

SKRIPSI

**PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN
MENGUNAKAN MEDIA *MATCH COLORS* TERHADAP
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
KARTIKA KOTA SORONG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Kebidanan



OLEH

SINTHIA LATUPEIRISSA

21530121044

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES SORONG
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEBIDANAN
TAHUN 2025**

**PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN
MENGUNAKAN MEDIA *MATCH COLORS* TERHADAP
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
KARTIKA KOTA SORONG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Kebidanan

SINTHIA LATUPEIRISSA

NIM : 21530121044



**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES SORONG
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEBIDANAN
TAHUN 2025**

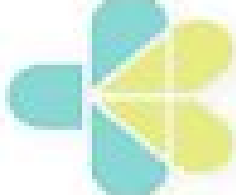
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Pemberian Stimulasi Perkembangan Menggunakan Media *Match Colors* Terhadap Motorik Halus anak usia 4-5 Tahun Di TK Kartika Kota Sorong

Nama Lengkap : Sinthia Latupeirissa
NIM : 21530121044
Jurusan : Kebidanan
Politeknik : Poltekkes Kemenkes Sorong
Alamat Email : latupeirissasinthia@gmail.com

Dosen Pembimbing I
Nama Lengkap dan Gelar : Fitra Duhita, M.Keb
NIP Poltekkes/NIDN : 1988051720201220003
Alamat Rumah : Jln Flamboyan VII
No Telp/Hp : 085645095823

Dosen Pembimbing II
Nama Lengkap dan Gelar : Harlinah, M.Keb
NIP Poltekkes/NIDN : 919850114201901201
Alamat Rumah : Jln. Pramuka Kota Sorong
No Telp/Hp : 0853143331111



Kemenkes
Poltekkes Sorong

Sorong, 20 Mei 2025

Dosen Pembimbing I

Fitra Duhita, M.Keb
NIP : 1988051720201220003

Dosen Pembimbing II

Harlinah, M.Keb
NIP:919850114201901201

Ketua jurusan kebidanan
Politeknik kesehatan kementerian kesehatan sorong



Ariani Pongoh.S.ST.M.Kes
NIP. 196601011985032005

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

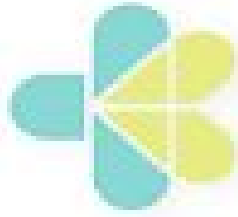
**PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN
MENGUNAKAN MEDIA *MATCH COLORS* TERHADAP
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK
KARTIKA KOTA SORONG**

Oleh

SINTHIA LATUPEIRISSA

21530121044

Telah dipertahankan dalam
Seminar di depan Tim Penguji
Pada tanggal : Kamis, 21 Agustus 2025



Susunan Tim Penguji

1. Mariana Isir,S.ST,M.Kes
NIP : 196903171993012002

(.....)

2. Fitra Duhita,M.Keb
NIP : 198805172020122003

(.....)

3. Harlinah,M.Keb
NIP : 919850114201901201

(.....)

Mengetahui

Ketua jurusan kebidanan
Politeknik kesehatan kementerian kesehatan sorong



Ariani Pongoh.S.ST,M.Kes
NIP. 196601011985032005

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya Saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Sinthia Latupeirissa

NIM : 21530121044

Tanda Tangan : 

Tanggal : 21 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Poltekkes Kemenkes Sorong, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sinthia Latupeirissa
NIM : 21530121044
Program Studi : Sarjana Terapan Kebidanan
Jurusan : Kebidanan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Poltekkes Kemenkes Sorong Hak Bebas Royalti Non Ekklusif (*Non-exclusive royalty-free Right*) atas skripsi saya yang berjudul: Pengaruh Pemberian Stimulasi Menggunakan Media *Match Colors* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Kartika Kota Sorong

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di:

Pada Tanggal: 21/08/2025

Yang menyatakan,

Materai 10.000



(Sinthia Latupeirissa)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Kebidanan pada Program studi Sarjana Terapan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Sorong. Skripsi ini dapat diselesaikan atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Bapak dan Ibu :

1. Butet Agustarika, M.Kep selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Sorong yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di TK Kartika Kota Sorong
2. Ariani Pongoh, S.ST, M.Kes selaku Ketua Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Sorong yang telah memberikan penulis kepercayaan untuk melakukan penelitian ini.
3. Rizqi Kamalah, M.Keb selaku Ketua Prodi Sarjana Terapan Kebidanan yang telah memberika kepercayaan untuk melakukan penelitian ini.
4. Fitra Duhita, M.Keb selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan kepada Peneliti selama penyusunan skripsi ini.
5. Harlinah, M.Keb selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan kepada Peneliti selama penyusunan skripsi ini.
6. Selvisina Gita Laku, S.Sos selaku Kepala Sekolah TK Kartika Kota Sorong yang menjadi tempat penelitian untuk melengkapi data penyusun skripsi ini
7. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kedua orang tua Penulis atas doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Saya menyadari bahwa dalam menyelesaikan laporan ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman saya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran sangat penting saya harapkan dengan harapan

menambah pengetahuan dan ketrampilan bagi saya, agar kelak dapat menerapkannya dengan baik. Semoga laporan ini bermanfaat, Aminnn.

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

In the Name Of Jesus Christ

“Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan.”

“Aku ditolak dengan hebat sampai jatuh, tetapi Tuhan menolong aku”

(Mazmur 118: 13)

“Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesuatu dan tidak ada rencana-Mu yang gagal”

(Ayub 42: 2)

“Serahkanlah segala kekhawatiranmu kepada-Nya, sebab ia memelihara kamu”

(1 Petrus 5: 7)

“Jangan takut, percaya saja”

(Markus 5:36)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya tulis ini Peneliti persembahkan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, sumber kekuatan, hikmat, dan kasih yang tiada berkesudahan. Terima kasih atas penyertaanmu yang sempurna, sehingga Penulis dapat melewati setiap proses dengan penuh pengharapan dan kemenangan. Karena tanpa pertolongan Tuhan Penulis tidak akan dapat sampai pada tahap ini.
2. Kepada Kedua orang tua saya Papa Doni dan Mama Popy Terima kasih telah menjadi tempat saya berpulang dalam segala lelah, takut, ragu, dan gagal. Papa dan Mama adalah alasan saya mampu berdiri hingga sejauh ini bukan karena harta yang melimpah, bukan karena jalan yang mudah, tapi karena cinta dan pengorbanan yang begitu besar dari kalian yang tak pernah bisa saya balas sepenuhnya. Papa, meski engkau tidak menempuh pendidikan tinggi, tapi engkau adalah guru kehidupan terbaik dalam hidup saya. Dari keringat dan kerja kerasmu, saya belajar makna keteguhan dan pengorbanan. Engkau selalu diam dalam lelahmu, tapi doa dan perjuanganmu terdengar paling lantang dalam hidup saya. Mama, terima kasih atas doa-doa yang tak pernah putus, pelukan yang selalu menguatkan, dan nasihat yang menjadi penerang dalam gelapnya jalan. Engkau bukan hanya ibu yang luar biasa, tapi juga sahabat hati yang tak pernah lelah percaya bahwa anakmu ini mampu. Setiap langkah dalam proses menyelesaikan skripsi ini adalah jejak cinta kalian. Setiap halaman yang saya tulis, ada doa kalian di baliknya. Setiap rasa ingin menyerah, saya ingat bahwa saya punya dua alasan untuk terus bertahan yaitu Papa dan Mama. Gelar ini bukan milik saya seorang. Ini adalah milik kita hasil dari peluh, doa, tangis, dan cinta kalian yang tak pernah lelah. Terakhir, Terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya ,Dari lubuk hati paling dalam, anakmu ini sangat mencintai kalian.

I love you, Mama dan Papa.

3. Terima kasih kepada kakak kandung saya, Stienje bersama suaminya selaku kakak ipar saya, yang telah menjadi penyemangat, pemberi motivasi, sekaligus sebagai tim donatur yang banyak membantu saya dalam menjalani perkuliahan ini. Untuk adik kandung saya, Gery, terima kasih atas canda tawa dan semangatmu yang sederhana namun sangat berarti selama proses panjang ini.
4. Dengan tulus saya mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat saya, Tri Imel Istiqomah dan Abigael Tiffany Waas, yang sudah saya anggap seperti keluarga sendiri. Terima kasih karena selalu ada untuk saya, siap mendengar ketika saya susah, selalu memberi kekuatan, serta mendukung dengan penuh ketulusan. Kebersamaan dan perhatian kalian sangat berarti dalam perjalanan panjang ini. Semoga segala kebaikan yang kalian berikan mendapat balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa.
5. Carmelita Mathelda Rumohoirra Sahabat saya dari SMK sampai sekarang, meskipun jarak memisahkan kita dan engkau berada jauh di Sukabumi, namun kasih dan perhatianmu tidak pernah putus. Setiap pesan, doa, dan dukungan darimu terasa begitu dekat di hati. Terima kasih telah selalu hadir, meski tidak secara fisik, tapi sepenuhnya dalam semangat dan cinta sebagai sahabat sejati.
6. Kepada teman – teman saya Yuliana Wenno , Eva Monica Manuhutu , Claudio Imanuel Latupeirissa , atas doa dan perhatian yang diberikan dari kejauhan. Meskipun jarak memisahkan, dukungan kalian tetap terasa dan sangat berarti bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Nur asizah yang telah dengan tulus membantu dan mendampingi proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktumu, bantuanmu, dan perhatian yang begitu berarti.
8. Terima kasih kepada teman-teman kuliah saya Pau dan Idang, yang selalu siap membantu setiap kali saya membutuhkan pertolongan. Dukungan dan kebaikan kalian sangat berarti dalam proses ini.

9. Terima kasih kepada keluarga besar Latupeirissa dan Naulaitta atas doa, dukungan, serta perhatian yang selalu menguatkan saya dalam menyelesaikan studi ini.
10. Kepada ketiga ponakaan tersayang saya Samuel, Daren , Dean. Terima kasih atas keceriaan, semangat, dan perhatian kalian yang selalu mampu membuat hari-hari saya terasa lebih ringan. Kehadiran kalian memberi warna dalam hidup saya, dan menjadi penghibur tersendiri di tengah proses yang melelahkan ini.
11. Diri saya sendiri Sinthia Latupeirissa, Untuk setiap perjuangan yang telah dilalui, untuk semua air mata yang tak terlihat, dan untuk keberanian yang tetap bertahan meski dunia terasa berat. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah, walau berkali-kali merasa lelah. Terima kasih telah berani bermimpi, meski kadang diselimuti keraguan. Namun, saya tahu bahwa semua ini bukan karena kekuatan saya sendiri. Segala yang saya capai hari ini adalah semata-mata karena kasih, penyertaan, dan pertolongan dari Tuhan Yesus.

I'm proud of myself, but more than that I'm grateful to Jesus.

PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN MENGUNAKAN MEDIA *MATCH COLORS* TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTIKA KOTA SORONG

Sinthia Latupeirissa

Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Sorong,

Jl. Basuki Rahmat Km. 11 Kota Sorong

Email: latupeirissasinthia@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini yang memengaruhi kesiapan akademik, kemandirian, dan keterampilan sehari-hari. Pada masa prasekolah, stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, serta ketepatan gerak. Salah satu media stimulasi yang dapat digunakan adalah *Match Colors*, yaitu permainan edukatif yang dirancang untuk mencocokkan warna pada bentuk-bentuk tertentu sehingga merangsang gerakan motorik halus secara menyenangkan. Namun, belum semua lembaga pendidikan anak usia dini memanfaatkan media ini secara optimal. **Tujuan:** Mengetahui pengaruh pemberian stimulasi perkembangan menggunakan media *Match Colors* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK Kartika Kota Sorong. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experiment* dan pendekatan *post-test only control group design*. Sampel berjumlah 30 anak yang dibagi menjadi dua kelompok: intervensi (stimulasi menggunakan *Match Colors*) dan kontrol (stimulasi standar). Pengukuran dilakukan menggunakan lembar observasi keterampilan motorik halus, dan data dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney. **Hasil:** Kelompok intervensi menunjukkan 100% anak memiliki kemampuan motorik halus kategori baik (>75%), sedangkan kelompok kontrol hanya 40% anak yang mencapai kategori baik. Uji Mann-Whitney memperoleh nilai $p = 0,007 (<0,05)$, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. **Kesimpulan:** Stimulasi perkembangan dengan media *Match Colors* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Media ini dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang kreatif bagi guru dan orang tua untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini. **Kata Kunci:** Motorik halus, stimulasi perkembangan, *Match Colors*, anak usia dini, permainan edukatif.

*THE EFFECT OF DEVELOPMENT STIMULATION USING MATCH
COLORS MEDIA ON FINE MOTOR SKILAS OF CHILDREN AGED 4-5
YEARS AT KARTIKA KINDERGARTEN SORONG*

Sinthia Latupeirissa

Applied Bachelor Degree Program in Midwifery at Poltekkes Kemenkes Sorong
Ministry of Health Sorong, Jl.Basuki Rahmat Km.11 Sorong City
Email : latupeirissasinthia@gmail.com

ABSTRACT

Background: Fine motor development is one of the essential aspects of early childhood growth that influences academic readiness, independence, and daily life skills. During the preschool period, appropriate stimulation is crucial to optimize hand-eye coordination, finger muscle strength, and movement precision. One type of stimulation that can be used is Match Colors, an educational game designed to match colors on specific shapes, thereby stimulating fine motor movements in an enjoyable way. This tool also helps children develop concentration, problem-solving skills, and color recognition. However, not all early childhood education institutions utilize it optimally as a developmental stimulation tool. **Objective:** To determine the effect of developmental stimulation using Match Colors media on the fine motor skills of children aged 4–5 years at TK Kartika, Sorong City. **Methods:** This quantitative research employed a quasi-experimental design with a post-test only control group approach. The sample consisted of 30 children divided into two groups: the intervention group (stimulation using Match Colors) and the control group (standard stimulation). Fine motor skills were measured using an observation checklist, and data were analyzed using the Mann-Whitney test. **Results:** The intervention group showed that 100% of the children achieved good fine motor skills (>75%), whereas only 40% of children in the control group achieved the same category. The Mann-Whitney test yielded a p-value of 0.007 (<0.05), indicating a significant difference between the two groups. **Conclusion:** Developmental stimulation using Match Colors is effective in improving fine motor skills of children aged 4–5 years. This medium can serve as an alternative creative learning method for teachers and parents to support early childhood development.

