

## PENERAPAN PERMAINAN RAINBOW PAPER ESTAFET UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Ni Made Rosiani<sup>1</sup>, I Made Gede Anadhi<sup>2</sup>, Ida Bagus Komang Sindu Putra<sup>3</sup>

Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar<sup>1,2,3</sup>.

Email: nimaderosiani1999@gmail.com

Rosiani, Ni made, I Made Gede Anadhi, Ida Bagus Komang Sindu Putra. (2024). Penerapan Permainan Rainbow Paper Estafet Untuk Melatih Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 420-428.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3828>

Diterima:07-05-2023

Disetujui: 15-05-2024

Dipublikasikan: 04-06-2024

**Abstrak:** Bermain adalah salah satu kegiatan yang di senangi anak anak, bermain juga sudah menjadi dunia dari anak anak, pemilihan permainan yang sangat menarik membuat anak anak bisa belajar sambil bermain. *Rainbow Paper Estafet* adalah permainan yang menggunakan kertas warna berbentuk geometri selanjutnya akan digilir menggunakan jepit kayu. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melatih motorik kasar anak serta menambah pengetahuan anak tentang warna dan juga melatih sosial anak saat bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara juga menggunakan sampel usia 4-5 tahun sebagai bahan dari pengumpulan data, data yang di gunakan berupa data sekunder dan primer. Penelitian ini mendapatkan hasil yang baik, melakukan *permainan rainbow paper estafet* sangat membuat anak senang dalam mengikuti kegiatan yang di lakukan, dalam permainan terlihat anak anak melakukan permainan dengan sangat gembira ini membantu perkembangan motorik kasar anak sangat baik sekaligus anak anak dapat menambah pengetahuan tentang warna dan sosialnya. Kesimpulan penelitian yaitu permainan *Rainbow Paper Estafet* adalah suatu permainan yang menggunakan alat jepit kayu dan kertas berbentuk geometri lalu di giril kepada teman , permainan ini salah satu perminan yang mampu membantu perkembangan motorik halus anak serta anak dapat melatih tanggung jawab, bersosialisasi, tau bentuk geometri dan banyak warna.

**Kata kunci:** Motorik halus, *Rainbow Paper Estafet*, anak usia 4-5 tahun

**Abstract:** *Playing is one of the activities that children enjoy, playing has also become a child's world, the selection of very interesting games allows children to learn while playing. Rainbow Paper Relay is a game that uses colored paper in geometric shapes which will then be taken in turn using wooden clips. The aim of this research is to train children's gross motor skills and increase children's knowledge about colors and also train children's social skills when playing. This research uses a qualitative approach with observation and interview methods and also uses a sample aged 4-5 years as material for data collection, the data used is secondary and primary data. This research got good results, playing the rainbow paper relay game really made the children happy in participating in the activities being carried out, in the game the children were seen playing the game very happily. This helped the development of the children's gross motor skills very well and at the same time the children were able to increase their knowledge about colors and colors. social. The conclusion of the research is that the Rainbow Paper Relay is a game that uses wooden clips and paper with a geometric shape and then passes it on to friends. This game is one of the games that can help children develop fine motor skills and can train children to be responsible, socialize, know geometric shapes and lots of colors.*

**Keywords:** *fine motor skills, Rainbow Paper Relay, children aged 4-5 years.*

**PENDAHULUAN**

Permainan adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak, karena permainan menurut anak memiliki nilai sama seperti bekerja dan belajar dari orang dewasa. Artinya permainan adalah suatu cara untuk merubah potensial kekuatan pada diri anak supaya menjadi kemampuan dan juga kemandirian anak kelak (Apriyani, 2021). Suatu permainan sangat erat kaitannya dengan perkembangan motorik halus anak, dari permainan seperti kegiatan meremas, menggunting, menempel dan juga ada kegiatan menjepit kertas, permainan tersebut sangatlah membantu menstimulus perkembangan dalam diri anak salah satunya perkembangan motorik halus anak. (Kemampuan et al., n.d.)

