

Pengaruh Media Permainan Dadu Putaran Karya Cipta terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo

Mianti Abdullah^{1*}, Yenti Juniarti², Sulastya Ningsih³

¹⁻³ Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: abdullahmianti130@gmail.com¹, yenti@ung.ac.id², Sulas@ung.ac.id³

Alamat: Jalan Jenderal Sudirman Nomor 6 Kota Gorontalo 96128

Korespondensi penulis: abdullahmianti130@gmail.com *

Abstract. *This research aims to determine whether dice games have an impact on the fine motor skills of children aged 5-6 years. This type of research is quantitative with an experimental research method. The research design used is a one-group pretest-posttest with data collection techniques including observation and tests. The subjects of this research are children aged 5-6 years with a sample size of 15 children. Based on the results of the t-test analysis (paired sample t-test), it was found that t count is greater than t table, that is $17.427 > 2.160$ and sig. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$, so H_a is accepted and H_0 is rejected. It can be concluded that there is an influence of the designed dice game media on children's fine motor skills and an increase in fine motor skills in early childhood.*

Keywords: *Dice Game, Fine Motor Skills*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan dadu berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest* dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan tes. Adapun subjek dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan jumlah sampel 15 anak. Berdasarkan hasil analisis uji t (paired sample t-test) dapat diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $17,427 > 2,160$ dan sig. (2 tailed) = $0.000 < 0.05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh media permainan dadu putaran karya cipta terhadap motorik halus anak dan terjadi peningkatan terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

Kata kunci: Permainan Dadu, Motorik Halus

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses penting dalam kehidupan manusia, karena membantu individu dalam mengembangkan potensi dirinya agar mampu menghadapi perubahan zaman. Pendidikan dapat berlangsung melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Dalam konteks globalisasi dan persaingan yang semakin kompleks, pendidikan harus mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya (Kurniawan dkk., 2023).

Etimologi kata "pendidikan" menunjukkan esensi mendalam dari proses membimbing anak. Dalam bahasa Yunani, istilah *paedagogie* berasal dari kata *pais* (anak) dan *again* (membimbing), yang berarti proses bimbingan kepada anak. Dalam bahasa Inggris, pendidikan diartikan sebagai *to educate*, yaitu memperbaiki moral dan melatih intelektual

(Aulina, 2019). Hal ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi untuk menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kecakapan hidup.

Sistem pendidikan di Indonesia berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mencakup pendidikan dari tingkat PAUD hingga pendidikan tinggi. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi salah satu jenjang awal yang sangat strategis dalam meletakkan dasar pembentukan karakter dan potensi anak. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur formal seperti Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA), jalur nonformal seperti Kelompok Bermain (KB) dan Tempat Penitipan Anak (TPA), serta jalur informal melalui pendidikan keluarga (Aisyiyah, 2021).

Masa usia dini, yakni rentang usia 0–6 tahun, dikenal sebagai *golden age*, yakni masa perkembangan pesat baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun motorik. Periode ini tidak akan terulang kembali, sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan intensif. Oleh karena itu, penting untuk menyelenggarakan pendidikan yang mampu mendorong tumbuh kembang anak secara optimal (Aulina, 2019; Farikhah dkk., 2022).

Salah satu aspek perkembangan yang sangat krusial adalah motorik halus. Perkembangan motorik halus meliputi kemampuan anak dalam mengontrol gerakan otot-otot kecil, seperti pada jari tangan. Keterampilan ini berkaitan erat dengan kemampuan menulis, menggambar, menggunting, dan berbagai kegiatan bantu diri. Kemampuan ini menjadi dasar bagi kesiapan anak untuk memasuki pendidikan dasar (Rudiyanto, 2019; Fauziddin, 2019). Namun demikian, masih banyak anak yang mengalami hambatan dalam penguasaan keterampilan motorik halus tersebut, yang salah satunya disebabkan oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo, ditemukan bahwa dari 20 anak usia 5–6 tahun, sebanyak 15 anak belum mampu memegang pensil dengan baik, menyusun dan menempel pola dengan rapi, serta mengalami kesulitan dalam menggunakan gunting. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan media yang bervariasi, sehingga anak-anak mudah merasa bosan dan tidak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk mengembangkan kemampuan motorik halus mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui penggunaan media permainan edukatif, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran aktif. Dalam hal ini, peneliti memodifikasi media permainan dadu edukatif sebagai sarana untuk menstimulasi motorik halus anak.