Keywords: Fine motor skills, developmental stimulation, Match Colors, early childhood, educational games.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	vi
PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
1. Tujuan Umum.....	4
2. Tujuan Khusus.....	4
D. Manfaat.....	4
1. Manfaat Teoritis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Teori	7
1. Kemampuan Motorik Halus	7
a. Pengertian Motorik Halus.....	7
2. Perkembangan Motorik Anak Usia 4-5 Tahun.....	17
B. <i>Match colors</i>	20
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis/Desain Penelitian.....	30
B. Kerangka Konsep	31
C. Subjek Penelitian.....	32
1. Populasi	32

D. Teknik Sampling	33
E. Definisi Operasional.....	34
F. Tempat dan Waktu Penelitian	35
1. Tempat Penelitian.....	35
H. Pengumpulan data	36
K. Analisis Data	40
1. ETIKA PENELITIAN.....	41
BAB IV	52
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
B. Hasil	53
BAB V	60
A. Kesimpulan.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Perkembangan motorik halus anak sesuai dengan tahapan umurnya	17
tabel 3 1 Definisi Operasional Variabel	34
Tabel 4 1 Karakteristik Responden	53
Tabel 4 2 Perkembangan motorik halus anak pada kelompok kontrol dan	54
Tabel 4 3 Hasil uji beda motorik halus anak pada kelompok kontrol dan	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	29
Gambar 3. 1 Kerangka Konsep	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keterangan Layak Etik	68
Lampiran 2 Informed consent	70
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian	71
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian	72
Lampiran 5 Penilaian Match Colors	73
Lampiran 6 Penilaian KPSP dan KIA	74
Lampiran 7 Master Tabel	77
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	78
Lampiran 9 Hasil uji SPSS	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

World Health Organization (WHO, 2021) Melaporkan bahwa data prevalensi balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan adalah 28,7% dan Indonesia termasuk kedalam negara ketiga dengan prevalensi tertinggi di Regional Asia Tenggara. Menurut (RD Safira, 2023) didapatkan data masih tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia 3-6 tahun khususnya gangguan perkembangan motorik didapatkan 27,5% atau 3 juta anak mengalami gangguan. Anak usia 3-6 tahun di Indonesia sekitar 16% dilaporkan mengalami gangguan perkembangan berupa gangguan perkembangan otak, gangguan pendengaran dan gangguan motorik.

Motorik halus pada anak usia dini ialah sesuatu yang sangat penting untuk tumbuh kembang, Jika perkembangan motorik halus tidak berjalan optimal, anak dapat mengalami keterlambatan motorik halus yang menyebabkan anak menjadi rendah diri, terjadi kecemburuan pada yang lain, ketergantungan dan timbul rasa malu. Hal tersebut dapat membuat anak kesulitan memasuki bangku sekolah karena kemampuan motorik halus sangat diperlukan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya dalam hal bermain dan juga menulis. Rasa ketergantungan pada anak akan berakibat penurunan prestasi jauh dibawah kemampuan anak. Terlatihnya syaraf-syaraf tangan anak serta keterampilan mengkoordinasikan mata dan tangan dapat membantu

meningkatkan motorik halus anak yang sangat diperlukan untuk menulis (Suratin, 2025).

Keterlambatan motorik halus dapat berdampak negatif terhadap kepercayaan diri dan kemandirian anak, lebih jauh lagi, hal ini dapat menghambat perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak, karena banyak kegiatan pembelajaran pada usia dini yang bersifat praktis dan membutuhkan koordinasi motorik halus. Anak perlu mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Maka untuk mengembangkannya membutuhkan permainan yang mampu mengembangkan motorik halus anak. Terdapat sejumlah jenis media pembelajaran, misalnya: Media Lingkungan, yang mencakup tempat atau suasana yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Dalam pembelajaran anak, konsep media lingkungan melibatkan pengenalan anak pada suatu tempat yang dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan edukatif merupakan permainan yang dapat mendidik anak dari sesuatu yang ada pada permainan tertentu. Permainan edukatif dapat memberikan rangsangan yang baik bagi anak seperti meningkatkan kemampuan daya berpikir, keseimbangan kognitif dan motorik (Ruhayat & Widjayatri, 2024).

Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu *match colors*. Permainan *match colors* adalah jenis permainan di mana pemain diminta untuk mencocokkan warna yang serupa atau sesuai, seringkali dengan memindahkan atau menyusun elemen-elemen berwarna dalam permainan tersebut. Cara memainkannya yaitu anak

akan mencocokkan warna yang ada di kardus dengan warna yang sesuai tutup botol argo. Manfaat permainan *match colors* yaitu pengembangan motorik, pemahaman warna, peningkatan konsentrasi dan perhatian, pengembangan kemampuan pemecahan masalah, stimulasi kreativitas, melatih memori warna (Ramahwanti and Widjayatri 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *Match Color* efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. (Ruhayat & Widjayatri, 2024) menemukan bahwa permainan mencocokkan warna meningkatkan koordinasi tangan-mata serta keterampilan menggenggam anak usia 4-5 tahun. (Ningtyas et al., 2022) Juga mengungkapkan bahwa penggunaan permainan berbasis warna dapat memperkuat otot-otot kecil di tangan dan meningkatkan koordinasi jari hingga 30% lebih baik dibandingkan anak yang tidak menggunakannya. Sementara itu, (Ramahwanti et al., 2024) melalui studi kuasi-eksperimen menunjukkan bahwa anak yang bermain *Match Color* mengalami peningkatan dalam presisi gerakan tangan, kekuatan jari, serta kemampuan mencubit dan menggenggam benda kecil. Dengan demikian, *Match Color* terbukti sebagai media yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini.

Sebelumnya peneliti telah melakukan survey pada lokasi Penelitian dan pada lokasi tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai perkembangan motorik halus sehingga hal ini menjadi dasar bagi peneliti dalam pemilihan tempat

penelitian yaitu bertempat di TK Kartika XXII-3 Yayasan Kartika Jaya Koordinator Xxix Yonif Rk 762 XXII Kasuari.

B. Rumusan masalah

Bagaimana Pengaruh Pemberian stimulasi perkembangan menggunakan media *Match colors* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui apakah ada pengaruh pemberian stimulasi perkembangan menggunakan media *match colors* terhadap kemampuan motorik halus usia 4-5 tahun.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun setelah diberikan stimulasi menggunakan media *Match Color*.
- b. Mengidentifikasi perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun yang diberikan stimulasi standar
- c. Menganalisis Pengaruh pemberian stimulasi menggunakan media *Match Color* terhadap motorik halus anak.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya stimulasi perkembangan melalui media permainan,

khususnya media *Match Colors* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

- a. Bagi pembaca, yaitu memberikan masukan teoretis tentang pengaruh pemberian stimulasi perkembangan menggunakan media *match colors* terhadap kemampuan motorik halus usia 4-5 tahun.
- b. Bagi penulis lain, yaitu sebagai bahan perbandingan dalam menggunakan pemberian stimulasi perkembangan menggunakan media *match colors* terhadap kemampuan motorik halus usia 4-5 tahun.
- c. Bagi penulis, yaitu sebagai bahan masukan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak

Membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan stimulasi yang menyenangkan dan terarah menggunakan media *Match Color*.

- b. Bagi guru TK

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak, sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan belajar sehari-hari.

c. Bagi orang tua

Menjadi referensi bagi orang tua untuk melakukan stimulasi perkembangan motorik halus anak di rumah dengan menggunakan media sederhana dan menarik seperti *Match Color*.

d. Bagi Lembaga Pendidikan (TK Kartika)

Menjadi dasar untuk mengembangkan program kegiatan pembelajaran berbasis stimulasi perkembangan motorik halus yang lebih variatif dan inovatif.

e. Bagi Institusi

Hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan kurikulum dan program pendidikan di institusi. Sehingga lebih efektif dalam mendukung perkembangan motorik halus anak

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Kemampuan Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Keterampilan motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus pada tangan, gerakan ini memerlukan kecepatan, ketepatan dan keterampilan menggerakkan. Keterampilan motorik halus memerlukan gerakan dengan otot halus pada tangan dan biasanya dilakukan didalam ruangan kelas. Disebut gerakan halus, bila hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Namun begitu, Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Motorik halus meliputi antara otot halus dan panca indra dan tidak perlu menggunakan tenaga hanya menggunakan otot-otot halus untuk kesiapan dalam menulis, membaca dan sebagainya. Koordinasi motorik halus merupakan salah satu tahapan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Kemampuan motorik halus adalah seorang anak bisa mengambil benda kecil dengan menggunakan jari tangannya seperti di jepit dengan jari jempol dan telunjuk, lalu menggunting dan memegang pensil dengan benar, serta menulis, menggambar dan mewarnai. Gerakan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot otot kecil seperti misalnya jari tangan, otot wajah dan lain-lain (Biri & Slama, 2023).

(Wahyuni, 2021) Mendefinisikan motorik halus adalah aktivitas yang dilaksanakan mata dengan tangan sebagai keterampilan dikembangkan melalui

kegiatan secara rutin seperti meremas remas kertas, menggambar, melipat kertas dan menyusun balok. Gerakan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil seperti misalnya jari tangan, otot wajah dan lain-lain keterampilan motorik halus termasuk dalam perkembangan manipulasi benda yang meliputi menerima benda dari orang lain menggunakan tangan, menggerakkan bola besar sampai kecil dan memainkan bola dengan gerakan tangan dan mengayunkan benda dengan benda lain perkembangan motorik yang diatur secara halus seperti keterampilan tangan (Damayanti et al., 2020).

Perkembangan motorik halus sendiri merupakan keterampilan-keterampilan fisik yang melibatkan otot halus serta koordinasi mata dan tangan., adapun kegiatan motorik halus antara lain: mengancing baju, menggambar, serta koordinasi mata dan otot halus, seiring perkembangan kemampuan motorik, anak-anak pra sekolah secara terus-menerus menggabungkan kemampuan-kemampuan yang sudah mereka miliki dengan kemampuan yang mereka dapatkan untuk menghasilkan kapabilitas yang lebih kompleks, gerakan terbatas dari bagian tubuh dalam hal ketepatan, ketelitian dan gerak manipulasi (Tripuspa et al., 2024).

Keterampilan motorik halus ini melibatkan koordinasi neuromuscular yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk tercapainya keterampilan ini. Keterampilan jenis ini sering juga disebut sebagai keterampilan yang memerlukan koordinasi mata-tangan (*hand-eye coordination*). Menulis, menggambar dan bermain piano, adalah contoh-contoh dari keterampilan tersebut. Perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang

suatu objek dengan menggunakan jari tangan, pada usia 4 tahun, koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna (Sari et al., 2020).

Keterlambatan motorik halus pada anak adalah salah satu dampak yang dapat terjadi apabila anak kurang mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan usianya. Perkembangan motorik merupakan salah satu proses tumbuh kembang anak dalam melakukan suatu gerakan pada tubuh, perkembangan ini dapat sejalan dengan kematangan saraf serta otot anak. Sehingga, setiap gerakan yang dilakukan oleh anak dapat terjadi karena adanya interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan motorik terdapat dua macam, antara lain, motorik kasar yang ditandai dengan kemampuan anak dalam berjalan, berlari hingga melempar. dan motorik halus yaitu kemampuan yang akan dimiliki oleh anak dengan cara belajar dan berlatih (Kamelia, 2019).

b. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus

Perkembangan motorik halus seorang anak tidak selalu berjalan dengan sempurna dan sesuai tahapan. Ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, baik faktor internal maupun faktor eksternal (Nurlaili, S.Pd.I, 2017) Berikut ini akan diuraikan faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus anak antara lain :

a) Faktor genetik

Faktor genetik atau keturunan merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orangtua anak. Faktor ini ditandai dengan beberapa kemiripan fisik dan gerak tubuh anak dengan orang tuanya.

b) Kondisi pra kelahiran

Ketika anak berada dalam kandungan ibu, pertumbuhan fisiknya sangat tergantung pada gizi yang diperolehnya dari ibunya. Jika kondisi fisik seorang ibu yang sedang mengandung terganggu karena kurang gizi, maka anak yang dikandungnya pun akan mengalami pertumbuhan fisik yang tidak sempurna. Contohnya ibu hamil yang kekurangan asam folat akan mengakibatkan gangguan pertumbuhan otak dan cacat pada janin. Maka dari itu meskipun anak masih berada di dalam kandungan, anak juga harus diberikan makanan yang bergizi baik dan sehat melalui makanan yang dikonsumsi ibunya.

c) Kesehatan & gizi anak pasca kelahiran

Kesehatan dan gizi anak sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan motorik halus anak, mengingat bahwa anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan bertambah volume dan fungsi tubuh anak. Dalam pertumbuhan fisik/motorik halus yang pesat ini anak membutuhkan gizi yang cukup untuk membentuk sel-sel tubuh dan jaringan tubuhnya yang baru. Kesehatan anak yang terganggu karena sakit akan memperlambat pertumbuhan/perkembangan motorik halusnya dan akan merusak sel-sel serta jaringan tubuh anak.

d) Intelligence Question Kecerdasan intelektual turut mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Kecerdasan intelektual yang ditandai dengan tinggi rendahnya skor IQ secara tidak langsung membuktikan tingkat perkembangan otak anak dan perkembangan otak anak.

e) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor eksternal atau faktor di luar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik halus anak, dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan. Misalnya ruangan bermain yang terlalu sempit, sedangkan jumlah anak banyak, akan mengakibatkan anak bergerak cepat dan sangat terbatas bentuk gerakan yang dilakukannya. Maka dari itu penting untuk menciptakan lingkungan bermain yang sehat dan kondusif dan sesuai dengan kebutuhan anak, agar membantu mengoptimalkan perkembangan motorik anak.

f) Pola asuh

Ada tiga pola asuh yang dominan dilakukan oleh orangtua yaitu pola asuh otoriter, demokratis dan permisif. Pola asuh otoriter cenderung tidak memberikan kebebasan kepada anak, dimana anak dianggap sebagai robot yang harus taat pada semua aturan dan perintah yang diberikan. Sedangkan Pola asuh permisif sangat berlawanan dengan otoriter, yaitu orangtua cenderung akan memberikan kebebasan tanpa batas pada anak dan cenderung membiarkan anak untuk bertumbuh dan berkembang dengan sendirinya tanpa dukungan orangtua. Pola asuh yang terbaik adalah demokratis dimana orangtua akan memberikan kebebasan yang terarah artinya orang tua memberikan arahan, bimbingan dan stimulasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak, jadi orang tua berusaha memberdayakan anak. Ketiga pola asuh ini tentunya akan menentukan suasana kehidupan yang akan dialami anak dalam kesehariannya dan tentu saja akan sangat mempengaruhi proses perkembangannya diantaranya perkembangan motorik halus.

g) Stimulasi yang tepat

Perkembangan motorik halus anak sangat tergantung pada seberapa banyak stimulasi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena otot-otot anak baik otot halus anak belum mencapai kematangan. Dengan latihan-latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi motoris yang sempurna yang ditandainya dengan gerakan halus yang lancar dan luwes. Stimulus yang tepat adalah stimulus yang sesuai dengan tahapan perkembangan usia anak sehingga akan sangat membantu dalam mengoptimalkan motorik halus anak. Karena jika stimulus yang diberikan itu tidak sesuai dengan tahapan usia perkembangannya maka stimulus tersebut tidak akan membantu dalam perkembangan anak.

h) Cacat fisik

Kondisi cacat fisik yang dialami oleh anak akan mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik halusnya contohnya anak tunadaksa akan kesulitan dalam melakukan hal-hal yang berhubungan dengan pergerakan motorik halus.

c. Fungsi Motorik Halus Anak

Fungsi pengembangan motorik halus anak ialah :

- 1) Mengembangkan motorik halus yang berkaitan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- 2) Memperkenalkan gerakan jari tangan seperti menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda dengan jari jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang.
- 3) Mampu mengkoordinasikan kecepatan, kecakapan dengan gerakan tangan.