Permainan merupakan hak dari setiap anak, permainan suatu tempat bagi anak dalam mengekspresikan suatu bentuk perilaku yang membuat dirinya menyenangkan dan tanpa suatu paksaan dari orang lain. Sugianto (1995:4) mengatakan pada awalnya, permainan tidak dianggap malah di pandang sebelah mata oleh para ahli dan juga awalnya kegiatan bermain belum mendapatkan sebuah perhatian yang sangat khusus oleh para pakar ahli kejiwaan, dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan juga kurang memperhatikan perkembangan anak di masa lalu. Namun dengan kecanggihan dari teknologi dan seiring berjalannya waktu dan di dukung juga dengan penemuan hasil dari peneliti mutakhir, kegiatan bermain menjadi urutan pertama pada kegiatan untuk anak – anak. Kegiatan permainan sering kita jumpai dimana pun anak – anak itu berada, baik itu di rumah, disekolah, maupun di tempat fasilitas umum. Permainan dan anak-anak seperti sebuah sisi mata uang yang tidak akan dapat dipisahkan. Anak-anak tidak akan terlepas dengan suatu kegiatan bermain dan bersenda gurau dengan teman-teman sebayanya. (Rohmah, 2016).

Perkembangan motorik halus anak dapat dilatih melalui salah satu kegiatan permainan yaitu permainan *Rainbow Paper Estafet* (Asmuddin & Salwiah, 2020). *Rainbow Paper Estafet* adalah permainan yang dimodifikasi dari sebuah kegiatan olahraga yang bernama lari estafet, dari permainan ini olahraga estafet ini pemain akan menggilir

tongkat kepada temannya. Benda yang digunakan dari permainan *Rainbow Paper Estafet* adalah jepit kayu dan kertas warna-warni yang berbentuk sebuah geometri yang di estafetkan kepada teman selanjutnya (Manalu & Muniroh, 2016).

Pemilihan permainan yang sangat tepat tentu menentukan perkembangan motorik anak juga. Beberapa para ahli mengatakan permainan sangat baik menstimulus perkembangan motorik anak (Kemampuan et al., n.d.). Salah satunya John, (2013, p.23) mengatakan dari berbagai permainan yang dilakukan dapat menstimulus motorik halus, akan menguntungkan anak yang mengalami keterlambatan pertumbuhan, karena permainan adalah suatu yang bergerak membuat otot-otot dan sistem syaraf mulai aktif, sehingga perkembangan motorik anak menjadi lebih baik (Suryameng, 2016).

Pemilihan permainan yang sangat tepat tentu menentukan perkembangan motorik anak juga. Beberapa para ahli mengatakan permainan sangat baik menstimulus perkembangan motorik anak (Kemampuan et al., n.d.). Salah satunya John, (2013, p.23) mengatakan dari berbagai permainan yang dilakukan dapat menstimulus motorik halus, akan menguntungkan anak yang mengalami keterlambatan pertumbuhan, karena bermain adalah suatu yang bergerak membuat otot-otot dan sistem syaraf mulai aktif, sehingga perkembangan motorik anak menjadi lebih baik (Suryameng, 2016).

Hasil penelitian dari Ghina Fairuz Fakhirah Syawalina dengan judul analisis media montase terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun menunjukkan hasil yang sangat bagus untuk proses perkembangan motorik halus anak. Penggunaan media montase juga sangat sering digunakan di kelas usia 4-5 tahun. Sehingga membuat kemampuan anak dapat diasah dan dikembangkan dengan apa yang dibutuhkan anak (Fakhirah Syawalina et al., 2021). Penelitian Sabaria Agustina dengan judul meningkatkan ketrampilan motorik halus anak melalui bermain dengan barang bekas sangat dapat berpengaruh kepada perkembangan motorik halus anak. Terlihat dari siklus I 62,6% meningkat pada siklus II menjadi 88% ini memberitahukan bahwa dari bermain dengan barang bekas membantu proses perkembangan motorik anak, guru di

harapkan untuk lebih lagi memberikan stimulus yang baik untuk anak-anak (Agustina et al., 2019)

Penelitian Nurul Kusuma Dewi dengan judul stimulasi kemampuan motoric halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan seni rupa mendapatkan hasil sangat baik, dimana penelitian ini menggunakan 3 siklus dan kegiatan berbeda dapat mengetahui perkembangan motoric halus (Hasanah, 2016). Siklus I menggunakan kegiatan melipat kertas menjadi kipas terlihat kekuatan pergelangan tangan anak sudah baik tetapi koordinasi mata dan jaritangan yang perlu di stimulasi lagi, siklus ke II kegiatan mengecap, finger painting, melukis, meronce, menjiplak, menjumput dan mewarnai dari kegiatan ini terlihat motoric anak mulai semakin meningkat, siklus terakhir ke III dengan menggunakan kegiatan mengecap, membentuk, menempel, menggambar dan mewarnai, di siklus terakhir membuat perkembangan anak semakin membaik. (Usia et al., 2018).