Permainan dadu merupakan bentuk permainan interaktif yang menarik bagi anak-anak. Dalam modifikasi ini, enam sisi dadu diisi dengan enam jenis aktivitas yang telah terbukti dapat menstimulasi motorik halus, yaitu: mewarnai, menebalkan kata, menggambar, membuat origami, kolase, dan puzzle. Dengan variasi ini, anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kegiatan ini juga mendorong eksplorasi dan manipulasi objek kecil yang sangat penting dalam melatih koordinasi mata dan tangan.

Menurut Lippman & Willoughby (2018), perkembangan motorik anak berlangsung bertahap dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang memberikan kesempatan eksplorasi dan manipulasi. Permainan dadu memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Aktivitas-aktivitas tersebut secara tidak langsung mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui pendekatan bermain yang menyenangkan.

2. KAJIAN TEORITIS

Keterampilan motorik halus merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena berhubungan langsung dengan kesiapan belajar dan kemandirian anak. Motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil seperti jari-jari tangan dan pergelangan tangan, yang bekerja dalam koordinasi dengan penglihatan. Aktivitas motorik halus mencakup berbagai kegiatan seperti menulis, menggunting, menempel, melipat, meronce, menggambar, menyusun balok, dan mencocok. Meskipun tidak membutuhkan banyak tenaga, aktivitas ini menuntut presisi, koordinasi, ketekunan, dan konsentrasi yang tinggi (Farikhah, 2022). Perkembangan motorik halus pada anak usia 5–6 tahun menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan koordinasi mata dan tangan. Anak-anak pada usia ini mulai dapat menggunakan alat tulis dengan baik, menggambar sesuai gagasan, menempel, dan menggunting pola secara tepat. Karakteristik ini menunjukkan kesiapan anak dalam menerima pembelajaran formal. Perkembangan ini dapat

dipengaruhi oleh rangsangan yang diberikan secara konsisten dan lingkungan yang mendukung (Khadijah & Amelia, 2020).

Tugas perkembangan pada usia ini mencakup aktivitas sehari-hari yang memperkuat kemandirian dan koordinasi motorik, seperti menyikat gigi, memakai pakaian sendiri, mengancingkan baju, membuka ritsleting, serta menggambar bentuk dan menyusun balok (Bandura, 2018). Tugas-tugas ini berperan dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kesiapan anak untuk kegiatan akademik selanjutnya. Fungsi dari pengembangan motorik halus tidak hanya berkaitan dengan fisik, tetapi juga mendukung berbagai aspek perkembangan lain seperti kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Motorik halus membantu anak mengembangkan kreativitas, ketelitian, daya pikir, serta kesiapan menulis dan berkomunikasi (Putra, 2020). Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus meliputi faktor internal seperti genetik, kondisi kesehatan, gizi, dan psikologis anak. Selain itu, faktor eksternal seperti lingkungan, stimulasi yang diberikan, motivasi, usia, jenis kelamin, serta keberadaan media pembelajaran yang tepat juga berpengaruh besar (Juniarti et al., 2024).