Penguasaan emosi. Perkembangan motorik halus sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan.

Beberapa pengaruh perkembangan motorik halus yang dipaparkan oleh Hurlock terhadap perkembangan individu memiliki fungsi:

- 1) Melalui keterampilan motorik halus, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki ketrampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat main.
- 2) Melalui keterampilan motorik halus, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya.
- 3) Melalui perkembangan motorik halus, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia pra sekolah atau usia kelas awal-awal sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menulis, menggambar, melukis dan berbaris-baris.
- 4) Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak dapat bergaul dengan teman sebayanya, bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang fringger (terpinggirkan).
- 5) Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self – concept atau kepribadian anak. Dari pendapat diatas menjelaskan

tentang fungsi motorik halus, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Fungsi motorik halus pada dasarnya sudah ada sejak anak lahir dan berkembang secara bertahap. Kendati faktor bawaan dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus, akan tetapi stimulasi jauh lebih berperan. Dengan kata lain, meski anak lahir normal dan tidak mengalami gangguan perkembangan, stimulasi tetap diperlukan untuk lebih mengasah keterampilan tersebut hingga dapat berkembang lebih baik.

Terdapat beberapa cara yang efektif dilakukan untuk mengembangkan motorik halus anak, diantaranya:

- 1) Praktek langsung adalah suatu cara penilaian yang diberikan pada anak dengan cara praktek langsung. Tujuannya agar bisa menilai kemampuan secara langsung pada anak dan mengetahui apakah anak mengerti apa yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami peserta didik.

Tahapnya adalah :

- a. Berikan penjelasan pada anak tentang pembelajaran yang nantinya anak akan mempraktekkan secara langsung satu persatu ke depan, dan
 - b. Berikan penilaian secara langsung pada anak dengan cara memberikan bintang, yang paling bagus dapat bintang tiga, dan lain sebagainya
- 2) Simulasi, metode ini dapat digunakan oleh anak dengan tujuan agar anak mendapatkan keterampilan tertentu yang bersifat professional dan juga dapat digunakan daam kehidupan sehari-hari. Simulasi menurut pusat bahasa merupakan suatu metode yang berbasis pelatihan yang didalam nya terdapat suatu kegiatan memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan

keadaan sesungguhnya. Dengan kata lain simulasi merupakan bentuk.

d. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak

Ada berbagai fase pertumbuhan dan perkembangan anak: prenatal (dari konsepsi hingga melahirkan), masa bayi (dari 0 hingga 1 tahun), anak usia dini (dari 1 hingga 3 tahun), dan prasekolah (dari 3 hingga 3 tahun). 6 tahun), serta masa sekolah (6-18 atau 20 tahun). Anak pada rentang usia prasekolah adalah mereka yang berusia 3—6 tahun. Anak-anak biasanya bersekolah di taman kanak-kanak (4-6 tahun), kelompok bermain (3-4 tahun), dan program anak-anak (3-5 tahun) pada usia ini. Sesuai dengan tingkat perkembangan motorik halus yang harus dicapainya, anak pada usia ini seharusnya mampu menangani berbagai tugas yang memerlukan kemampuan motorik halus, seperti mewarnai dengan rapi, mengikat tali sepatu, melukis dengan jari, dan menggunakan gunting dengan baik meskipun dalam keadaan darurat. mereka tidak lurus saat dipotong.

Keterampilan motorik halus adalah salah satu pencapaian tumbuh kembang penting bagi anak memperoleh kemandirian . Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan, di indonesia, mereka didefinisikan sebagai anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 dari undang-undang dalam Watini, (2019) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pendidikan yang ditujukan untuk anak mulai dari lahir hingga mencapai usia 6 tahun. Sedangkan Anak usia dini menurut definisi NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), merujuk kepada anak-anak yang berusia

antara 0 hingga 8 tahun yang menerima layanan pendidikan dari berbagai lembaga seperti taman penitipan anak, penitipan anak dalam lingkungan keluarga, pendidikan prasekolah baik yang diselenggarakan oleh lembaga negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar (SD) (Asmawati et al., 2022)

Rentang usia ini, yakni dari 0 hingga 8 tahun, sering kali diidentifikasi oleh para ahli sebagai masa kritis dalam perkembangan anak, yang sering disebut sebagai "masa emas" (*Golden Age*), yang memegang peranan krusial dalam perjalanan perkembangan anak (Trenggonowati, 2018). Periode emas merujuk pada fase awal kehidupan seorang anak, yang merupakan tahap penting dalam perkembangannya yang cepat. Ini adalah masa di mana individu sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang krusial bagi kehidupan mereka di masa depan (Hasanah et al., 2025). Salah satu dari enam aspek pertumbuhan anak yang perlu diperhatikan oleh pendidik adalah pertumbuhan dalam seni. Pentingnya pertumbuhan ini adalah agar anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dan ekspresi mereka sesuai dengan usia mereka. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui bermain. Bermain merupakan kegiatan pokok yang dilakukan anak setiap hari, karena bagi mereka, dunia bermain adalah bagian integral dari kehidupan sehari-hari.

Pada saat berkembangnya keterampilan motorik meningkat juga tingkat kecerdasan, akurasi, kekuatan dan efisiensi gerakannya. Berikut ialah tahapan perkembangan perkembangan kemampuan motorik halus anak berdasarkan tingkatan usianya.

Tabel 2 1 Perkembangan motorik halus anak sesuai dengan tahapan umurnya

Usia 2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu meremas kertas atau kain dengan menggunakan 5 jari, Mampu melipat kertas meskipun belum rapi atau lurus, • Mampu menggunting kertas tanpa pola, Kemampuan koordinasi jari tangan sudah cukup baik untuk memegang alat seperti sikat gigi dan sendok.
Usia 3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Bisa mencuci dan mengelap tangan sendiri, Mampu mengaduk cairan dengan sendok, Mampu menuang air dari teko, • Mampu mencuci dan mengeringkan tangan, Mampu menuang air, pasir, atau tempat biji- bijian kedalam tempat penampung, • Mampu menyentuhkan ujung jari pada jempol, • Menjatuhkan benda kecil kedalam botol yang berleher sempit, • Menjepit kertas dengan klips, • Menggunakan sendok dengan garpu dengan baik
Usia 4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, kiri/kanan dan lingkaran, • Menjiplak bentuk, • Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit, • Mengekspresikan diri dengan berbagai karya seni, • Mengikat tali sepatu • Mengoleskan selai diatas roti dengan pisau, Membentuk berbagai objek dengan tanah liat, Mencuci dan mengeringkan tangan tanpa membasahi baju.

2. Perkembangan Motorik Anak Usia 4-5 Tahun

a. Usia Empat Tahun

Ciri-ciri anak usia empat tahun pada umumnya adalah memiliki energi yang melimpah, gagasan yang meluap-luap, obrolan dan aktivitas yang tidak ada lelahnya. Pertengkarannya yang disebabkan oleh sifat keras kepala dan perbedaan pendapat antara anak dan orang dewasa sering terjadi. Anak sering menguji batasan, penuh percaya diri dan

menegaskan kebutuhan yang semakin besar untuk mandiri. Sementara itu, mereka juga memiliki banyak sifat yang menyenangkan. Mereka antusias, berusaha keras untuk bisa membantu, mempunyai imajinasi yang hidup, dan bisa membuat rencana dalam batasan tertentu. Menurut Permendikbud no. 137 Tahun 2014 tentang perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun sebagai berikut:

b. Perkembangan Motorik

- 1) Berjalan pada garis yang lurus (gambarlah garis lurus dengan menggunakan kapur pada lantai).
- 2) Melompat dengan satu kaki meski belum sempurna.
- 3) Menaiki tangga, memanjat pohon dan mainan yang bisa dipanjat di taman bermain.
- 4) Berlari, memulai, berhenti dan bergerak mengelilingi rintangan dengan mudah.
- 5) Menangkap, melempar, menendang, dan memantulkan bola.
- 6) Membangun menara dengan sepuluh balok atau lebih, dan mainan konstruksi lainnya.
- 7) Membentuk benda atau sesuatu dari lempung: kue, ular, binatang sederhana.
- 8) Meniru menggambar beberapa bentuk dan menulis beberapa huruf
- 9) Memegang krayon atau spidol dengan menggunakan genggaman kaki tiga.
- 10) Mewarnai dan menggambar dengan tujuan tertentu; bisa

mempunyai sebuah gagasan di kepalanya tetapi sering masih bermasalah dalam mewujudkannya, lalu menyebut hasil kreasinya sebagai gambar yang lain.

c. Usia lima tahun

Sebagian besar anak usia lima tahun berada dalam fase yang cukup tenang dan semakin tinggi rasa percaya dirinya dan rasa untuk mengandalkan dirinya. Anak pada usia lima tahun ini menghabiskan banyak waktu dan perhatiannya pada praktik dan penguasaan keterampilan di semua bidang perkembangan. Namun keinginan untuk melakukan sesuatu dan menjelajah sering tidak diimbangi dengan kemampuan untuk melihat bahaya atau adanya konsekuensi yang bisa membahayakan. Sehingga keamanan anak menjadi perhatian utama, namun hal tersebut diberikan dengan cara yang tidak membatasi rasa keingintahuan, kompetensi dan rasa harga diri anak. Menurut Permendikbud no. 137 Tahun 2014 tentang perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun sebagai berikut:

a. Perkembangan Motorik Halus

1. Berjalan dan berlari tanpa kesulitan
2. Berjalan naik dan turun tangga tanpa dibantu, dengan kaki melangkah saling bergantian
3. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lututnya
4. Belajar untuk melompat dengan menggunakan satu kaki
5. Menangkap bola yang dilempar dengan jarak 3 kaki

6. Bergerak mengikuti ketukan dan ritme music
7. Melompat atau meloncat maju sepuluh kaki berturut-turut tanpa terjatuh
8. Menggambar atau menulis berbagai bentuk dan huruf : kotak, segitiga, A,I,O,C,H,L,T.
9. Menunjukkan pengendalian yang cukup baik pada pensil atau spidol : bisa mulai mewarnai di dalam garis
10. Menggunting garis (tidak sempurna)

B. Match colors

a. Pengertian Match colors

Match Colors adalah permainan yang menguji kemampuan pemain dalam mencocokkan warna yang sesuai. Biasanya, pemain harus menghubungkan atau mengklik warna yang sama dalam batas waktu tertentu atau dengan jumlah gerakan yang terbatas, beberapa permainan *Match Colors* juga mengandalkan refleks cepat dan strategi untuk mencapai skor tinggi atau menyelesaikan tantangan tertentu. Dalam rangka mengembangkan APE *Match Colors*, fokus pengembangan kognitif mencakup pemahaman konsep bentuk geometri dan pengenalan warna (Ruhayat & Widjayatri, 2024). Standar pencapaian perkembangan untuk anak usia 3-4 tahun mencakup kemampuan anak untuk mengorganisir warna dan bentuk geometri dalam permainan *Match Colors*, kemampuan menghubungkan bentuk geometri dengan objek-objek di sekitar, serta kemampuan anak dalam berpikir kritis, sejalan dengan tujuan pendidikan

anak usia dini. Mengatasi kesulitan dalam mencocokkan warna dalam konstruksi ruang pada permainan *Match Colors* merupakan suatu tantangan.

Dalam hal kreativitas, anak dapat melakukan pengaturan ulang dalam menentukan atau menyusun bentuk geometri pada permainan *Match Colors*, sementara kemampuan anak dalam mengkategorikan bentuk dan warna geometri pada permainan tersebut juga menjadi aspek penting. Selanjutnya, dalam konteks indikator kolaboratif, anak mampu membandingkan berbagai bentuk dan warna geometri dalam permainan *Match Colors*, dan mereka memiliki kemampuan untuk mengurutkan bentuk geometri sesuai dengan keinginan mereka. Perkembangan kognitif adalah perkembangan berpikir anak dan kemampuan anak dalam memberikan alasan. Dengan perkembangan kognitifnya, anak diajak untuk berpikir dan mengingat supaya anak dapat mempunyai ide, gagasan, jalan keluar, cara memecahkan masalah dan menyusun strategi yang kreatif (Cankaya et al., 2023). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hapsari, kemampuan kognitif anak dilihat dari kemampuan anak dalam mengelompokkan benda, membedakan benda sesuai warna. Media yang digunakan adalah bola berwarna, hal ini dimaksudkan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak (Hapsari, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini adalah dengan pengembangan dan pengenalan konsep sains *macth color* dengan menyesuaikan dengan bentuk alat permainan edukatif pada anak usia dini. Pengembangan dan

pengenalan konsep sains pada anak usia dini yang bersifat mendasar dan mengenalkan suatu kegiatan belajar yang dikemas menyenangkan, menyelidik, dan melakukan suatu percobaan untuk mencari tahu kenyataan di lingkungan alam. Pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran yang berbasis fakta/ kongkrit, dimana dalam pembelajarannya mengasah logika berpikir, menganalisis, mampu mengidentifikasi dan memahami bagaimana memecahkan masalah (Fatima & Angkur, 2025). Motorik halus pada anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting untuk tumbuh kembang. Anak perlu mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Maka untuk mengembangkannya membutuhkan permainan yang mampu mengembangkan motorik halus anak. Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 3 tahun yaitu *match colors*. Permainan *match colors* adalah jenis permainan di mana pemain diminta untuk mencocokkan warna yang serupa atau sesuai, seringkali dengan memindahkan atau menyusun elemen-elemen berwarna dalam permainan tersebut.

b. Tujuan *Match Colors*

Tujuan utama dari permainan *Match Colors* adalah mencocokkan warna yang sama untuk mencapai skor tertinggi, menyelesaikan level, atau memenuhi tantangan tertentu dalam permainan. Beberapa tujuan spesifik dalam permainan ini bisa meliputi :

1. Menghilangkan Warna – Pemain harus mencocokkan dan menghapus kelompok warna yang sama untuk membersihkan papan permainan.

