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan ketertarikan pada buku dan berpartisipasi dalam kegiatan pra membaca • Menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengamati, eksplorasi dan eksperimen • Anak terbiasa bertanya (eksploratif) saat mengamati sesuatu • Anak mampu mengobservasi objek atau lingkungan sekitarnya (bentuk, warna, aroma, bunyi, tekstur dan rasa) dengan menggunakan seluruh inderanya
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengenal lingkungan sekolah 2. Anak mengenal teman sekolah 3. Anak sudah mampu mandiri saat makan 4. Anak mampu melakukan kegiatan bersama sama sesuai perintah 5. Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan 6. Anak mampu bersyukur atas ciptaan Allah 7. Anak dapat menjaga diri dari makanan yang membuat sakit 8. Anak bisa menggerakkan seluruh anggota tubuh untuk melakukan gerakan motorik halus dan kasar 9. Anak dapat menyebutkan benda benda yang ada di lingkungan sekitar 10. Anak mengenal bentuk geometri 11. Anak mengenal konsep ukuran 12. Anak mengenal warna 13. Anak bisa membuat karya seni 14. Anak bangga dengan hasil karyanya

Kata Kunci	Sekolah, media permainan
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam kegiatan ini, anak dapat dengan mandiri senang disekolah baru, serta bisa beradaptasi dengan lingkungan.
Alat dan Bahan	Alat bahan: media permainan (losepart), crayon, buku gambar, leptop,
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, area sekitar sekolah

Peta Konsep



Curahan Ide

Anak mengenal lingkungan sekolah, berani sendiri dalam bersekolah berani tampil didepan dan dan melakukan aktifitas sendiri walaupun dengan sedikit bantuan. Anak berani menyebutkan namanya sendiri serta bisa menjawab pertanyaan sederhana.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA DDI TAKKALALLA BARAT

Hari/ Minggu : Senin, 19 Agustus 2024

Semester/ Bulan : II/Agustus

Tahun Ajaran : 2023/2024

Topik : Sekolahku

1. Tujuan Kegiatan :

- Anak mengenal lingkungan sekolah
- Anak mengenal teman sekolah
- Anak Berhitung menggunakan tiga bahasa (indonesia,inggris,dan arab)
- Anak menirukan gerakan beribadah
- Anak mengenal konsep bentuk-bentuk geometri
- Anak mengenal konsep warna
- Bangga dengan hasil karya
- Anak bisa mengenal bentuk persegi
- Anak Mengenal benda di lingkungan sekitar

2. Rencana Kegiatan :

I. 08.00 – 08.30 Kegiatan pembuka

- Salam,berdoa
- Membaca surat-surat pendek
- Menyebutkan rukun islam dan rukun iman
- Berhitung menggunakan tiga bahasa (indonesia,inggris,dan arab)
- Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan dan peraturan yang harus anak-anak patuhi selama kegiatan berlangsung.

II. 08.30 – 09.00 Kegiatan Inti

- Membentuk persegi dengan loosepart
Alat dan bahan : balok-balok, kancing baju, batu, stik es kream,sedotan, tusuk gigi,
- Membuat bentuk persegi
Alat dan bahan : pensil buku/kertas
- Membuat alat stempel
Alat dan bahan : piring kecil, gelas, air, kapas, pewarna,

- tempel dengan bahan alam

Alat dan bahan : pelepah pisang, wortel, pelepah papaya, buku/kertas

III. 09.00 – 09.30 Istirahat

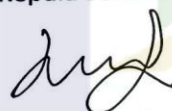
- Cuci tangan, berdoa, makan snack
- Bermain bebas

IV. 09.30 – 10.00 Penutup

- Membaca doa sesudah makan
- Refleksi
- Menyanyikan beberapa lagu
- Bersair sebelum pulang
- Menginformasikan kegiatan main esok hari

Takkalalla barat, 19 Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah



KASMA S.Pd., M.Pd

Guru Kelas



SURIANA, S.PD

PAREPARE

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA DDI TAKKALALLA BARAT

Hari/ Minggu : Selasa, 20 Agustus 2024

Semester/ Bulan : II/Agustus

Tahun Ajaran : 2023/2024

Topik : Sekolahku

1. Tujuan Kegiatan :

- Anak mengenal lingkungan sekolah
- Anak mengenal teman sekolah
- Anak Berhitung menggunakan tiga bahasa (indonesia,inggris,dan arab)
- Anak menirukan gerakan beribadah
- Anak mengenal konsep bentuk-bentuk geometri
- Anak mengenal konsep warna
- Bangga dengan hasil karya
- Anak bisa mengenal bentuk persegi panjang
- Anak Mengenal benda di lingkungan sekitar