Tahapan perkembangan motorik halus dimulai dari usia 3 tahun dengan kemampuan dasar seperti menyusun balok dan mencoret, dan terus berkembang hingga usia 6 tahun menjadi lebih kompleks seperti menggambar rinci, menulis huruf, menggunakan gunting, serta melipat dan menempel pola. Setiap anak akan melalui tahapan ini dengan kecepatan yang bervariasi, tergantung pada faktor internal dan eksternal yang mempengaruhinya (Aulina, 2019). Tujuan dari pengembangan motorik halus antara lain adalah melatih keterampilan tangan, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, mengendalikan emosi saat berkegiatan, serta mempersiapkan anak untuk menulis, menggambar, dan kegiatan akademik lainnya (Purnama et al., 2020). Sebagai sarana stimulasi yang menyenangkan dan edukatif, media permainan sangat efektif dalam pengembangan motorik halus. Salah satunya adalah media permainan dadu enam aktivitas, yang memuat kegiatan seperti mewarnai, menggambar, membuat origami, kolase, puzzle, dan menebalkan huruf. Setiap sisi dadu mewakili satu aktivitas yang membantu anak melatih koordinasi tangan-mata, kreativitas, serta keterampilan manipulatif. Dengan pendekatan ini, anak belajar secara aktif melalui permainan, sehingga proses perkembangan berlangsung secara optimal, alami, dan menyenangkan (Goswami, 2019).

Permainan edukatif berbasis manipulatif, seperti dadu, memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini. Dadu merupakan objek berbentuk kubus dengan enam sisi yang masing-masing menampilkan angka atau simbol, dan secara tradisional digunakan dalam berbagai jenis permainan (Lippman & Willoughby, 2018). Sebagai media visual, dadu menarik secara fisik dan dapat dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran, seperti pada media permainan dadu enam aktivitas yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak (Goswami, 2019).

Permainan dadu yang dikembangkan secara kreatif untuk anak usia dini dapat melibatkan berbagai aktivitas, seperti menghitung, mencocokkan angka dan simbol, serta menyusun angka satuan dan puluhan (Aisyiyah, 2021). Dalam konteks pembelajaran motorik halus, media permainan dadu modifikasi dapat disesuaikan untuk mencakup aktivitas seperti mewarnai, menggambar, menebalkan huruf, origami, kolase, dan puzzle. Setiap kegiatan tersebut secara spesifik ditujukan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, serta kekuatan otot-otot kecil pada tangan dan jari anak (Rudiyanto, 2019). Misalnya, aktivitas mewarnai dan menggambar memungkinkan anak mengekspresikan imajinasi serta meningkatkan kontrol tangan. Origami dan kolase menuntut ketelitian, kesabaran, serta konsentrasi tinggi karena melibatkan gerakan jari yang terarah dan sistematis. Sementara itu, puzzle mendorong kemampuan problem solving dan konsentrasi, sekaligus melatih otot-otot tangan melalui penyusunan potongan gambar menjadi bentuk utuh (Maghfuroh, 2018).

Permainan dadu juga berkontribusi secara kognitif dan sosial. Saat anak bermain dadu, mereka tidak hanya melatih keterampilan manipulatif, tetapi juga belajar konsep angka, pengambilan keputusan, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Pengulangan aktivitas seperti menggenggam dan melempar dadu memperkuat hubungan antara persepsi visual dan gerakan tangan, serta meningkatkan koordinasi tangan-mata yang merupakan fondasi bagi keterampilan akademik seperti menulis (Diamond & Ling, 2019). Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran yang menekankan interaksi langsung dengan benda nyata seperti dadu, sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan sosial Bandura. Anak belajar paling efektif ketika terlibat langsung dalam aktivitas fisik yang menyenangkan dan bermakna (Rogoff & Bartlett, 2020). Dengan demikian, penggunaan media permainan dadu enam aktivitas tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan aspek perkembangan lainnya pada anak usia dini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain pre-eksperimental design. Bentuk desain penelitian ini digunakan untuk menganalisis hasil uji coba di kelas eksperimen berupa pre-test sebelum diberi perlakuan dengan post-test setelah diberi perlakuan menggunakan media permainan dadu. Dalam konteks penelitian ini, sampel yang ditetapkan ialah 15 orang anak yang tergabung dalam kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan ialah metode statistik, khususnya menggunakan uji statistik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