2. Mendapatkan Skor Tertinggi – Semakin banyak warna yang dicocokkan sekaligus, semakin tinggi skor yang diperoleh.
3. Menyelesaikan Tantangan Level – Beberapa permainan memiliki misi tertentu, seperti menghapus warna dalam jumlah tertentu atau dalam batasan waktu.
4. Strategi dan Ketepatan – Dalam beberapa game, pemain harus berpikir strategis agar langkah-langkah yang diambil menghasilkan efek terbaik.

Pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan beberapa aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Dari ke 6 aspek tersebut, salah satu yang krusial bagi anak usia dini adalah perkembangan kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan hal-hal tertentu (Sri Wahyuni, 2020). Di antara berbagai kemampuan kognitif, penting bagi anak untuk mengembangkan pemahaman konsep bentuk, warna dan ukuran. Pengenalan konsep ini dianggap penting karena warna, bentuk dan ukuran adalah karakteristik yang sangat terlihat dalam lingkungan sekitar, membantu anak memecahkan masalah dan beradaptasi dengan dunia di sekitarnya. sangat terlihat dalam lingkungan sekitar, membantu anak memecahkan masalah dan beradaptasi dengan dunia di sekitarnya.

c. Manfaat *Match Colors*

Manfaat permainan *match colors* yaitu pengembangan motorik, pemahaman warna, peningkatan konsentrasi dan perhatian, pengembangan

kemampuan pemecahan masalah, stimulasi kreativitas, melatih memori warna. Dalam permainan *match colors* pemain perlu menggunakan keterampilan motorik tangan, seperti menggeser, menyusun, atau memilih objek berwarna untuk mencocokkan dengan warna yang ditargetkan, ini melibatkan koordinasi mata dan tangan untuk mencapai tujuan dalam permainan tersebut. Ketika anak menggunakan permainan *match colors* kemampuan motorik halusnya berkembang menjadi baik. Hal tersebut disebabkan keantusiasannya anak dalam bermain menggunakan permainan *match colors* dan dalam permainan *match colors* anak melatih mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan.

Model permainan *Match Colors* berfokus pada kemampuan kognitif anak. Sehingga setiap langkah permainan berhubungan langsung dengan stimulus kemampuan kognitif. Berikut langkah langkah permainan *Match Colors*:

1. Anak berbaris terlebih dahulu, kemudian memberikan petunjuk cara bermain
2. Menentukan aturan aturan susunan bangun-bangun geometri, misalnya harus mempunyai warna yang sama atau bentuk yang berbeda
3. Menyusun bentuk dan warna geometri menurut aturan yang telah ditentukan
4. Memastikan formulir disiapkan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
5. Setelah mengatur giliran berpindah ke pemain berikutnya

6. Jika anak melakukan kesalahan dalam struktur, beri tahu dan biarkan mereka memperbaikinya.

Setiap pendidik berharap agar anak didiknya mencapai prestasi yang baik dalam proses pembelajaran. Namun, mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, karena keberhasilan belajar seorang anak dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi internal (yang berasal dari diri siswa) seperti kesehatan mental, tingkat kecerdasan, minat, motivasi, dan lain sebagainya, serta eksternal (yang berasal dari luar diri anak) seperti kondisi kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, guru, media, serta sarana dan prasarana pembelajaran.

d. Hubungan *Match Colors* dengan perkembangan motorik halus

Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) adalah upaya untuk memantau pertumbuhan dan perkembangan anak secara berkelanjutan, sehingga dapat segera diintervensi jika ditemukan kelainan atau keterlambatan (Simbolon et al., 2023). Dalam pelaksanaan SDIDTK, bidan memiliki tanggung jawab untuk menilai beberapa aspek perkembangan anak balita, yaitu:

- a. Motorik Kasar

Motorik kasar melibatkan kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besar untuk aktivitas seperti mengangkat kepala, duduk, berdiri, berjalan, berlari, dan melompat. Aspek ini menunjukkan perkembangan kekuatan otot, keseimbangan, dan koordinasi tubuh.

b. Motorik Halus

Motorik halus adalah kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot kecil, khususnya di tangan dan jari, dalam aktivitas seperti memegang benda, menulis, menggambar, meronce, atau mengancingkan pakaian. Aspek ini berkaitan erat dengan koordinasi mata dan tangan.

c. Bahasa

Bahasa mencakup kemampuan anak dalam memahami (reseptif) dan menggunakan bahasa (ekspresif) untuk berkomunikasi. Ini termasuk berbicara, memahami perintah sederhana, bercerita, serta menamai benda.

d. Sosial dan Kemandirian

Aspek sosial dan kemandirian mengacu pada kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain (seperti bermain bersama, mengikuti perintah sosial) dan melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, seperti makan sendiri, memakai pakaian, dan menjaga kebersihan diri.

Ada berbagai macam cara untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak, misalnya menggambar, melukis, merobek, meronce, meremas dan lain sebagainya. Tetapi penulis lebih memilih kegiatan *Match Color* dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, karena anak dapat melatih otot-otot halus pada jari dan tangan serta koordinasi

mata dan tangan anak akan lebih baik.

Anak usia dini yang dimaksud pada penelitian ini yaitu anak yang berada pada usia 4-5 tahun. Menurut (Waluyo, 2021) anak usia dini disebut dengan fase *golden age*, sebab pada fase ini akan menentukan masa depan anak ketika dewasa secara fisik, mental atau intelektual. Menurut (Majid & Sakti, 2023) mengembangkan aspek pada anak usia 4-5 tahun penting dilaksanakan di fase *golden age*, dalam fase *golden age* posisi esensial berada pada 80% perkembangan otaknya. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan yaitu motorik halus.

Menurut (Achdrika, 2020) Motorik halus ialah gerak halus yang mengkoordinasi bagian tertentu dari otot kecil, karena dalam melakukan gerak motorik halus, anak tidak membutuhkan kekuatan tetapi hanya membutuhkan koordinasi yang teliti serta sesuai dalam kesabaran dan fokus. Menurut (Apriyanti & Mulya, 2021) Motorik halus memiliki pengaruh yang besar pada kemampuan anak pada hal akademik saat proses belajar. Menurut (Sanenek et al., 2023) kemampuan motorik anak usia 4-5 tahun ditandai dengan anak bisa mewarnai memakai krayon atau pensil, mampu memakai suatu benda serta bisa meniru suatu bentuk. Terdapat beberapa hal yang membuat motorik halus anak usia 4-5 tahun terganggu diantaranya kurangnya peluang bagi anak saat eksplorasi pada lingkungan sejak dini, pola asuh orang tua yang overprotektif, kurangnya fasilitas, rangsangan belajar yang kurang dan anak tidak bebas melakukan aktifitas individu. Motorik halus pada anak usia dini ialah sesuatu yang sangat

penting untuk tumbuh kembang. Anak perlu mengembangkan kemampuan motorik halus. Maka untuk mengembangkannya membutuhkan permainan yang mampu mengembangkan motorik halus anak. Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu *match colors*. Permainan *match colors* adalah jenis permainan di mana pemain diminta untuk mencocokkan warna yang serupa atau sesuai, seringkali dengan memindahkan atau menyusun elemen-elemen berwarna dalam permainan tersebut.

Maka dibutuhkan permainan yang mampu mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun salah satunya *match colors*. Ketika anak menggunakan permainan *match colors* kemampuan motorik halusnya berkembang menjadi baik. Hal tersebut disebabkan keantusiasannya dalam bermain menggunakan permainan *match colors* dan dalam permainan *match colors* anak melatih mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan.

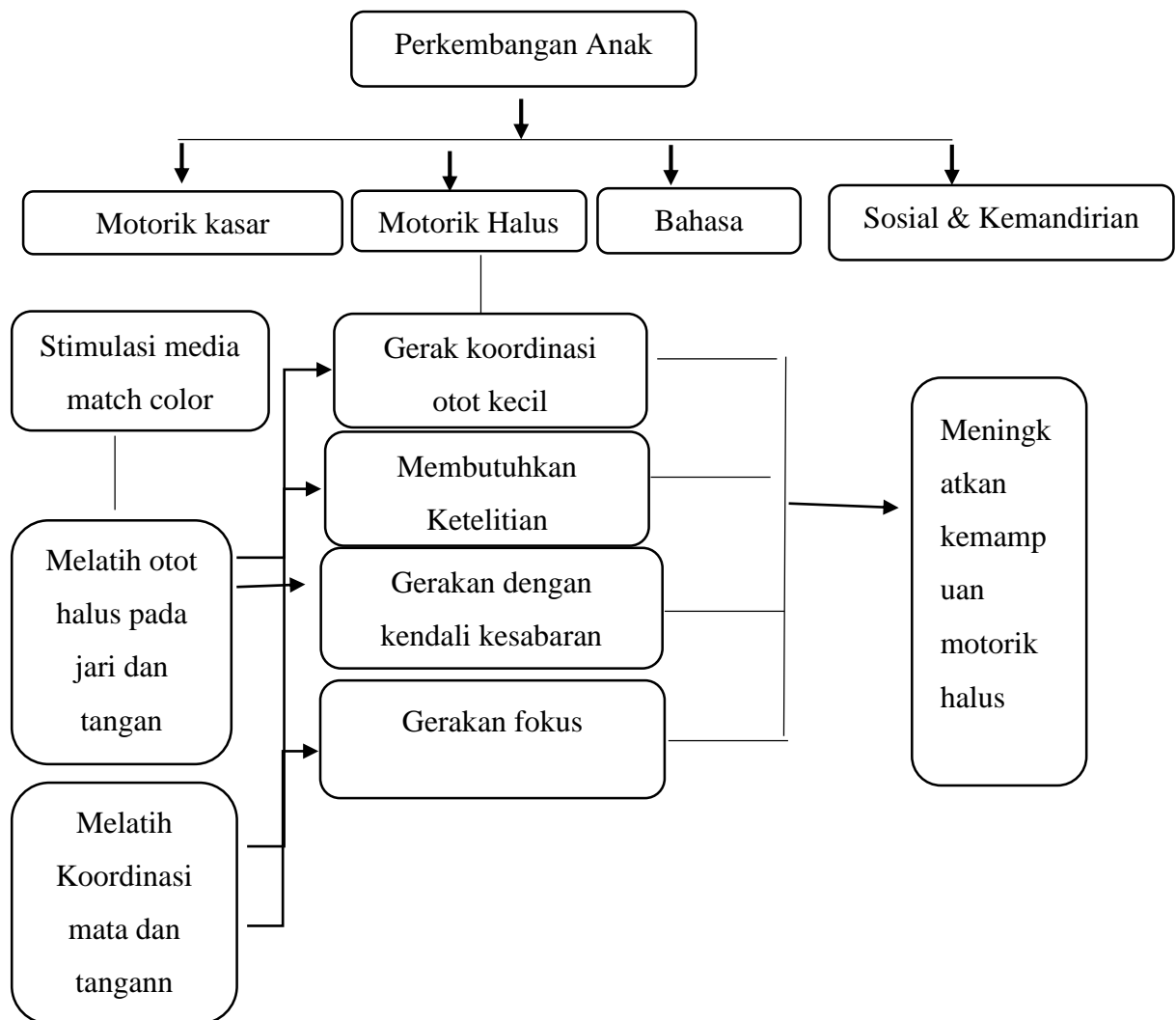
e. Kerangka Teori

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel. Berikut adalah bagan kerangka berfikir penelitian dengan judul “ Pengaruh Pemberian stimulasi Perkembangan menggunakan Media *Match Colors* terhadap Motoric Halus anak usia 4-5 tahun di TK Kartika” sebagai berikut :

Ha : Tidak ada pengaruh sesudah pemberian kegiatan *Match colors*

Terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun

Ho : Terdapat pengaruh sesudah pemberian kegiatan *Match colors* terhadap Keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

BAB III

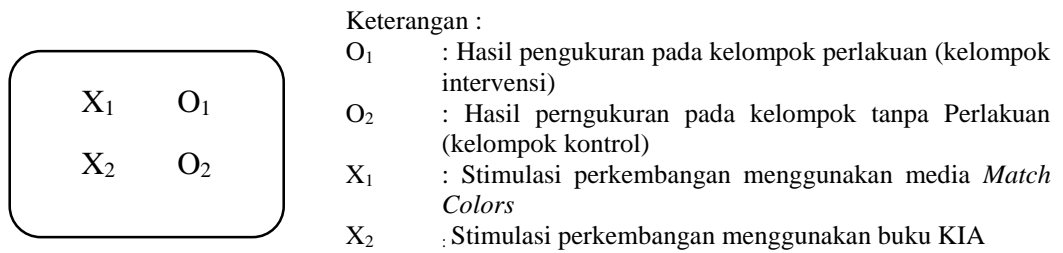
METODE PENELITIAN

A. Jenis/Desain Penelitian

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain Eksperimen semu (*Quasi eksperimen*), yaitu *Quasi-eksperimen* merupakan metode penelitian yang melibatkan pemberian perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen, tetapi tidak menerapkan penugasan acak dalam membentuk kelompok pembandingan. Metode ini digunakan untuk menganalisis perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan (Amriani.H, 2023).

Penelitian ini menggunakan rancangan *Post test with control group design* adalah salah satu jenis desain penelitian eksperimen yang tidak menggunakan pretest. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan/intervensi. Pengukuran hanya dilakukan setelah perlakuan diberikan (post-test saja). tujuannya untuk melihat perbedaan hasil antara dua kelompok setelah perlakuan diberikan. Desain ini digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan dengan membandingkan hasil akhir antar dua kelompok secara adil dan objektif yang dapat memengaruhi hasil penelitian.