2. Rencana Kegiatan :

I. 08.00 – 08.30 Kegiatan pembuka

- Salam,berdoa
- Membaca surat-surat pendek
- Menyebutkan rukun islam dan rukun iman
- Berhitung menggunakan tiga bahasa (indonesia,inggris,dan arab)
- Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan dan peraturan yang harus anak-anak patuhi selama kegiatan berlangsung.

II. 08.30 – 09.00 Kegiatan Inti

- Membentuk persegi panjang dengan loosepart

Alat dan bahan : balok-balok, kancing baju, batu, stik es kream,sedotan, tusuk gigi,

- Membuat bentuk persegi panjang

Alat dan bahan : pensil buku/kertas

- Membuat alat stempel

Alat dan bahan : piring kecil, gelas, air, kapas, pewarna,

- Membuat kesepakatan sebelum kegiatan

III. 09.00 – 09.30 Istirahat

- a. Cuci tangan, berdoa, makan snack
- b. Bermain bebas

IV. 09.30 – 10.00 Penutup

- a. Membaca doa sesudah makan
- b. Refleksi
- c. Menyanyikan beberapa lagu
- d. Bersair sebelum pulang
- e. Menginformasikan kegiatan main esok hari

Takkalalla barat, 19 Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah



KASMA S.Pd., M.Pd

Guru Kelas



SURIANA, S.PD

PAREPARE

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA DDI TAKKALALLA BARAT

Hari/ Minggu : Rabu, 21 Agustus 2024

Semester/ Bulan : II/Agustus

Tahun Ajaran : 2023/2024

Topik : Sekolahku

1. Tujuan Kegiatan :

- Anak menyebutkan orang-orang yang ada di lingkungan sekolah
- Bangga dengan hasil karyanya
- Anak mengenal bentuk geometri
- Anak bisa menunjukkan benda berbentuk lingkaran
- Anak bisa membandingkan besar dan kecil
- Anak bisa membangun dengan benda-benda berbentuk geometri (loosepart)
- Anak Mengenal benda di lingkungan sekitar

2. Rencana Kegiatan :

I. 08.00 – 08.30 Kegiatan pembuka

- Salam, berdo'a
- Membaca surat-surat pendek
- Menyebutkan rukun Islam dan rukun iman
- Berhitung menggunakan tiga bahasa (Indonesia, Inggris, dan Arab)
- Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan dan peraturan yang harus anak-anak patuhi selama kegiatan berlangsung.

II. 08.30 – 09.00 Kegiatan Inti

- Membuat bentuk lingkaran

Alat dan bahan : kancing baju, batu, stik es krim, sedotan, tusuk gigi, piring kecil.

- Menempelkan loose part berbentuk lingkaran
Alat dan bahan : lem, kardus.
- Membuat bangunan berbentuk lingkaran

Alat dan bahan : Balok-balok

III. 09.00 – 09.30 Istirahat


- Cuci tangan, berdoa, makan snack
- Bermain bebas

IV. 09.30 – 10.00 Penutup

- Membaca doa sesudah makan
- Refleksi
- Menyanyikan beberapa lagu
- Bersair sebelum pulang
- Menginformasikan kegiatan main esok hari

Takkalalla barat, 19 Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah


KASMA S.Pd., M.Pd

Guru Kelas


SURIANA, S.PD

PAREPARE

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA DDI TAKKALALLA BARAT

Hari/ Minggu : Kamis, 22 Agustus 2024

Semester/ Bulan : II/Agustus

Tahun Ajaran : 2023/2024

Topik : Sekolahku

1. Tujuan Kegiatan :
 - Anak mengenal lingkungan sekolah
 - Bangga dengan hasil karya
 - Anak bisa mengenal bentuk-bentuk geometri
 - Anak bisa membuat bentuk segi tiga
 - Anak dapat menungangkan bangunan melalui gambar
 - Anak Mengenal benda di lingkungan sekitar
2. Rencana Kegiatan :
 - I. 08.00 – 08.30 Kegiatan pembuka
 - Salam,berdoa
 - Membaca surat-surat pendek
 - Menyebutkan rukun islam dan rukun iman
 - Berhitung menggunakan tiga bahasa (indonesia,inggris,dan arab)
 - Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan dan peraturan yang harus anak-anak patuhi selama kegiatan berlangsung.
 - II. 08.30 – 09.00 Kegiatan Inti
 - Membuat bentuk segi tiga dengan loosepart
Alat dan bahan : kancing baju, batu, stik es kream, sedotan,tusuk gigi, piring kecil,
 - Membandingkan ukuran Alat dan bahan : kardus
 - Membuat bangunan segi tiga
Alat dan bahan : balok-balok
 - menggambar bangunan segi tiga