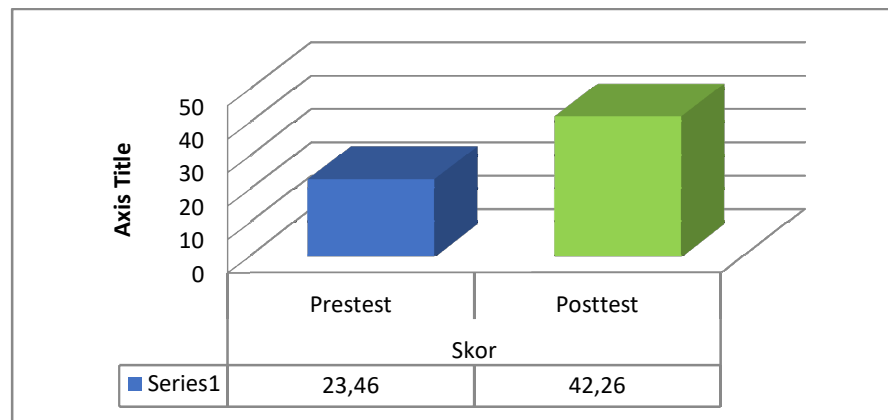
Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina yang berlokasi di Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo. Data penelitian diperoleh melalui tiga tahap, yaitu sebelum perlakuan (pretest), selama proses perlakuan menggunakan media permainan dadu putaran karya cipta, serta setelah perlakuan (posttest). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Kegiatan penelitian berlangsung mulai hari Senin, 6 Mei 2024 hingga Jumat, 17 Mei 2024. Data diperoleh melalui observasi dan tes yang dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Data Pretest dan Posttest

No.	Nama Anak	Skor Pretest	Skor Posttest
1	FKM	52	76
2	BKA	56	80
3	MAGR	60	84
4	AARG	64	88
5	SRL	68	92
6	ANM	60	84
7	PAS	56	80
8	KRA	52	76
9	AKB	48	72
10	NRB	44	68
11	PAI	56	80
12	MZI	60	84

13	KAN	64	88
14	NRRA	68	92
15	SMY	72	96
	Jumlah	352	634
	Rata-rata	23,46	42,26

Data di atas bisa di lihat pada diagram batang pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Grafik Skor Rata- rata Presttest dan Posttest

Dilihat dari nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* ditunjukkan adanya perbedaan dari sebelum pemberian treatment sampai sesudah pemberian treatment. Dilihat dari tabel dan diagram diatas skor data *pretest* adalah 352 jumlah skor tertinggi adalah 30 dan skor terendah 15 dengan skor rata-rata adalah 23,46 atau 23,46% sedangkan pada data *posttest* adalah 634 skor tertinggi adalah 52 dan skor terendah adalah 34 dengan nilai rata-rata 42,26 atau 42,26%.

Bisa kita lihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa skor rata-rata data *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata pada data *posttest* yang mengalami peningkatan sejumlah 18,8% setelah diberikannya treatment, selisih antar skor ini adalah kurang lebih 18. Pada umumnya kondisi awal kemampuan motorik halus belum terlihat namun dengan adanya pengaruh media permainan dadu dengan perolehan jumlah skor tersebut maka menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak lebih baik di bandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media permainan dadu putaran karya cipta dapat dilihat berikut hasil perhitungan uji-t menggunakan *Paired Samples Test*.

Tabel 2 Hasil Uji-t

Paired Samples Test

			Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-18,800	4,178	1,079	-21,114	-16,486	-17,427	14	,000	