Penelitian efektifitas permainan sirkuit dalam mentimulus kemampuan motoric halus anak usia dini ini bertujuan untuk lebih mengembangkan perkembangan dari sebelumnya kurang stabil, setelah dilakukan permainan ini dengan 4 pos di setiap pos berisi kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan motoric halus anak dapat dilihat hasilnya sangatlah semakin membaik (Vina et al., 2020). Terakhir penelitian dari Erni Yuniati berjudul pengembangan motoric halus dengan puzzle bertujuan untuk meningkatkan motoric halus anak sangat berkembang baik, terlihat dari prasiklus I sampai prasiklus II perkembangan anak sangat baik peningkatannya (Prasekolah et al., n.d.)

Perkembangan motoric halus sangat penting di stimulasi untuk anak terlihat dari 5 peneliti di atas, dari 5 penelitian di atas membuat pembaruan untuk lebih lagi meningkatkan perkembangan motoric halus dengan kegiatan lebih menarik lagi, seperti kegiatan *rainbow paper estafet* dari kegiatan ini melatih koordinasi mata dan jari jemari anak mengoper keteman sebelahnya dan juga mampu mengenal warna dan bentuk dari geometri, bukan dari perkembangan motoric halus saja yang bisa di kembangkan di kegiatan ini anak

- anak dapat juga mengembangkan bertanggung jawab terhadap kelompoknya dan juga bersosial dengan teman temannya.

Berdasarkan latar belakang peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian ini bertujuan untuk membantu perkembangan motoric halus anak lebih baik lagi melalui permainan *Reinbow Paper Estafet*. Selain untuk mengembangkan motoric halus permainan *renbow paper estafet* ini mampu membantu perkembangan yang lainnya ikut di stimulasi dengan baik, seperti sosial anak, belajar bertanggung jawab, dan juga berkomunikasi dengan temannya. Permainan *reinbow paper estafet* ini adalah sebuah permainan yang di perbarui yang di ambil dan digabungkan dari permainan jepit kertas dan lari estafet, dimana kegiatan ini sangat di senangi oleh anak-anak, maka dari itu penting bagi peneliti untuk meneliti menggunakan permainan ini untuk menstimulasi perkembangan motoric halus pada anak usia 4-5 tahun.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan pengetahuan dari sudut pandang pengumpulan data dari individu dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah teori, atau dengan pandangan yang berbeda seperti perubahan prentasi, isu-isu yang terjadi dan kolaboratif, bisa juga menggunakan 2 hal tersebut. Pendekatan yang digunakan saat penelitian adalah pendekatan pedagogik dan pendekatan sosiologis. Pendekatan sosiologis dilakukan dikarenakan ada hubungan sosial dengan sesama dan pendekatan pedagogik dilakukan dikarenakan ada hubungan timbal balik, juga menggunakan sampel anak usia 4-5 tahun. tempat penelitian ini berlokasi di tk kumara peliatan ubud waktu pelaksanaannya di bulan September sampai dengan bulan maret terhitung waktunya sekitar 6 bulanan.

Penelitian ini memakai data sekunder dan primer. Data primer menggunakan 1 orang guru dan beberapa anak di kls A. data sekunder menggunakan kepala sekolah. Metode dalam penelitian atau pengumpulan data sangat penting di gunakan, jadi peneliti

menggunakan metode yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini mendapatkan hasil yang baik, melakukan permainan *rainbow paper estafet* sangat membuat anak senang dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan, dalam permainan terlihat anak-anak melakukan permainan dengan sangat gembira ini membantu perkembangan motorik kasar anak sangat baik sekaligus anak-anak dapat menambah pengetahuan tentang warna dan sosialnya.

### Jenis Penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dengan pendekatan pedagogic, pendekatan sosiologis, dan juga menggunakan data sekunder dan data primer.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu 6 bulan yaitu dihitung dari bulan September sampai bulan Maret.

Tempat pelaksanaan penelitian ini yaitu di sekolah TK yang bernama TK Kumara Peliatan yang terletak di Desa peliatan ubud.