Alat dan bahan : kertas, pensil, pewarna

III. 09.00– 09.30 Istirahat


- Cuci tangan, berdoa, makan snack
- Bermain bebas

IV. 09.30 – 10.00 Penutup


- Membaca doa sesudah makan
- Refleksi
- Menyanyikan beberapa lagu
- Bersair sebelum pulang
- Menginformasikan kegiatan main esok hari

Takkalalla barat, 19 Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah


KASMA S.Pd., M.Pd

Guru Kelas


SURIANA, S.PD

PAREPARE

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA DDI TAKKALALLA BARAT

Hari/ Minggu : Jumat, 23 Agustus 2024

Semester/ Bulan : II/Agustus

Tahun Ajaran : 2023/2024

Topik : Sekolahku

a. Tujuan Kegiatan :

- Anak membaca niat sholat
- Anak membaca doa sholat
- Anak melakukan praktek sholat
- Anak menirukan hadist berbuat baik
- Anak terbiasa hidup sehat
- Anak mengenal lingkungan sekolah
- Anak mengenal teman sekolah
- Anak Menyebutkan benda di lingkungan
- Anak menyebutkan peralatan kebersihan

b. Rencana Kegiatan :

I. 08.00 – 08.30 Kegiatan pembuka

- Salam,berdoa
- Membaca surat-surat pendek
- Menyebutkan rukun islam dan rukun iman
- Berhitung menggunakan tiga bahasa (indonesia,inggris,dan arab)
- Anak melakukan praktek sholat
- Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan dan peraturan yang harus anak-anak patuhi selama kegiatan berlangsung.

II. 08.30 – 09.00 Kegiatan Inti

- Membersihkan lingkungan sekolah
Alat dan bahan : sapu, lap, pangki, tempat sampah, sabit, ember, kemoceng
- Menunjukkan peralatan kebersihan

Alat dan bahan : sapu, lap, pangki, tempat sampah, sabit, ember, kemoceng

- Melakukan senam sehat

Alat dan bahan : speaker dan komputer

- Menonton video kisah-kisah nabi

Alat dan bahan : speaker dan komputer

III. 09.00 – 09.30 Istirahat


- Cuci tangan, berdoa, makan snack
- Bermain bebas

IV. 09.30 – 10.00 Penutup


- Membaca doa sesudah makan
- Refleksi
- Menyanyikan beberapa lagu
- Bersair sebelum pulang

Takkalalla barat, 19 Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah


KASMA S.Pd., M.Pd

Guru Kelas


SURIANA, S.Pd

Lampiran 6 indikator motorik halus

	KEMENTERIAN AGAMA RI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE Jl. AmalBakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (o421) 2404

NAMA : NURUL ARINA MUSTAFA

NIM/PRODI : 2020203886207012/ PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS : TARBIYAH

**JUDUL : EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO STACKO DALAM
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK
KELOMPOK A DI RA DDI TAKKALALLA BARAT**

No	Indikator	Sub Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	a. Meyusun balok kepingan <i>uno stacko</i>				
		b. Memilih kepingan balok <i>uno stacko</i> yang mana mau ditarik.				

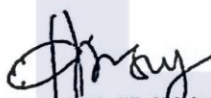
		c. Menarik balok <i>mo stucko</i> secara perlahan				
2.	Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	n. Membuat bangunan dari balok <i>mo stucko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.				
3.	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	n. Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh				
		b. Mendorong balok kayu secara perlahan agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.				