Hasil analisis data menggunakan uji-t bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun setelah diberikan perlakuan berupa media permainan dadu putaran karya cipta. Uji-t dilakukan dengan menggunakan teknik *Paired Samples Test* karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok yang sama tanpa kelompok pembandingan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata selisih (mean difference) antara pretest dan posttest sebesar -18,800, dengan standar deviasi sebesar 4,178 dan standard error mean sebesar 1,079. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berkisar antara -21,114 hingga -16,486, yang tidak mencakup angka nol, menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Nilai t hitung adalah -17,427 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 14. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Artinya, media permainan dadu putaran karya cipta memiliki pengaruh yang bermakna dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan dadu putaran karya cipta terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pretest (sebelum perlakuan), delapan kali treatment, dan posttest (setelah perlakuan). Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak sebagian besar masih berada pada kategori belum berkembang. Anak-anak mengalami kesulitan dalam kegiatan seperti mewarnai, menggunting, menempel, dan menggambar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memberikan perlakuan berupa permainan dadu putaran karya cipta yang dilaksanakan sebanyak delapan kali dengan tema yang berbeda-beda. Selama proses treatment, kemampuan motorik halus anak menunjukkan perkembangan yang positif dan konsisten. Pada treatment pertama hingga ketujuh, peningkatan tampak bertahap, dan pada treatment kedelapan kemampuan motorik halus anak mencapai kategori berkembang sangat baik. Anak terlihat lebih terampil dalam aktivitas menggunakan otot-otot halus, serta lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Bandura (2018), bahwa permainan dadu yang tampak sederhana memiliki makna penting dalam pengembangan motorik halus anak usia dini. Permainan ini melibatkan aktivitas menggenggam, memutar, dan melempar yang secara langsung menstimulasi otot-otot kecil tangan dan jari anak. Goswami (2019) menambahkan bahwa manipulasi fisik seperti dalam permainan dadu membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata serta keterampilan motorik anak, terutama pada tahap perkembangan operasional konkret (usia 2–7 tahun). Lebih lanjut, Diamond & Ling (2019) menjelaskan bahwa aktivitas menggenggam dan mengocok dadu memperkuat hubungan antara persepsi visual dan gerakan tangan, yang merupakan fondasi penting dalam keterampilan motorik halus. Pengulangan aktivitas tersebut mendukung peningkatan ketangkasan dan penguatan otot halus anak. Menurut Lippman & Willoughby (2018), perkembangan motorik berlangsung secara bertahap dan dapat dipercepat dengan kegiatan eksploratif. Permainan dadu merupakan bentuk eksplorasi mandiri yang memungkinkan anak untuk fokus dan mengembangkan keterampilan koordinatif. Pendapat ini diperkuat oleh Armstrong (2018) yang menyebutkan bahwa permainan ini juga merangsang kecerdasan kinestetik anak dan membantu pertumbuhan hubungan saraf di otak yang penting untuk keterampilan motorik halus. Dalam konteks pembelajaran aktif, Rogoff & Bartlett (2020) menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keterlibatan fisik dalam memfasilitasi perkembangan motorik dan kognitif anak. Bermain dadu tidak hanya mendukung kemampuan manipulatif, tetapi juga melatih konsep dasar seperti angka, warna, dan pengambilan keputusan. Permainan ini merangsang interaksi sosial dan komunikasi yang turut mempercepat perkembangan keterampilan sosial dan emosional.

Dengan pelaksanaan delapan kali treatment, terlihat bahwa anak tidak hanya mengalami peningkatan keterampilan fisik, tetapi juga perkembangan psikososial seperti meningkatnya konsentrasi, rasa percaya diri, dan interaksi sosial. Temuan ini sesuai dengan pendapat Ariyana & Rini (2019) bahwa pengembangan motorik halus tidak berdiri sendiri, tetapi juga berkaitan dengan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak. Berdasarkan temuan dan kajian