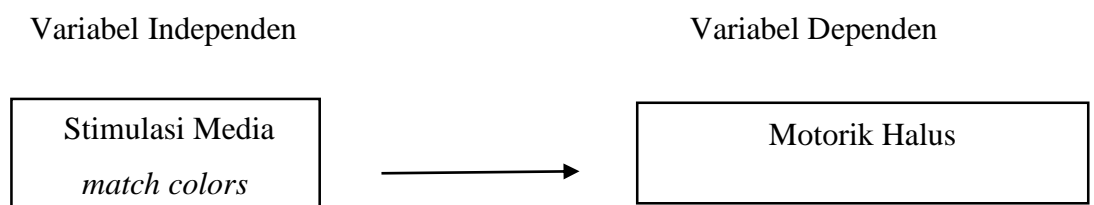
Secara bagan, design kelompok *design post test with control group* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Rancangan design Pengaruh Pemberian Stimulasi Perkembangan Menggunakan Media *Match Colors* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

B. Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan struktur yang menjelaskan keterkaitan antara berbagai konsep yang akan diukur atau diamati dalam suatu penelitian. Kerangka ini berperan dalam mengarahkan proses penelitian dengan menggambarkan hubungan antara variabel yang diteliti (Oppong, 2018). Kerangka konsep penelitian ini tergambar sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Kerangka Konsep

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang dijadikan pusat perhatian dalam suatu penelitian (Susanti, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia 4-5 tahun yang bersekolah di TK Kartika XXII-3 Yayasan Kartika Jaya Koordinator XXIX Yonif RK 762 XXII Kasuari. Jumlah Populasi sejumlah 30 anak.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil yang memiliki karakteristik representasi dari populasi (Candra Susanto et al., 2024). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian anak usia 4-5 tahun yang bersekolah di TK Kartika XXII-3 Yayasan Kartika Jaya Koordinator XXIX Yonif RK 762 XXII Kasuari.

3. Kriteria sampel

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian mewakili sampel yang memenuhi syarat sebagai sampel (Patino & Ferreira, 2018). Kriteria Inklusi pada penelitian ini adalah :

- 1) Usia 4-5 tahun yang terdaftar sebagai siswa di TK Kartika XXII-Yayasan Kartika Jaya Koordinator XXIX Yonif RK 762 XXII Kasuari.
- 2) Anak dalam kondisi sehat dan tidak memiliki gangguan

kesehatan yang dapat menghambat perkembangan motorik halus.

- 3) Orang tua/wali memberikan izin atau persetujuan (informed consent) untuk anaknya mengikuti penelitian.

b. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel dikarenakan tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian yang disebabkan antara lain menolak jadi responden, keadaan dimana tidak memungkinkan untuk dilakukan penelitian (Patino & Ferreira, 2018). Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah:

- 1) Anak yang memiliki gangguan perkembangan motorik halus akibat faktor medis atau kelainan bawaan.
- 2) Anak yang mengalami gangguan penglihatan atau kognitif yang dapat memengaruhi kemampuan dalam mengikuti stimulasi dengan media *Match Colors*.
- 3) Anak yang sering absen atau tidak dapat menyelesaikan seluruh tahapan penelitian.
- 4) Anak yang sudah mendapatkan stimulasi perkembangan motorik halus dengan metode serupa sebelumnya.

D. Teknik Sampling

Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang bertujuan untuk memperoleh data yang representatif dari populasi tertentu (Jailani & Jeka,

2023). Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling) yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel, karena jumlah populasi relatif kecil dan dapat dijangkau seluruhnya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai variabel yang diteliti agar dapat diukur secara konkrit.

tabel 3 1 Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian	Definisi Operasional	Alat dan cara ukur	Skala ukur	Hasil ukur
Variabel independen Media <i>Match Color</i>	Permainan edukatif yang melibatkan aktivitas mencocokkan warna pada objek tertentu (Seperti karton berwarna, tutup botol plastik berwarna, dan bentuk – bentuk geometri berwarna) untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak.	Observasi langsung terhadap partisipasi anak dalam memilih, membedakan, dan mencocokkan warna dengan tepat.	Nominal	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan intervensi menggunakan media <i>match colors</i> - Tidak mendapatkan intervensi menggunakan media <i>match color</i>

Variabel Dependen Motorik Halus anak usia 4-5 tahun	Kemampuan anak dalam mengontrol gerakan kecil yang melibatkan otot jari dan tangan dalam berbagai aktivitas.	Lembar observasi dengan indikator ketrampilan motoric halus yang dinilai sebelum dan sesudah perlakuan	Ordinal	- <i>Baik</i> $\geq 75\%$ - <i>Kurang</i> $<75\%$
Variabel Dependen Motorik halus anak usia 4-5 tahun	Kemampuan anak dalam mengontrol gerakan kecil yang melibatkan otot jari dan tangan dalam berbagai aktivitas	KPSP dan Buku KIA, melalui observasi langsung terhadap kemampuan anak menjawab item (menggambar garis lurus , membuat gambar orang)	Ordinal	- <i>Baik</i> $\geq 75\%$ - <i>Kurang</i> $<75\%$

F. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kartika XXII-3 Yayasan Kartika
Jaya Koordinator XXIX Yonif RK 762 XXII Kasuari.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni tahun
2025

G. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner,
dengan daftar pertanyaan tertulis, yang digunakan untuk mengumpulkan
data dari Responden.

Selanjutnya hasil isian dari lembar kuesioner dinilai untuk menentukan Motorik halus , dengan rumus sebagai berikut :

Kurang : $< 75 \%$

Baik : $\geq 75 \%$

Presentase = $\frac{\text{jumlah centang}}{\text{Total item}} \times 100\%$

Contoh :

Presentase = $0,85 \times 100\% = 85 \%$

H. Pengumpulan data

a. Jenis data

a) Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah hasil pengukuran motorik halus anak, lembar kuesioner atau penilaian motorik halus anak, wawancara untuk guru atau orang tua.

b) Data Sekunder

Pada penelitian ini tidak menggunakan data sekunder.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, tes unjuk kerja dengan mengukur ketrampilan motorik anak, kuesioner dan dokumentasi. Dalam Penelitian ini Kuesioner akan diisi oleh peneliti untuk menilai perkembangan motoric halus sebelum dan sesudah diberikan stimulasi menggunakan media *Match Colors*.

1. Prosedur Pengambilan data

Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam menempatkan data penelitian. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan tahap sebagai berikut :

2. Tahap persiapan

- a) Menentukan subjek penelitian, yaitu anak usia 4-5 tahun di TK Kartika XXII-3 Kota Sorong
- b) Menyusun instrument penelitian berupa lembar observasi, tes unjuk kerja dan kuesioner
- c) Mengurus izin penelitian ke pihak sekolah dan menjelaskan prosedur penelitian kepada guru dan orang tua

3. Tahap pelaksanaan

a. Kelompok Perlakuan

- a) Intervensi (Pemberian Perlakuan) Anak diberikan kesempatan bermain menggunakan media *Match Colors* dalam beberapa sesi yang telah ditentukan.
- b) Observasi dan Tes Unjuk Kerja: Dilakukan selama anak bermain untuk mengamati perkembangan motorik halus.
- c) Posttest dilakukan setelah intervensi menggunakan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti

b. Kelompok Kontrol

- a) Persiapan
 1. Mengidentifikasi subjek penelitian yang termasuk dalam kelompok kontrol (anak usia 4-5 tahun yang tidak menerima stimulasi menggunakan media *match colors*)
 2. Melakukan pendekatan dan koordinasi dengan guru atau orang tua anak mengenai tujuan dan proses kegiatan kelompok control
 3. Menyiapkan buku KIA sebagai panduan stimulasi

perkembangan sesuai usia anak

4. Posttest pada kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan KPSP sesuai umur anak. Peneliti memanggil anak satu per satu, lalu membacakan instruksi sesuai petunjuk pelaksanaan KPSP, Pada aspek motorik halus Selama kegiatan peneliti mengamati dan mencatat kemampuan motorik halus anak berdasarkan item yang ada. Hasil pengamatan akan dinilai sebagai berikut :

Baik : Seluruh aspek motorik halus dapat dilakukan

Kurang : Terdapat aspek motorik halus yang tidak dapat dilakukan

b) Pelaksanaan Stimulasi

1. Stimulasi dilakukan selama 4 minggu dengan frekuensi 1 kali seminggu
2. Aktivitas stimulasi motorik halus disesuaikan dengan panduan buku KIA untuk usia 4-5 tahun

c) Metode dan pendampingan

1. Setiap sesi didampingi oleh peneliti untuk memastikan kegiatan sesuai prosedur
2. Anak diberikan arahan dan motivasi selama melakukan aktivitas agar tetap focus
3. Aktivitas dilakukan secara individual atau berkelompok kecil

d) Dokumentasi

1. Selama pelaksanaan, peneliti mencatat respons dan keterlibatan anak dalam kegiatan
2. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar penilaian motorik halus
3. Dokumentasi berupa foto atau catataharian dilakukan untuk mendukung validitas proses

J. Teknik Pengolahan Dan Analisa Data

1. *Editing*

Editing ini dilakukan dengan cara mengoreksi dan memastikan data yang telah diproses yang meliputi kebenaran pengisian, kelengkapan jawaban, dan relevansi jawaban.

2. *Coding*

Peneliti melakukan pemberian kode pada data untuk mempermudah mengolah data. *Coding* dilakukan dengan Memberikan kode numerik pada data hasil observasi, tes unjuk kerja, dan kuesioner agar mudah diolah dalam analisis statistik. Contoh: Skala penilaian motorik halus (Baik = 3, Cukup = 2, Kurang = 1).

3. *Tabulating*

Data sebelum diklasifikasikan, data terlebih dahulu di kelompokkan menurut kategori yang telah di tentukan, selanjutnya data di tabulasi sehingga di peroleh frekuensi dari masing-masing

variabel. Tabulasi dilakukan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest setelah diberikan stimulasi menggunakan Match Colors.

4. Entry Data

Merupakan proses memasukkan data ke dalam computer yang selanjutnya di analisa dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS).

5. Cleaning

Memeriksa kembali apakah data yang di masukan ada kesalahan atau tidak, Identifikasi data Hitalang (Missing data), mendeteksi dan koreksi data yang tidak wajar, pebuangan atau koreksi outlier.

K. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stimulasi perkembangan menggunakan media Match Colors terhadap ketrampilan motoric halus anak usia 4-5 tahun. Analisis dilakukan melalui pendekatan statistic deskriptif dan statistik inferensial untuk melihat hasil setelah diberikan perlakuan (Post-test)

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data yang diperoleh dari observasi, tes unjuk kerja, dan kuesioner. Data ini akan diolah dalam bentuk rata-rata (mean), persentase, standar deviasi, dan distribusi frekuensi untuk melihat kecenderungan hasil penelitian. Hasil analisis ini akan ditampilkan dalam bentuk tabel atau grafik untuk memudahkan pemahaman terhadap data yang diperoleh.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam perkembangan motorik halus anak pada kelompok kontrol dan perlakuan menggunakan *Match Colors*, dilakukan uji statistik menggunakan uji Mann Whitney menggunakan software SPSS. Hasil interpretasi uji statistik sebagai berikut:

- a) Jika hasil uji menunjukkan $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *Match Colors* terhadap perkembangan motorik halus anak.
- b) Jika $p > 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan, yang berarti media *Match Colors* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak.

1. ETIKA PENELITIAN

Dalam penelitian ini, aspek etika penelitian sangat diperhatikan untuk memastikan bahwa seluruh proses penelitian dilakukan secara bertanggung jawab dan sesuai dengan prinsip-prinsip etika dalam penelitian dengan subjek anak-anak. Beberapa aspek etika yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

2. Persetujuan Informed Consent

Sebelum penelitian dilakukan, orang tua atau wali dari anak-anak yang menjadi partisipan diberikan lembar persetujuan (informed consent) yang menjelaskan tujuan, prosedur, manfaat, dan risiko penelitian. Mereka diberikan waktu untuk membaca dan

memahami informasi tersebut sebelum menyetujui partisipasi anak mereka dalam penelitian. Partisipasi bersifat sukarela, dan orang tua atau wali memiliki hak untuk menarik anaknya dari penelitian kapan saja tanpa konsekuensi apa pun.

3. Prinsip Anonimitas dan Kerahasiaan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Identitas anak-anak tidak akan dicantumkan dalam laporan penelitian untuk menjaga anonimitas mereka. Data yang diperoleh dari observasi, tes unjuk kerja, dan kuesioner hanya akan dianalisis dalam bentuk kelompok, bukan individu.

4. Non-Maleficence (Tidak Merugikan Subjek Penelitian)

Dalam penelitian ini, peneliti memastikan bahwa tidak ada risiko atau dampak negatif bagi anak-anak yang menjadi partisipan. Penggunaan media *Match Colors* dirancang untuk memberikan stimulasi perkembangan motorik halus secara menyenangkan dan tidak menimbulkan stres atau tekanan bagi anak. Jika dalam proses penelitian ditemukan bahwa seorang anak merasa tidak nyaman atau tertekan, maka intervensi akan dihentikan untuk anak tersebut

5. Beneficence (Memberikan Manfaat Bagi Subjek Penelitian)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi anak yang menjadi subjek penelitian, yaitu berupa peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan yang menyenangkan

dengan media *match colors*. Selain itu, penelitian ini juga memberikan manfaat tidak langsung berupa pengalaman belajar yang positif, meningkatkan rasa percaya diri anak, serta menumbuhkan motivasi dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memberikan dampak nyata yang bermanfaat bagi anak sebagai subjek penelitian.

6. Objektivitas dan Kejujuran dalam Penelitian

Peneliti berkomitmen untuk melaporkan hasil Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi perkembangan anak-anak, khususnya dalam meningkatkan keterampilan motorik halus mereka melalui media *Match Colors*. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi guru dan orang tua mengenai strategi stimulasi yang efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Penelitian secara objektif, tanpa manipulasi data atau bias. Setiap temuan yang diperoleh akan disajikan dengan transparansi sesuai dengan hasil yang didapatkan dari analisis data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK Kartika berkedudukan di Jl. Basuki Rahmat Km 10, RT/RW: 002/001 Kelurahan Klawalu, Kecamatan Sorong Timur Kota Sorong. Depan TK Kartika terdapat jalan raya Basuki Rahmat, dibelakang TK Kartika terdapat perumahan Batalyon, di sebelah kiri TK Kartika terdapat perkebunan kompleks Batalyon dan disebelah kanan TK Kartika terdapat gereja.