Parepare, 21 Agustus 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Syarifah Halifah, M.Pd
NIDN. 2012119002



Tri Ayu Lestari Natsir, S.Pd, M.Pd
NIP. 199206172023212039



NAMA : NURUL ARINA MUSTAFA
NIM/PRODI : 2020203886207012/ PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS : TARBIYAH
**JUDUL : EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO STACKO DALAM
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK
KELOMPOK A DI RA DDI TAKKALALLA BARAT**
LEMBAR OBSERVASI ANAK DIDIK

A. Petunjuk pengisian

Amatilah hal-hal menyangkut aktivitas anak didik selama kegiatan berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Pengamatan dilakukan sejak dimulainya kegiatan pembelajaran
2. Berilah tanda ceklis sesuai dengan kriteria pengembangan belajar pada kolom yang sesuai, menyangkut hasil belajar yang dicapai anak
3. Memberikan penilaian tentang hasil belajar anak didik terhadap bahan ajar untuk meningkatkan motorik halus pada anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan.

B. Indikator perkembangan aspek motorik halus anak

1. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.
2. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.
3. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

C. Kriteria Penilaian

Kriteria yang digunakan untuk mengukur aspek perkembangan anak dalam kegiatan pengembangan motorik halus menggunakan bahan ajar berbasis budaya lokal adalah sebagai berikut:

1. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.

d. Menyusun kepingan balok uno stacko.

✓ Belum Berkembang (BB)

Anak belum berkembang dalam menarik kepingan balok menggunakan permainan uno stacko

✓ Mulai Berkembang (MB)

Anak mulai berkembang dalam menarik kepingan balok menggunakan permainan uno stacko.

✓ Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Anak sudah mulai berkembang dalam menarik kepingan balok menggunakan permainan uno stacko dengan arahan dari guru.

✓ Berkembang Sangat Baik (BSB) Anak berkembang sangat baik dalam menarik kepingan balok uno stacko tanpa menjatuhkan balok yang lain.

e. memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik.

✓ Belum Berkembang (BB)

Anak belum berkembang dalam menyusun kepingan balok uno stacko.

✓ Mulai Berkembang (MB)

Anak mulai berkembang dalam menyusun kepingan balok

Anak mula berkembang dalam Membuat bangunan menggunakan permainan uno tasko.

✓ Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Anak sudah mulai berkembang sesuai harapan dalam Membuat bangunan menggunakan permainan uno stacko dengan arahan dari guru.

✓ Berkembang Sangat Baik (BSB)

Anak berkembang sangat baik dalam Membuat bangunan menggunakan permainan uno stacko secara mandiri.

3. Mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus.

a. Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh

✓ Belum Berkembang (BB)

Anak belum berkembang dalam menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh.

✓ Mulai Berkembang (MB)

Anak mulai berkembang dalam menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok yang lain tidak terjatuh.

✓ Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Anak sudah berkembang sesuai harapan dalam menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok dengan bantuan dari guru.

✓ Berkembang Sangat Baik (BSB)

Anak berkembang sangat baik dalam menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok secara mandiri tanpa bantuan dari guru.

c. Mendorong balok secara perlahan, agar balok yang lain tidak ikut tertarik.

- ✓ **Belum Berkembang (BB)**
Anak belum berkembang dalam mendorong balok secara perlahan agar balok lain tidak tertatik.
- ✓ **Mulai Berkembang (MB)**
Anak mulai berkembang dalam mendorong balok secara perlahan dengan bantuan dari guru.
- ✓ **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
Anak sudah berkembang sesuai harapan dalam mendorong balok secara perlahan tanpa menjatuhkan balok lain
- ✓ **Berkembang Sangat Baik (BSB)**
Anak berkembang sangat baik dalam mendorong balok secara mandiri tanpa menjatuhkan balok lain.

Nama Anak : ATHALA ABIL NAUFAL

Kelompok : A

Tanggal : Rabu, 21 - agustus - 2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko			✓	
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik			✓	
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan		✓		
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.			✓	
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh		✓		
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.		✓		

Parepare, 20 Agustus 2024

Nama Anak : AL PATIH ARI-SYAD
 Kelompok : A
 Tanggal : Rabu, 21 - agustus - 2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko		✓		
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik		✓		
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan			✓	
4	Membuat bangunan dari balok uno stacko sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.			✓	
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh		✓		
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.		✓		

Parepare, 20 Agustus 2024

Nama Anak : ABIDZAR AL-GHIFARI BAKRI

Kelompok : A

Tanggal : Rabu, 21 - Agustus - 2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko				✓
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik			✓	
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan			✓	
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.				✓
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh		✓		
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.		✓		