teori di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan dadu putaran karya cipta merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Hal ini selaras dengan standar perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, di mana anak usia 5–6 tahun diharapkan memiliki kemampuan motorik halus yang berkembang melalui kegiatan eksploratif dan menyenangkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo, dapat disimpulkan bahwa media permainan dadu putaran karya cipta berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest berdasarkan hasil uji-t, di mana nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selama pelaksanaan delapan kali treatment, anak menunjukkan perkembangan keterampilan motorik halus secara bertahap hingga mencapai kategori berkembang sangat baik. Permainan dadu yang melibatkan aktivitas seperti menggenggam, melempar, memilih, dan menyelesaikan tugas berdasarkan angka dadu terbukti efektif dalam menstimulasi koordinasi tangan-mata, kekuatan otot jari, serta kreativitas anak. Selain meningkatkan kemampuan motorik halus, media ini juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif, yang turut mendorong aspek sosial, emosional, dan kognitif anak. Oleh karena itu, media permainan dadu karya cipta dapat dijadikan strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya untuk pengembangan keterampilan motorik halus.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyiah. (2021). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jurnal Pendidikan, 1(2). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyana, D., & Rini, N. S. (2019). Hubungan pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal Keperawatan (FIKkes)*, 2(2). <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/FIKkes/article/view/235>

- Armstrong, T. (2018). *Multiple intelligences in the classroom* (4th ed.). ASCD. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.12.003>
- Aulina, C. N. (2019). Metodologi pengembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1).
- Bandura, A. (2018). Social learning theory: An agentic perspective on human development. *Annual Review of Psychology*, 69, 1–26. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122216-011633>
- Diamond, A., & Ling, D. S. (2019). Review of motor and cognitive skills development in children: Implications for learning and health. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 37, 100546. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2018.03.005>
- Farikhah, A., et al. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Fauziddin, M. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui teknik mozaik pada anak kelompok B di TK Perdana Bangking Kota. *Jurnal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*.
- Goswami, U. (2019). Piaget, learning and knowledge acquisition: A synthesis of approaches. *Developmental Review*, 52. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2019.05.001>
- Ima, I. F. A., Juniarti, Y., & Ningsih, S. (2024). Pengaruh permainan marble maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Cempaka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(3), 354–370.
- Istiqomah, N. (2018). Pengaruh kegiatan kolase dengan menggunakan media bahan alam terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Juniarti, Y., Ningsih, S., & Bonggu, A. S. (2024). Pengaruh bermain paper quilling terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 524–531.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: Teori dan praktik* (N. Lintang & Iam, Eds.). Jakarta.
- Khoiriyah, T., et al. (2022). Upaya meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menganyam menggunakan media loose part pada kelompok B RA Prampelan Kecamatan Sayung Kabupaten Demak. *Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.11569>
- Kurniawan, A., et al. (2023). Pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1).
- Laiya, S. W., & Juniarti, Y. (2025). Deskripsi kegiatan motorik halus pada anak kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 196–210.

- Lippman, L., & Willoughby, M. (2018). Motor skill development in early childhood. In J. E. Benson (Ed.), *Handbook of child development and early education: Research to practice* (pp. 121–139). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-50530-7>
- Maghfuroh, L. (2018). Metode bermain puzzle berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>
- Priyamana, K. H. (2020). Meningkatkan keterampilan motorik halus berbantuan media kolase pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Edukasi Anak Usia Dini*, 4(1).
- Purnama, A., et al. (2020). The profile of fine motor development achievement in children of island (5–6 years old) in Teulaga Tujuh Langsa Village. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.764>
- Putra, R. M. (2019). Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan menggunting terbimbing di PAUD Al Fatih Kota Lubuklinggau Tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 2(1).
- Rogoff, B., & Bartlett, L. (2020). Active learning in early childhood: Social and cultural dimensions. *Early Education and Development*, 31(5). <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1740040>
- Rudiyanto, A. (2019). *Perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini*. Way Jepara: Darussalam Press Lampung.
- Sari, W. F., & Simaremare, A. (2023). The effect of weaving activities on fine motor skills of 5–6 year old children at RA Al Inayah Klambir Lima. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Sholichah, A. S. (2018). Teori-teori pendidikan dalam Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartanti, I., et al. (2019). Stimulasi kemampuan motorik halus anak pra sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Veneza, T., & Suryana, D. (2020). Pengaruh media loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Bunda Tunas Harapan Kabupaten Pesaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1).