TK Kartika memiliki 2 kelas, yaitu Kelas A (kelas kecil) untuk anak usia 4–5 tahun dan Kelas B untuk anak usia 5-6 tahun. Jumlah guru di TK Kartika sebanyak 6 orang, terdiri dari 1 kepala sekolah, 4 guru kelas, dan 1 guru bagian administrasi. Seluruh guru terlibat aktif dalam mendukung proses pembelajaran, termasuk kegiatan stimulasi perkembangan anak.

Sarana Prasarana TK Kartika memiliki 7 ruangan yang terdiri dari :

- a. Ruang Tata Usaha
- b. Ruang Kelas
- c. AULA
- d. Perpustakaan
- e. Kamar mandi
- f. Gudang
- g. Tempat bermain

B. Hasil

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden penelitian ini meliputi umur, jenis kelamin dan pekerjaan orang tua sebagaimana tersaji pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Responden

Karakteristik	Kelompok Intervensi		Kelompok Kontrol	
	f	%	f	%
Umur				
48 bulan	4	26,7%	3	20%
60 bulan	11	73,3%	12	80%
Jenis Kelamin				
Laki-laki	11	73,3%	10	66,7%
Perempuan	4	26,7%	5	33,3%
Pekerjaan ayah				
PNS	0	0,0%	1	6,7%
Swasta	3	20,0%	6	40,0%
Petani	4	26,7%	3	20,0%
TNI	4	26,7%	2	13,3%
Polri	2	13,3%	2	13,3%
Honorar	2	13,3%	1	6,7%
Tidak bekerja	0	0,0%	0	0,0%
Pekerjaan ibu				
PNS	4	26,7%	5	33,3%
Swasta	2	13,3%	2	13,3%
Petani	3	20,0%	3	20,0%
Honorar	1	6,7%	1	6,7%
Tidak bekerja	5	33,3%	4	26,7%

Sumber : Data Primer 2025, Uji statistik Pearson Chi-Square

2. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk melihat hasil pada masing-masing variabel penelitian, yaitu perkembangan motorik halus anak pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Hasil analisis univariat tersaji pada tabel berikut:

Tabel 4 1 Perkembangan motorik halus anak pada kelompok kontrol dan intervensi

Perkembangan motorik halus anak	Kelompok Intervensi		Kelompok Kontrol	
	F	%	f	%
Baik	15	100	6	40
Kurang	0	0	9	60
Jumlah	15	100	15	100

Sumber : Data Primer 2025, Uji statistik Chi-Square

Berdasarkan hasil penghitungan skor kemampuan motorik halus anak, diperoleh bahwa semua anak pada kelompok intervensi (100%) memiliki skor baik, sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 6 anak (40%) dengan skor kategori kurang baik 75% dan 9 anak (60%) dengan skor kategori baik.

3. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil penilaian motorik halus anak antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Hasil uji bivariat sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 4 2 Hasil uji motorik halus anak pada kelompok kontrol dan Intervensi

kelompok	Nilai p (Asymp. Sig. 2- tailed)
Motorik Halus (Intervensi dan Kontrol)	0,007

Sumber : Data Primer 2025, Uji statistik Mann–Whitney U test

Hasil uji bivariabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,007. Nilai ini lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol dalam hal kemampuan motorik halus anak. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi

perkembangan menggunakan media *match colors* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun.

C. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 4.1, mayoritas responden pada kelompok intervensi dan kontrol berada pada usia 60 bulan (5 tahun), masing-masing sebesar 73,3% dan 80%. Usia 4–5 tahun termasuk dalam masa prasekolah yang dikenal sebagai *golden age*, di mana perkembangan motorik halus berkembang pesat seiring kematangan sistem saraf dan koordinasi otot kecil. Pada usia ini anak sudah mampu melakukan keterampilan motorik halus yang lebih kompleks seperti menggunting, menggambar, menulis, dan meronce (Saputra & Susilowati, 2023).

Jenis kelamin responden menunjukkan bahwa pada kelompok intervensi terdapat 73,3% anak laki-laki dan 26,6% anak perempuan, sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 66,6% anak laki-laki dan 33,3% anak perempuan. Menurut Hurlock (2015), perbedaan jenis kelamin dapat memengaruhi aktivitas motorik anak laki-laki cenderung lebih aktif secara fisik, sedangkan anak perempuan cenderung lebih teliti pada aktivitas yang memerlukan keterampilan halus. Namun, perkembangan motorik halus lebih dipengaruhi oleh latihan dan stimulasi dibandingkan jenis kelamin.

Pekerjaan orang tua juga dapat memengaruhi perkembangan anak. Mayoritas pekerjaan ayah di kedua kelompok adalah swasta dan petani,

sedangkan pekerjaan ibu beragam antara PNS, swasta, petani, dan ibu rumah tangga. Menurut (Selvam et al., 2020), dukungan orang tua yang memiliki waktu dan perhatian cukup akan mempermudah anak mendapatkan stimulasi secara optimal, baik di rumah maupun di sekolah.

2. Pengaruh Media *Match Color* terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Hasil uji bivariat menggunakan uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,007. Nilai ini lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol dalam kemampuan motorik halus. Anak yang diberikan stimulasi perkembangan menggunakan media *Match Colors* memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik dibandingkan anak yang tidak mendapatkan stimulasi tersebut. Media *Match Colors* menuntut anak untuk mencocokkan warna dengan tepat menggunakan tutup botol atau kartu warna, yang melibatkan koordinasi mata–tangan, kekuatan otot jari, dan keterampilan manipulatif. Aktivitas ini tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga meningkatkan fokus, konsentrasi, serta kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan intervensi, ditemukan bahwa anak pada kelompok perlakuan menunjukkan peningkatan yang nyata dalam keterampilan motorik halus. Anak mampu lebih cepat dan tepat dalam mencocokkan warna serta bentuk pada media *match colors*. Koordinasi mata dan tangan terlihat semakin baik, ditunjukkan dari cara anak memegang dan menempelkan bentuk dengan

kontrol yang lebih stabil. Selain itu, anak juga memperlihatkan antusiasme dan konsentrasi lebih tinggi selama kegiatan berlangsung, berbeda dengan kelompok kontrol yang cenderung kurang fokus. Temuan ini memperkuat hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa stimulasi menggunakan media *match colors* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4–5 tahun.

Menurut penelitian (Amin et al., 2023) yang menyatakan bahwa permainan warna dan bentuk dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak secara signifikan. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian Putri adalah keduanya menggunakan media visual yang menarik dan melibatkan aktivitas mencocokkan, sehingga anak termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Namun, pada penelitian Putri, media yang digunakan adalah *puzzle* bentuk, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *match colors* yang memiliki variasi warna dan bentuk lebih beragam, sehingga stimulasi yang diberikan lebih kompleks.

Menurut Penelitian (Ramahwanti et al., 2024) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa stimulasi visual menggunakan media edukatif dapat memperbaiki koordinasi mata dan tangan anak usia dini. Wahyuni menekankan bahwa desain media yang berwarna-warni memicu atensi anak, sehingga memudahkan mereka untuk fokus pada tugas yang diberikan. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis media, Wahyuni menggunakan kartu gambar, sementara penelitian ini

menggunakan media berbentuk fisik tiga dimensi yang memungkinkan anak melatih kekuatan genggaman dan presisi gerakan jari.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Devianitha et al., 2020) yang menegaskan bahwa stimulasi yang diberikan secara terstruktur dan menyenangkan akan mengoptimalkan perkembangan keterampilan anak, khususnya pada usia prasekolah. Penggunaan *match colors* dalam penelitian ini dirancang untuk memenuhi prinsip tersebut, di mana kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan warna dan bentuk, hingga mencocokkan dengan tepat dalam waktu tertentu. Proses ini tidak hanya melatih motorik halus tetapi juga melibatkan kemampuan kognitif seperti pengenalan pola dan pemecahan masalah.

Secara sebab-akibat, peningkatan keterampilan motorik halus pada anak dalam penelitian ini dapat dijelaskan oleh sifat media yang interaktif, visual, dan berbentuk fisik. Aktivitas mencocokkan warna dan bentuk menuntut anak untuk menggunakan koordinasi mata–tangan secara intensif, memanipulasi benda kecil, dan mengontrol kekuatan genggaman (Devianitha et al., 2020). Latihan yang diulang selama periode intervensi memperkuat kontrol otot-otot jari dan pergelangan tangan (Magallón et al., 2018), sehingga keterampilan motorik halus anak meningkat secara bertahap. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa media edukatif yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak dapat menjadi strategi efektif untuk mengoptimalkan keterampilan motorik halus (Wati et al., 2025).

Penelitian yang serupa dilakukan oleh (Amirul Dini et al., 2023) di Kota Kendari melaporkan bahwa hasilnya tidak semua stimulasi motorik halus tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 48–60 bulan. Perbedaan hasil ini dapat dipengaruhi oleh jenis media stimulasi yang digunakan, intensitas intervensi, karakteristik anak, maupun perbedaan instrumen pengukuran yang dipakai. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas stimulasi perkembangan terhadap motorik halus anak tidak selalu seragam, melainkan sangat bergantung pada konteks dan strategi pelaksanaannya.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan :

1. Jumlah responden yang digunakan relatif terbatas, yaitu hanya 30 anak (15 pada kelompok intervensi dan 15 pada kelompok kontrol). Jumlah ini belum dapat mewakili populasi anak usia 4–5 tahun secara keseluruhan, sehingga hasil penelitian sebaiknya tidak digeneralisasikan secara luas tanpa penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar.
2. Dokumentasi kegiatan penelitian yang diperoleh terbatas. Hal ini disebabkan karena peneliti tidak memiliki asisten khusus untuk mendokumentasikan seluruh proses intervensi. Sebagian dokumentasi diambil oleh guru kelas saat peneliti fokus memberikan perlakuan, sehingga tidak semua anak terekam secara individu. Selain itu, sebagian foto hanya menampilkan anak dari satu sisi sehingga tidak sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan peserta.

3. Selama proses intervensi beberapa anak terkadang kurang fokus atau perhatiannya teralihkan oleh aktivitas lain di kelas, sehingga kemungkinan memengaruhi keterlibatan penuh mereka pada kegiatan yang diberikan. Hal ini wajar terjadi dalam penelitian lapangan di lingkungan pendidikan anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun yang diberikan stimulasi menggunakan media *match colors* menunjukkan hasil mayoritas berada pada kategori baik (100%).
2. Perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun pada kelompok kontrol mayoritas berada pada kategori cukup (60 %).
3. Pemberian stimulasi melalui media *Match Colors* berpengaruh secara bermakna terhadap perkembangan motorik halus anak di mana hasil uji statistik menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0,007$ ($p < 0,05$).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru PAUD/TK, diharapkan dapat memanfaatkan media *Match Colors* sebagai salah satu alternatif dalam memberikan stimulasi perkembangan motorik halus anak. Media ini dapat digunakan dalam kegiatan bermain yang terstruktur dan menyenangkan untuk melatih koordinasi motorik halus secara optimal.
2. Bagi Orang Tua, disarankan untuk memberikan rangsangan serupa di lingkungan rumah dengan menyediakan permainan edukatif yang sederhana

namun bermakna, seperti mencocokkan warna atau menyusun benda kecil, guna mendukung perkembangan motorik halus anak secara berkelanjutan.

3. Bagi Lembaga Pendidikan, khususnya pengelola Taman Kanak-Kanak, disarankan untuk mendukung penyediaan media-media edukatif seperti *Match Colors* dalam proses pembelajaran, agar kegiatan bermain anak tidak hanya menyenangkan tetapi juga berdampak pada aspek perkembangan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan jangkauan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek, durasi intervensi, maupun pendekatan metode. Selain itu, disarankan untuk meneliti pengaruh media *Match Colors* terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif, sosial-emosional, atau bahasa, sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdrika, A. (2020). *MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MEDIA KOLASE PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*.
- Amin, K. A., Utomo, H. B., & Sari, A. T. R. (2023). Pengembangan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membatik Dengan Kain Perca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i1.1969>
- Amirul Dini, Elyasari, & Arsulfa. (2023). Temuan dari Survei Sosial Ekonomi Indonesia dan Survei Status Gizi Indonesia pada Faktor yang Mempengaruhi Prevalensi Stunting. *HIJP (Health Information: Jurnal Penelitian)*, 15(2), 1–13.
- Amriani, H. S. R. (2023). *PENGARUH PERCOBAAN SAINS SEDERHANA TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN* Artikel info *Artikel history : Keywords : 2(2)*, 108–115.
- Apriyanti, P., & Mulya, B. S. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS *Jurnal Kesehatan Abdurahman Palembang* Vol . 10 No . 2 , September 2021 Popy Apriyanti , dkk | 29 *Jurnal Kesehatan Abdurahman Palembang* Vol . 10 No . 2 , September 2021. *Jurnal Kesehatan Abdurahman Palembang*, 10(2), 28–36.
- Asmawati, L., Karyati, A., Azmi, U., Badriah, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Implementasi Layanan Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif pada Anak Usia 4-6 Tahun*. 6(2).
- Biri, L., & Slama, N. (2023). Peningkatan Motorik Halus pada Anak melalui Kegiatan Finger Painting. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 5(2), 201–218. <https://doi.org/10.37411/jecej.v5i2.2250>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Ranjbar, H., & Khosravi, S. (2015). The Effect of Using Likert Scale on the Validity of Research Results. *International Journal of Humanities and Cultural Studies. Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12.
- Cankaya, O., Rohatyn-martin, N., Leach, J., & Taylor, K. (2023). *Preschool Children ' s Loose Parts Play and the Relationship to Cognitive Development : A Review of the Literature*.
- Damayanti, F., Palupi, W., & Nurjanah, N. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 126. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39744>
- Devianitha, I. G. A. A. T., Sena, I. G. A., & Permatasari, A. A. A. P. (2020). Pemberian Kegiatan Bermain Kolase Meningkatkan Koordinasi. *Jurnal*

Kesehatan Terpadu, 4(2), 83–88.