Parepare, 20 Agustus 2024

Nama Anak : MUHAMMAD ZAFRAN
 Kelompok : A
 Tanggal : Rabu, 21 - agustus - 2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko			✓	
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik		✓		
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan		✓		
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.			✓	
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh	✓			
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.	✓			

Parepare, 20 Agustus 2024

Nama Anak : FATHUL ARKANA
 Kelompok : A
 Tanggal : Rabu, 21- agustus -2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko		✓		
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik			✓	
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan		✓		
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.			✓	
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh		✓		
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.		✓		

Parepare, 20 Agustus 2024

Nama Anak : ALISHA ALTHA Funnisa

Kelompok : A

Tanggal : Rabu, 21 - Agustus - 2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko		✓		
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik		✓		
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan		✓		
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.			✓	
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh		✓		
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.	✓			

Parepare, 20 Agustus 2024

PAREPARE

Nama Anak : ADIBA SYAKILA MIFTAH

Kelompok : A

Tanggal : Rabu, 21 - agustus - 2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko				✓
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik				✓
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan			✓	
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.				✓
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh			✓	
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.		✓		

Parepare, 20 Agustus 2024

PAREPARE

Nama Anak : AFIFA NAJWA KHAIRA

Kelompok : A

Tanggal : Rabu, 21 - agustus - 2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko			✓	
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik		✓		
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan		✓		
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.			✓	
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh		✓		
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.	✓			

Parepare, 20 Agustus 2024

Nama Anak : MIKAYLA AL FUNNISA

Kelompok : A

Tanggal : Rabu, 21 - agustus - 2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko				✓
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik				✓
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan			✓	
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.				✓
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh			✓	
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.		✓		

Parepare, 20 Agustus 2024

Nama Anak : ATHAYA RaSyA AQILA ASRI

Kelompok : A

Tanggal : Rabu, 21-agustus-2024

No	Indikator Pencapaian	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyusun kepingan balok uno stacko		✓		
2	Memilih balok uno stacko yang mana mau ditarik		✓		
3	Menarik balok uno stacko secara perlahan	✓			
4	Membuat bangunan dari balok <i>uno stacko</i> sesuai dengan imajinasi yang anak ingin buat.			✓	
5	Menjaga keseimbangan tangan saat menarik balok agar balok lain tidak terjatuh		✓		
6	Mendorong balok kayu secara perlahan, agar balok kayu yang lain tidak ikut tertarik.	✓			

Parepare, 20 Agustus 2024

Lampiran 8 lembar observasi guru

	KEMENTERIAN AGAMA RI
	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
	Jl. AmalBakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (0421) 2404

NAMA : NURUL ARINA MUSTAFA
NIM/PRODI : 2020203886207012/ PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS : TARBIYAH
**JUDUL : EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO STACKO DALAM
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS PADA ANAK
KELOMPOK A DI RA DDI TAKKALALLA BARAT**

INTSRUMEN PENELITIAN
Sekolah : RA DDI TAKKALALLA BARAT
Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

LEMBAR OBSERVASI GURU
Nama guru : Suriana S.Pd
Kelompok : Guru Kelompok A
Hari/Tanggal : Selasa, 20-09-2024

A. Petunjuk Pengisian lembar observasi

1. Sebelum mengisi dan menggunakan lembar observasi, terlebih dahulu membaca petunjuk lembar observasi
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan, sesuai dengan hasil pengamatan dengan ketentuan sebagai berikut:

Aspek Penilaian	Tidak Dilaksanakan	Dilaksanakan
1. Kegiatan awal		
1) Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa		✓
2) Memberikan motivasi yang dapat mengembangkan minat bermain sambil belajar pada anak.		✓
3) Mempersiapkan bahan permainan uno stacko		✓
4) Masing-masing anak duduk bersama teman kelompok		✓
2. Kegiatan inti		
1) Membaca basmalah bersama-sama sebelum memulai permainan		✓
2) Mempersilahkan anak untuk memulai permainan		✓
3) Pemain pertama biasanya ditentukan secara acak. Pemain pertaman memulai permainan dengan mengambil balok kayu dari tumpukan tanpa menjatuhkan tampuhkan balok yang lain.		✓