- Fatima, M., & Angkur, M. (2025). *Early Science Literacy : Fostering Scientific Thinking Through Play-Based Learning in Early Childhood Education*.
- Hapsari, R. (2020). *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MENGELOMPOKKAN BENDA*. 3, 18–24.
- Hasanah, U., Kamila, F., Wulandari, R., & Rahmawati, R. C. (2025). *Enhancing Children ' s Creativity Through Art-Based Learning in Early Childhood : A Strategy to Stimulate Gross and Fine Motor Development*. 2(February), 17–22.
- Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*. 7, 26320–26332.
- Kamelia, N. (2019). *PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI (STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK) STPPA TERCAPAI di RA HARAPAN BANGSA MAGUWO HARJO CONDONG CATUR YOGYAKARTA. KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112.
<https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Magallón, S., Narbona, J., & Crespo-eguílaz, N. (2018). *Acquisition of Motor and Cognitive Skills through Repetition in Typically Developing*. 3, 1–17.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0158684>
- Majid, S. H., & Sakti, S. A. (2023). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5*. 03(02), 20–33.
- Ningtyas, dian permata, Dewi, ari pristiana, & Deli, H. (2022). *Pengaruh Terapi Finger Painting Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah. Jurnal Bagus*, 03(02), 402–406.
- Nurlaili, S.Pd.I, M. P. (2017). *finger painting .*. 05(02).
- Opong, N. Y. (2018). *Construction and Application of Conceptual Framework as Research Tool : A Researcher ' s Reflections*. 3(13), 30–41.
- Patino, C. M., & Ferreira, J. C. (2018). *Inclusion and exclusion criteria in research studies : definitions and why they matter*. 44(2), 6548.
- Ramahwanti, I., Idiramahwnti@upi.edu, U. P. I., & Deni. (2024). *Penerapan Permainan Match Colors Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 3 tahun. February*, 4–6.
- Riska Divta Safira. (2023). *The Effect of Puzzle Playing Therapy on Fine Motor Development in Preschool Children. Jurnal Kesehatan*, 2(1), 127–132.
<https://doi.org/10.53801/jcn.v2i1.61>
- Ruhyat, S., & Widjayatri, R. D. (2024). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif*

- Melalui Alat Permainan Edukatif Match Colors di TK Kartika Siliwangi. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 4(1), 1–16.
<https://doi.org/10.21580/joece.v4i1.19386>
- Sanenek, A. K., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). *Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini*. 7(2), 1391–1401.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>
- Saputra, F., & Susilowati, T. (2023). Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Mdi 1 Pandean. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 1(4), 231–239.
<https://doi.org/10.31004/jiik.v1i4.20254>
- Sari, M. M., Sariah, & Heldanita. (2020). Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 136–145.
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/10983>
- Selvam, C., Mutisyab, D., & Prakashc Sandhya , Kasturi Rangannaa, and R. T. (2020). 乳鼠心肌提取 HHS Public Access. *Physiology & Behavior*, 176(1), 139–148. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2016.01.001.Parental>
- Simbolon, D., Agustin, L. R., Ba, M., Shaum, M., Mardiansyah, E., Gadistya, K., Safitri, A., Syari, E. D., Puspaningrum, H. A., & Roza, K. C. (2023). *Intervensi Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) dan Lomba Balita Sehat di Desa Pancamukti Kabupaten Bengkulu Tengah*. 2(1), 1–10.
- Sri Wahyuni, E. (2020). *MEMBANGUN 6 ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI AKTIVITAS SENI DAN MOTORIK DI DI TK POTEUMEUREUHOM*. 105–121.
- Suratin, D. (2025). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun melalui Bermain Pasir Ajaib. *Journal of Education Research*, 6(1), 131–138. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2175>
- Susanti, O. R. (2017). *SAMPLING DALAM*. 3(16), 187–208.
- Trenggonowati, D. L. (2018). *ANALISIS FAKTOR OPTIMALISASI GOLDEN AGE ANAK USIA*. 4(1), 48–56.
- Tripuspa, A., Mujtaba, I., & Damayanti, A. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Finger Painting pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1429–1437.
- Wahyuni, D. C. (2021). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Painan. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 49–53.
<https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33826>

Waluyo, U. N. (2021). *OPTIMIZING GOLDEN PERIOD THROUGH EARLY DETECTION OF LANGUAGE SKILLS AND*. 4(2).

Wati, D. P., Lebar, S., & Kusnawawati, E. T. (2025). TAHUN MELALUI MEDIA PUZZLE DI KELOMPOK A TK PLUS WAHIDIYAH KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025. *MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA PUZZLE DI KELOMPOK A TK PLUS WAHIDIYAH KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2024/2025*, 5(2), 26–31.

WHO. (2021). Nutrition in the South-East Asia Region. In *Who* (Issue October).

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Sinthia Latupeirissa
Tempat Tanggal Lahir : Saparua, 23 April 2002
Agama : Kristen Protestan
Alamat : Jln. Kokas 5A

Pendidikan

1. TK Kristen Saparua tahun 2008
2. SD inpres Saparua tahun 2014
3. SMP Negeri 1 Saparua tahun 2017
4. SMK Kesehatan Ambon tahun 2018-2020
4. Prodi Sarjana Terapan Kbidanan Poltekkes Kemenkes Sorong, tahun 2021-sekarang

Lampiran 1 Keterangan Layak Etik

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
 HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
 POLTEKKES KEMENKES SORONG
 POLTEKKES KEMENKES SORONG

KETERANGAN LAYAK ETIK
 DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
 “ETHICAL EXEMPTION”

Nomor: DP.04.03/F.LIII.13.a./147/2025

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :

The research protocol proposed by

Peneliti utama : Sinthia Latupeirissa

Principal In Investigator

Nama Institusi : Poltekkes Kemenkes Sorong

Name of the Institution

Dengan judul :

Title

**“PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN
 MENGGUNAKAN MEDIA *MATCH COLORS* TERHADAP MOTORIK
 HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTIKA XXII-3 YAYASAN
 KARTIKA JAYA KOORDINATOR XXIX YONIF RK 762 XXII
 KASUARI”**

*“THE INFLUENCE OF DEVELOPMENTAL STIMULATION USING MATCH
 COLORS MEDIA ON THE FINE MOTOR SKILLS OF 4-5 YEAR OLD
 CHILDREN AT TK KARTIKA XXII-3 YAYASAN KARTIKA JAYA
 COORDINATOR XXIX YONIF RK 762 XXII KASUARI”*

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, namely 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Layak Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 10 Juni 2025 sampai dengan tanggal 10 Juni 2026.

This declaration of ethics applies during the period June 10, 2025 until June 10, 2026.

June 10, 2025
Chairperson,





Cory C. Situmorang, M.Keb

Lampiran 2 Informed consent

A. Lembar informed consent

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Orang Tua/Wali :

Nama Anak :

Usia Anak : tahun

Alamat :

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah mendapatkan penjelasan secara lengkap dan jelas mengenai penelitian yang berjudul: “Pengaruh pemberian stimulasi perkembangan menggunakan media *Match colors* terhadap motoric hakus anak usia 4-5 tahun di TK Kartika XXII-3 Yayasan kartika Jaya Koordinator XXIX Yonif RK 762 XXII Kasuari”

Saya memahami bahwa partisipasi anak saya dalam penelitian ini sifatnya sukarela, dan identitas anak saya akan dijaga kerahasiaannya. Dengan ini, saya memberikan persetujuan agar anak saya menjadi responden dalam penelitian ini.

Sorong, 2025


Tanda Tangan Orang Tua/Wali
peneliti

Tanda Tangan

Nama Terang

Nama peneliti

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian



Kemenkes
Poltekkes Sorong

Kementerian Kesehatan
Direktorat Jenderal
Sumber Daya Manusia Kesehatan
Politeknik Kesehatan Sorong
Jalan Basuki Rahmat KM.11,
Sorong, Papua Barat 98418
(0951) 324309
<https://poltekkessorong.ac.id>

Nomor : PP.06.02/F.XLV/1151/2025

Lampiran : 1 (satu) Berkas

Hal : Permohonan Pengambilan Data Awal dan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah TK Kartika Kota Sorong
Jl. Basuki Rahmat Km.11, Kelurahan Klawalu, Kec.Sorong Timur, Kota Sorong


Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi bagi mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Politeknik Kesehatan Sorong, kami mengajukan permohonan kepada Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melakukan pengambilan data awal dan penelitian yang dibutuhkan guna penyelesaian Skripsi sesuai dengan judul yang telah disetujui. Adapun mahasiswa tersebut atas nama :

Nama : Sinthia Latupeirissa
Nim : 21530121044
Semester : VIII (Delapan)
Judul : "Pengaruh Pemberian Stimulasi Perkembangan Menggunakan Media Match Colors Terhadap Motoric Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kartika Kota Sorong

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.


21 Juni 2025

Direktur Politeknik Kesehatan Sorong,



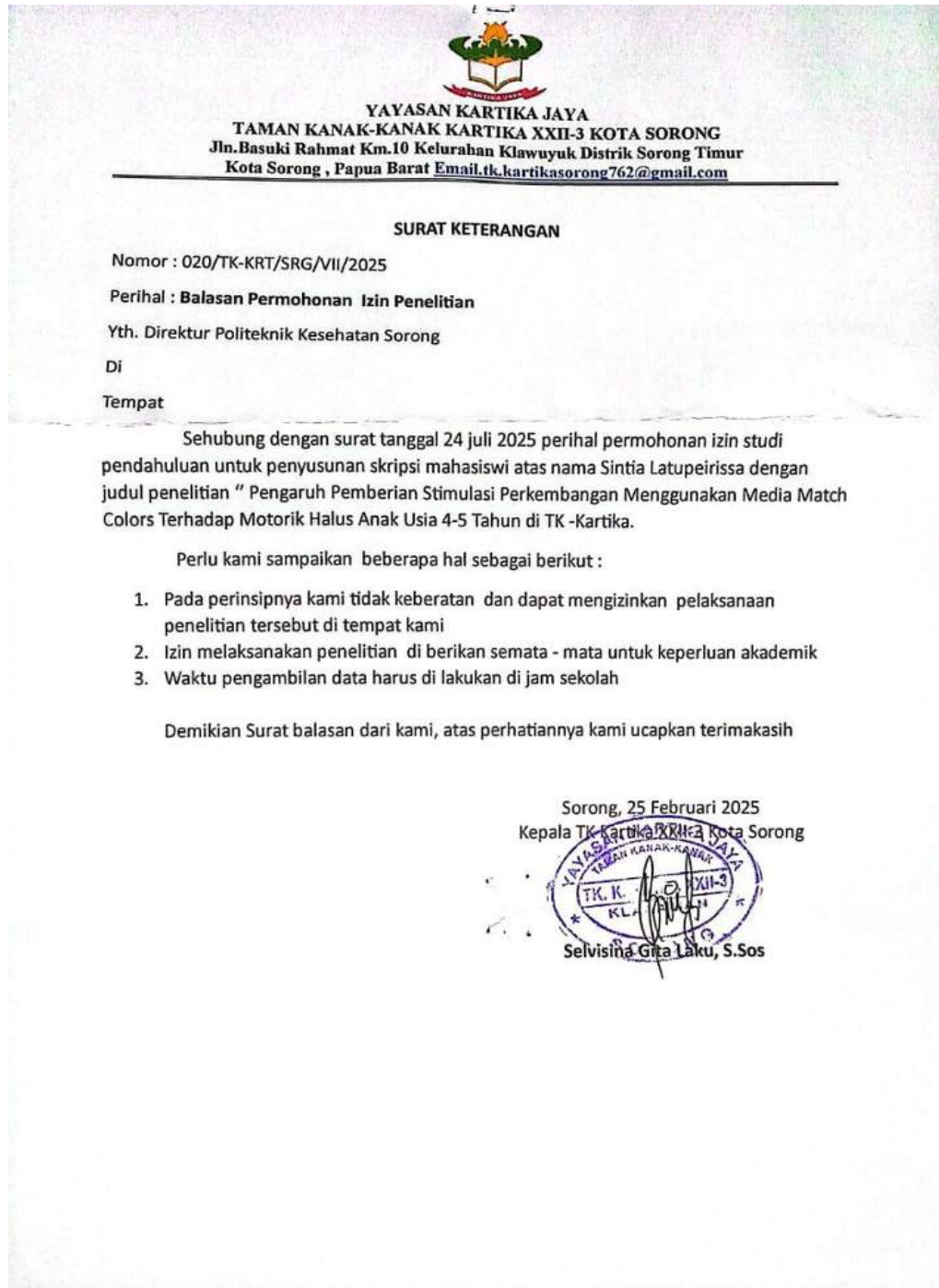
Butet Agustarika, M.Kep

Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silakan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan <https://tibs.kemkes.go.id>. Untuk verifikasi keaslian tanda tangan elektronik, silakan unggah dokumen pada laman <https://tts.keminfo.go.id/verifyPDE>.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian



Lampiran 5 Penilaian *Match Colors*

B. Penilaian *Match Colors*

NO	Indikator	Kemampuan	penilaian	
			1	2
1	Berfikir kritis	Anak mampu mengorganisasikan warna serta bentuk geometri dalam permainan <i>match colors</i>		
		Anak mampu mengaitkan bentuk geometri terhadap benda – benda dilingkungan sekitarnya		
		Anak mampu memecahkan kesulitan dalam menyesuaikan warna serta bentuk geometri dalam permainan <i>match colors</i>		
2	Kreatif	Anak dapat menyusun kembali dalam menentukan atau menyusun bentuk geometri dalam permainan <i>match colors</i>		
		Anak dapat mengkategorikan bentuk dan warna geometri dalam permainan <i>match colors</i>		
3	Kolaboratif	Anak mampu membandingkan perbedaan bentuk warna geometri dalam permainan <i>match colors</i>		
		Anak dapat memilah – milah bentuk geometri sesuai dengan keinginannya		

Keterangan :

1= Kurang baik





2 = Baik

Lampiran 6 Penilaian KPSP dan KIA

C. Penilaian KPSP dan Buku KIA

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- Kertas warna-warni
- Kertas
- Pensil

Pertanyaan		Jawaban	
		Ya	Tidak
1	<p>Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak. Tanyakan: "Mana garis yang lebih panjang?" Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar?</p> 	Gerak Halus	
2	<p>Berikan anak pensil dan kertas lalu katakan kepada anak "Buatlah gambar orang" (anak laki-laki, anak perempuan, papa, mama, dll). Jangan memberi perintah lebih dari itu. Jangan bertanya atau mengingatkan anak bila ada bagian yang belum tergambar. Dalam memberi nilai, hitunglah berapa bagian tubuh yang tergambar. Untuk bagian tubuh yang berpasangan seperti mata, telinga, lengan dan kaki, setiap pasang dinilai 1 bagian. Pastikan anak telah menyelesaikan gambar sebelum memberikan penilaian. Dapatkah anak menggambar orang dengan sedikitnya 3 bagian tubuh?</p> <p>Jawaban 'Ya':</p>  <p>Jawaban 'Tidak':</p> 	Gerak Halus	
3	<p>Memahami konsep 4 warna</p>  <p>Minta anak untuk menyebutkan 4 warna. Dapatkah anak menyebut keempat warna tersebut dengan benar?</p>	Bicara dan bahasa	
4	<p>Tanyakan kepada anak pertanyaan berikut ini satu persatu:</p> <p>"Apa yang kamu lakukan saat kedinginan?" Jawaban: pakai jaket, pakai selimut</p> <p>"Apa yang kamu lakukan saat kelelahan?" Jawaban: tidur, berbaring, istirahat</p> <p>"Apa yang kamu lakukan saat merasa lapar?" Jawaban: makan</p> <p>"Apa yang kamu lakukan saat merasa haus?" Jawaban: minum</p> <p>Dapatkah anak menjawab 3 pertanyaan terkait kata sifat tersebut dengan benar?</p>	Bicara dan bahasa	

5	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak dapat mengancingkan bajunya atau pakaian boneka?	Sosialisasi dan kemandirian		
6	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, apakah anak bereaksi dengan tenang dan tidak rewel (tanpa menangis atau menggelayut) pada saat ditinggal oleh orang tua atau pengasuh?	Sosialisasi dan kemandirian		
7	Tanyakan kepada orang tua atau pengasuh, dapatkah anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa dibantu?	Sosialisasi dan kemandirian		
8	Mengenal konsep 4 kata depan Minta anak untuk mengikuti perintah di bawah, jangan memberi isyarat: "Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di atas meja" "Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di bawah meja" "Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di depan ibu" "Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di samping ibu" "Ambil benda (misalnya kertas, balok) dan letakkan di belakang ibu" Dapatkah anak melakukan sedikitnya 4 perintah (memahami 4 kata depan)?	Bicara dan bahasa		
9	Minta anak untuk berdiri 1 kaki tanpa berpegangan . Jika perlu tunjukkan caranya dan beri anak kesempatan sebanyak 3 kali. Dapatkah ia mempertahankan keseimbangan dalam waktu 4 detik atau lebih?	Gerak Kasar		
10	Minta anak untuk melompat dengan 1 kaki beberapa kali tanpa berpegangan (lompatan dengan 2 kaki tidak ikut dinilai). Dapatkah anak melompat 2-3 kali dengan 1 kaki?	Gerak Kasar		

Penilaian Buku KIA usia 4-5 Tahun

PERAWATAN ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

- Selalu cuci tangan anda dengan sabun dan air mengalir sebelum dan sesudah bermain dan merawat anak.
- Penuhi gizi anak dengan makanan keluarga yang bervariasi terdiri dari makanan pokok, lauk-pauk, minyak, sayur dan buah

Setiap saat lakukan stimulasi sesuai usia anak dalam suasana menyenangkan, baik oleh orang tua maupun anggota keluarga.

Stimulasi anak pada rentang usia 4-5 tahun dengan:

- Bermain peran, anak diminta bercerita pengalaman
- Menggambar orang, mengenal huruf
- Main bola, lompat tali
- Latih untuk dapat mengikuti aturan permainan
- Kenalkan nama-nama hari
- Menyebut angka berurutan
- Mengajak anak sikat gigi bersama dan melatih sikat gigi sendiri
- Melatih memakai pakaian sendiri
- Memperkuat kepercayaan diri anak

Lakukan pemantauan perkembangan dengan ceklis di bawah ini. Centang Ya atau Tidak sesuai perkembangan anak anda. Jika pada usia 5 tahun anak belum bisa melakukan salah satu dari ceklis, bawa anak ke Puskesmas/ Fasilitas Kesehatan. Untuk anak usia 48-59 bulan, gunakan ceklis pemantauan perkembangan halaman sebelumnya.

		Ya	Tidak
1.	Anak bisa berdiri 1 kaki 6 detik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Anak bisa melompat-lompat 1 kaki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Anak bisa menari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Anak bisa menggambar tanda silang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Anak bisa menggambar lingkaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Anak bisa menggambar orang dengan 3 bagian tubuh	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Anak bisa mengancing baju atau pakaian boneka	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Anak bisa menyebut nama lengkap tanpa dibantu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Anak bisa senang menyebut kata-kata baru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Anak bisa senang bertanya tentang sesuatu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.	Anak bisa menjawab pertanyaan dengan kata-kata yang benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	Anak bisa bicara yang mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	Anak bisa membandingkan/membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuknya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	Anak bisa menyebut angka, menghitung jari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	Anak bisa menyebut nama-nama hari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	Anak bisa berpakaian sendiri tanpa dibantu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	Anak bisa menggosok gigi tanpa dibantu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Anak bereaksi tenang dan tidak rewel ketika ditinggal ibu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Lanjutkan perawatan gigi dengan mengingatkan anak menyikat gigi setelah makan dan sebelum tidur.

Bawa anak anda setiap bulan ke Posyandu / Puskesmas / Fasilitas Kesehatan, untuk mendapat pelayanan:

- Pemantauan pertumbuhan
- Pemantauan perkembangan usia 48 bulan, 54 bulan dan 60 bulan.
- Kapsul Vitamin A (bulan Februari dan Agustus), obat cacing
- Ibu/Ayah/Keluarga mengikuti Kelas Ibu Balita



Lampiran 7 Master Tabel











Master Tabel

Nama	Umur	Jenis kelamin	Pekerjaan orang tua ayah	Pekerjaan orang tua ibu	kelompok	skor1	skor2	skor3	skor4	Jumlah	Total skor
anaya	5	P	TNI	Dosen	intervensi	10	11	12	13	46	82
reta	4	P	Petani	Petani	intervensi	10	12	12	11	45	80
rafael	5	L	Petani	Petani	intervensi	10	10	12	10	42	75
rendra	5	L	Polri	IRT	intervensi	11	13	12	11	47	83
naga	4	L	Swasta	Swasta	intervensi	12	13	12	12	49	87
aldo	5	L	TNI	IRT	intervensi	11	11	11	12	45	80
komang	5	L	Polri	Swasta	intervensi	10	12	10	11	43	76
kevin	5	L	Petani	Petani	intervensi	12	13	12	10	47	83
anu	5	L	TNI	PNS	intervensi	10	11	11	12	44	78
pier	5	L	Swasta	IRT	intervensi	13	12	13	11	49	87
rehan	5	L	Swasta	IRT	intervensi	10	9	11	11	41	73
noel	4	L	Honoror	Honoror	intervensi	11	12	12	13	48	85
aneca	4	P	TNI	PNS	intervensi	10	10	10	12	42	75
abel	5	P	Petani	IRT	intervensi	11	12	12	12	47	83
reza	5	L	Swasta	PNS	intervensi	10	12	12	12	46	82
gaby	5	P	Swasta	IRT	kontrol	0	0	1	1	2	25
jose	5	L	TNI	IRT	kontrol	2	2	2	2	8	100
alya	4	P	Swasta	PNS	kontrol	2	1	2	2	7	87
juanita	5	P	Petani	Petani	kontrol	2	2	1	2	7	87
willy	5	L	Petani	Petani	kontrol	2	1	2	2	7	87
aris	4	L	Polri	PNS	kontrol	1	1	1	1	4	50
agya	5	P	Swasta	IRT	kontrol	2	2	2	2	8	100
anugrah	5	L	TNI	PNS	kontrol	2	2	2	2	8	100
gami	5	L	Honoror	Swasta	kontrol	2	2	2	1	7	87
apier	5	L	Swasta	Swasta	kontrol	0	0	2	2	4	50
sole	5	L	Polri	PNS	kontrol	1	1	1	2	5	62
seandri	5	L	Petani	Petani	kontrol	1	1	2	1	5	62
noah	5	L	Swasta	IRT	kontrol	0	0	1	1	2	25
hafids	5	L	Swasta	Swasta	kontrol	2	2	2	2	8	100
nesya	4	P	PNS	PNS	kontrol	1	0	2	2	5	62

Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian

Tabel Dokumentasi Penelitian

Hari	Kelompok	Dokumentasi
Hari ke 1	Intervensi	
Hari ke 2	Intervensi	
Hari ke 3	Intervensi	

<p>Hari ke 4</p>	<p>Intervensi</p>		 
<p>Hari ke 1</p>	<p>Kontrol</p>		
<p>Hari ke 2</p>	<p>Kontrol</p>		 
<p>Hari ke 3</p>	<p>Kontrol</p>		

		
Hari ke 4	Kontrol	

Lampiran 9 Hasil uji SPSS

Hasil Uji SPSS

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	48 bulan	7	23.3	23.3	23.3
	60 bulan	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

		intervensi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	> 75%	15	100.0	100.0	100.0

		kontrol			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<75%	6	40.0	40.0	40.0
	> 75%	9	60.0	60.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Mann-Whitney Test

		Ranks		
	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Motorik_halus	Intervensi	15	18.50	277.50
	Kontrol	15	12.50	187.50
	Total	30		

Test Statistics^a

	Motorik_halus
Mann-Whitney U	67.500
Wilcoxon W	187.500
Z	-2.693
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.061 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.




Lampiran 10 Lembar Konsultasi





PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN
MENGUNAKAN MEDIA *MATCH COLORS* TERHADAP MOTORIK
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTIKA KOTA SORONG



NAMA : Sinthia Latupeirissa

NIM : 21530121044

Pembimbing I : Fitra Duhita, M.Keb

No	Tanggal	BAB	Catatan Pembimbing	Paraf
1	31 November 2025	Pengajuan Judul Proposal	<ul style="list-style-type: none"> - Judul disesuaikan dan fokus motorik halus - Pastikan media <i>match colors</i> diperjelas dalam judul - Sasaran dan lokasi diperjelas 	
2	3 Maret 2025	BAB I	<ul style="list-style-type: none"> - Uraikan masalah perkembangan motorik halus secara umum - Tambahkan skala dan dampak - Jelaskan solusi melalui stimulasi Hubungkan dengan media <i>match colors</i> - Sertakan data di TK Kartika 	
3	15 Maret 2025	BAB I	<ul style="list-style-type: none"> - Hapus beberapa materi , masukan tujuan teori - Tambahkan referensi di beberapa paragraf 	

			- Data Usia anak disetujui	
4	29 April 2025	BAB I - II	Perbaiki kuesioner	
5	19 Mei 2025	BAB I – III	<ul style="list-style-type: none"> - Diminta menjelaskan Prosedur penelitian dengan jelas - Pembimbing memberi - banyak arahan dan disarankan untuk memperdalam materi 	
6	2 Agustus 2025	BAB I - III Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki Typo pada naskah skripsi - Menghapus beberapa Materi - Revisi BAB III khususnya pada bagian tekn pengumpulan data dan analisis data diminta hitung rata – rata per indikator - Data hasil rata-rata dimasukkan kedalam satu tabel 	
7	11 agustus 2025	BAB III-V	<ul style="list-style-type: none"> - Perjelas penulisan waktu penelitian - Tambahkan info jumlah guru dan kelas dilokasi penelitian - Lengkapi Uraian hasil 	



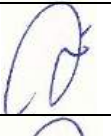
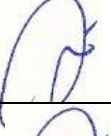
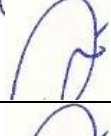
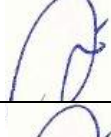
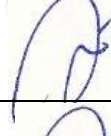

			Analisis pada table uji statistik	
8	21 Agustus 2025	BAB I-V	<ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan dasar pemilihan metode statistik juga sudah ada di bab 3, sehingga tidak perlu diulang kembali - Perhatikan presentase kalau masing-masing baris dijumlah 100%, maka totalnya juga harus 100% - Perbaiki penulisan koma yang tidak tepat - Perhatikan lagi yang kurang, perlu ditambahkan 5 alinea lagi. Bandingkan dengan penelitian serupa sebelumnya. Jelaskan hubungan sebab akibat yang relevan dengan hasil penelitian - Lengkapi pembahasan sesuai hasil 	
9	25 Agustus 2025	ACC	ACC Skripsi	

**PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN
MENGUNAKAN MEDIA *MATCH COLORS* TERHADAP MOTORIK
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTIKA KOTA SORONG**

NAMA : Sinthia Latupeirissa

NIM : 21530121044

Pembimbing II : Harlinah, M.Keb

NO	Tanggal	BAB	Catatan Pembimbing	Paraf
1	14 Agustus 2025	BAB I	- Cek buku panduan - Perbaiki semua penulisan	
2	15 Agustus 2025	BAB V	Tambahkan apa yang menjadi temuan dari penelitianmu pada bagian pembahasan	
3	16 Agustus 2025	BAB V	Perbaiki mendeley pada bagian pembahasan	
4	18 Agustus 2025	BAB I	Abstrak gunakan spasi I	
5	19 Agustus 2025	BAB V	Pertajam Pembahasan	
6	20 Agustus 2025	BAB I-V	Perbaiki kembali ukuran tulisan	
7	21 Agustus 2025	BAB V	Tambahkan hasil negatif dibagian pembahasan	
8	28 Agustus 2025	ACC	ACC Skripsi	




Lampiran 11 Lembar Konsultasi Perbaiki Skripsi

PENGARUH PEMBERIAN STIMULASI PERKEMBANGAN
MENGUNAKAN MEDIA *MATCH COLORS* TERHADAP MOTORIK
HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KARTIKA KOTA SORONG

NAMA : Sinthia Latupeirissa

NIM : 21530121044

Skripsi telah diajukan pada tanggal : 21 Agustus 2025

NO	Nama Penguji	Saran dan Masukan	Paraf
1	Penguji I Mariana Isir, S.ST, M.Kes	<ul style="list-style-type: none"> - Uji Statistik apa yang digunakan - Penjelasan Prosedur penelitian - Perasaan selama penelitian - Konfirmasi tujuan sudah sesuai dengan judul 	
2	Penguji II Fitra Duhita, M.Keb	<ul style="list-style-type: none"> - Cara membuat latar belakang - Tambahkan referensi di daftar pustaka 	
3	Penguji III Harlinah, M.Keb	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki semua penulisan sesuai buku panduan - Penambahan defenisi operasional pada penelitian kelompok kontrol 	

		- Mempertajam Pembahasan	
--	--	-----------------------------	--