4) Balok yang diambil harus memiliki warna atau nomor yang sama dengan balok teratas di tumpukan.	✓	
5) Guru mengamati aktivitas anak saat bermain uno stacko	✓	
3. Kegiatan penutup		
1) Menanyakan kepada anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan, hal itu melatih daya ingat pada anak.	✓	
2) Melaksanakan evaluasi pada kegiatan berlangsung	✓	
3) Memberikan penghargaan kepada pemenang lomba permainan uno stacko		✓
4) Menutup dengan berdoa	✓	
SKOR	11	2


Parepare, 20 Agustus 2024

Pembimbing Utama

Mengetahui,

Pembimbing Pendamping


 Syarifah Halifah, M.Pd
 NIDN. 2012119002


 Tri Ayu Lestari Natsir, S.Pd., M.Pd
 NIP. 199206172023212039

Lampiran 9 pedoman wawancara guru



PEDOMAN WAAWANCARA GURU

Nama : Kasma.S.Pd.,M.Pd
 Hari/Tanggal : ~~19~~ Senin, 19-agustus-2024
 Waktu : 09.00 – 10.00
 Lokasi : RA DDI Taukalalla Barat

NO	Wawancara pihak guru	Jawaban	keterangan
1.	Apakah anak sudah berkembang dalam mengkoordinasikan mata dan tangan setelah bermain uno stacko?	anak sudah mampu melatih ketepatan gerakan tangan dan mata saat menarik balok	beberapa anak sudah mampu melatih ketepatan tangan dan mata saat menarik balok uno stacko.
2.	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa menjaga keseimbangannya saat menarik balok tanpa menjatuhkan balok lain.?	Sebagian anak sudah bisa menjaga keseimbangan dan mengontrol gerakan tangan dengan baik	ada beberapa anak yang sudah mampu menjaga keseimbangan dan mengontrol gerakan tangan dengan baik
3.	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam menyusun balok dengan rapi.?	Setelah bermain anak sudah mampu menyusun permainan dengan rapi di tempatnya	anak sudah mampu menyusun permainan dengan rapi di tempatnya
4.	Apakah anak sudah bisa merangkai sebuah bangunan sendiri menggunakan balok uno stacko tanpa bantuan dari guru.?	Sebagian anak sudah mampu merangkai bangunan dari balok	beberapa anak sudah mampu merangkai bangunan dari balok tanpa arahan dari guru
5.	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa memilih balok sendiri yang mana anak mau tarik tanpa arahan dari guru.?	Setelah saya melihat anak bermain uno stacko sebagian anak sudah bisa menarik balok tanpa arahan dari guru	beberapa anak sudah mampu menarik balok tanpa arahan dari guru
6.	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam menarik balok secara perlahan, setelah bermain uno stacko.?	—	—
7.	Apakah anak sudah berkembang dalam kemampuan merangkai suatu bangunan dari balok	anak sudah mampu merangkai suatu bangunan dari balok	ada beberapa anak sudah mampu merangkai atau

	bangunan menggunakan balok.?	menggunakan balok uno stacko	menggunakan balok uno stacko
8	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa fokus pada suatu pelajaran yang diberikan oleh guru.?	Iya, namun ada sebagian anak yang belum bisa menjaga kefokusannya pada saat proses belajar	ada beberapa anak yang belum bisa menjaga kefokusannya pada saat proses belajar mengajar
9	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam mengontrol gerakan tangan otot halus pada anak.?	Sebagian besar anak sudah mampu mengontrol otot tangannya setelah bermain	beberapa anak sudah mampu mengontrol otot tangannya setelah bermain permainan uno stacko
10	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam kemampuan belajar Membaca, setelah bermain uno stacko.?	Iya, setelah bermain uno stacko sebagian anak sudah mampu mengeja nama-nama warna	beberapa anak sudah mampu mengeja nama-nama warna yang terdapat dalam permainan uno stacko

Parepare, 19 Agustus 2024

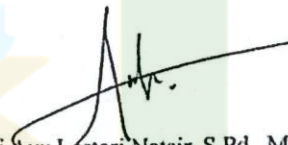
Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Syarifah Halifah, M.Pd
NIDN. 2012119002



Tri Ayu Lestari Natsir, S.Pd., M.Pd
NIP. 199206172023212039





KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
Jl. AmalBakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (0421) 2404

PEDOMAN WAAWANCARA GURU

Nama : Suriana. S.Pd
Hari/Tanggal : Selasa, 20-agustus-2024
Waktu : 10.00-10.45
Lokasi : RA DDITaukalalla Barat

NO	Wawancara pihak guru	Jawaban	keterangan
1.	Apakah anak sudah berkembang dalam mengkoordinasikan mata dan tangan setelah bermain uno stacko?	Iya, Setelah bermain uno Stacko anak sudah mampu mengemban kemampuan fokus dan konsentrasi	Beberapa anak sudah mampu mengembangkan kemampuan fokus dan konsentrasi ketika melakukan suatu kegiatan.
2.	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa menjaga keseimbangannya saat menarik balok tanpa menjatuhkan balok lain?	Iya, namun masih ada 2-4 orang anak yang belum bisa menjaga keseimbangan saat menarik balok	2-4 orang anak yang belum bisa menjaga keseimbangan saat menarik balok permainan uno Stacko
3.	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam menyusun balok dengan rapi?	Iya, namun masih ada 1-3 orang anak yang belum mampu menyusun balok dengan rapi	1-3 orang anak yang belum mampu menyusun balok dengan rapi.
4.	Apakah anak sudah bisa merangkai sebuah bangunan sendiri menggunakan balok uno stacko tanpa bantuan dari guru?	Sebagian anak sudah mampu merangkai sebuah bangunan dari berbagai media	beberapa anak sudah mampu merangkai sebuah bangunan sendiri tanpa bantuan dari guru
5.	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa memilih balok sendiri yang mana anak mau tarik tanpa arahan dari guru?	Iya, namun masih ada 2-3 anak yang masih butuh arahan dari guru	2-3 orang anak yang belum mampu dan masih butuh arahan dari guru ketika memilih balok yang mau ditarik.
6.	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam menarik balok secara perlahan, setelah bermain uno stacko?	Iya, sebagian anak sudah mampu menarik balok secara perlahan	beberapa anak sudah mampu menarik balok secara perlahan tanpa menjatuhkan balok lain
7.	Apakah anak sudah berkembang dalam kemampuan merangkai suatu	Sebagian anak sudah bisa merangkai bangunan	beberapa anak sudah mampu merangkai bangunan

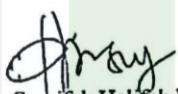
	bangunan menggunakan balok?	dengan rapi	membuat bangunan dari balok uno stacko
8	Dengan menggunakan permainan uno stacko, apakah anak sudah bisa fokus pada suatu pelajaran yang diberikan oleh guru?	—	—
9	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam mengontrol gerakan tangan otot halus pada anak?	Sebagian anak sudah mampu mengontrol otot tangan setelah bermain	beberapa anak sudah mampu mengontrol otot tangan setelah bermain permainan uno stacko
10	Apakah anak sudah mulai berkembang dalam kemampuan belajar membaca, setelah bermain uno stacko?	—	—

Parepare, 20 Agustus 2024

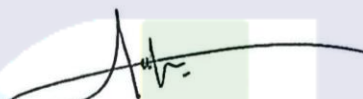
Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Syarifah Halifah, M.Pd
NIDN. 2012119002



Tri Ayu Lestari Natsir, S.Pd., M.Pd
NIP. 199206172023212039

PAREPARE

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

GURU MELAKUKAN ACE BREAKING DAN PENGENALAN PERMAINAN UNO STACKO



ANAK-ANAK MULAI MEMAINKAN PERMAINAN UNO STACKO SECARA
BERGANTIAN.





ANAK BERKREASI MEMBUAT SESUATU DENGAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN UN STACKO.



PENELITI MELAKUKAN SESI WAWANCARA KEPADA GURU DAN GURU
MENGINISI LEMBAR OBSERVASI



BIODATA PENULIS



NURUL ARINA MUSTAFA merupakan salah satu mahasiswi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Lahir pada tanggal 15 juli 2002 di kabupaten pinrang, Anak Pertama dari dua bersaudara. Anak dari pasangan Bapak Mustafa Duta dan Ibu Sumiati. Penulis Mulai Masuk Pendidikan formal pada sekolah dasar negeri 292 patampanua pada tahun 2008-2014 selama 6 tahun. Kemudian masuk sekolah menengah pertama MTS negeri pinrang pada tahun 2014-2017 selama tiga tahun dan melanjutkan lagi sekolah menengah atas di MAN Pinrang pada tahun 2017-2020 selama tiga tahun. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Parepare pada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah. Kemudian penulis menyelesaikan penelitian dengan judul “ Efektivitas Permainan Uno Stacko Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di RA DDI Takkalalla Barat, Kabupaten Pinrang”.