### Subjek Penelitian.

Penelitian ini menggunakan subjek anak-anak kelas TK A dari usia 4-5 tahun, dan juga penelitian ini melibatkan semua guru-guru yang mengajar di kelas Tk A. Subjek penelitian akan menjadi informan yang akan memberikan peneliti informasi yang diperlukan selama penelitian berlangsung (Hendrarso dalam Suyanto)

### Prosedur.

Penelitian ini dilakukan pada anak kelas TK A yang usia 4-5 tahun, dengan mengambil data dengan cara observasi ke sekolah langsung, dan observasi pada saat anak melakukan permainan *Rainbow Paper Estafet* untuk dimasukkan ke dalam hasil data penelitiannya.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data.

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan instrument ceklist untuk memperoleh data yang diinginkan oleh peneliti, data ini bersifat penelitian kualitatif. Penelitian ini untuk mendapatkan data menggunakan data sekunder dan data primer, metode pengumpulan data berupa observasi langsung ke lapangan dan juga mewawancarai guru yang mengajar di sekolah dan penelusuran kepustakaan.

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data interaktif dari Milles & Huberman. Analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi supaya menjadi jelas. Teknik analisis data penelitian ini dilakukan menggunakan analisis data kualitatif, supaya nantinya peneliti mengilustrasikan suatu kejadian atau fenomena yang telah didapatkan lalu mengalisasinya dengan cara kata-kata untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan nantinya.

NO.	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1.	MAMPU MENGKORDINASI GERAKAN TANGAN DAN MATA				
2.	BERGERAK DENGAN CEPAT MENGIKUTI INSTUKSI				
3.	MAMPU MENGONTROL GERAKAN TANGAN DENGAN LINCAH SAAT MEMULAI PERMAINAN				
4.	KELENTURAN PERGELANGAN TANGAN				
5.	KEKUATAN DAN KELENTURAN JARI TANGAN				

Tabel. 1 Instrumen motorik halus

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan pada siklus pertama menunjukkan bahwa perkembangan dari motorik halus anak belum berkembang (BB) persentase 50% dari subjek yang diteliti, ada anak-anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengkoordinasi Gerakan tangan dan mata, menempel dengan baik, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan jari tangan.

Dengan ini terlihat perkembangan motorik halus anak masih belum cukup berkembang dengan baik di masa perkembangan yang seharusnya perkembangannya sudah mulai terlihat baik. Pada saat proses siklus pertama terdapat beberapa anak yang terlihat belum berkembang perkembangan motorik halusnya, terlihat dari pada saat proses pembelajaran yang sering di ajak oleh guru dengan memberikan stimulus

menggambar, mewarnai, dan juga kegiatan menempel, terlihat ada beberapa anak yang kurang mampu saat kegiatan menempel, pada saat anak diminta untuk mewarnai dengan cara menempel anak tersebut kurang sempurna untuk menempel mewarnai mengikuti pola, dan terkadang ada juga tempelan dari anak-anak tersebut beberapa kali yang terjatuh tidak merekat dengan kuat

karna kurangnya tekanan yang di berikan oleh anak tersebut

Selanjutnya di siklus kedua menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan dialami oleh anak-anak melalui peningkatan perkembangan motoric harus dengan permainan *rainbow paper estafet* dengan kenaikan yang rata – rata sebelumnya belum berkembang (BB) dan sekrang dengan indicator pencapaian kekuatan dan kelenturan jari tangan anak menjadi mulai berkembang (MB) dan seterusnya di coba ulang permainan *rainbow paper estafet* sangat membuat perkembangan anak makin lebih baik dari awalnya mulai baik (MB) sekrang menjadi berkembang sangat baik (BSB). Jadi perkembangan motorik halus anak bisa di sesuaikan dari bagaimana kita memberikan stimulus , di tk kumara peliatan , pemberian stimulus yang menoton membuat anak kurang senang melakukan pembelajaran, dan di coba dengan permaina yang baru, anak anak sangat senang memainkan dan stimulusnya pun menjadi lebih baik.

Permainan *Rainbow Paper Estafet* adalah suatu kegiatan yang dapat membantu perkembangan motoric anak. Permainan *rainbow paper estafet* ini mengacu pada perkembangan motoric halus anak terutama melatih kordinasi mata dan jari tangan anak supaya lebih kuat lagi. Permainan *rainbow paper estafet* ini di lakukan berkelompok dengan tidak lari tetapi dilakukan dengan duduk dan nantinya anak anak akan mengestafetkan sebuah kertas berwarna berbentuk geometri dengan menggunakan jepit kayu. Permainan ini sangat membuat anak anak tertantang dan sangat bersemangat untuk mencoba memainkannya.

Permainan yang di lakukan sangat memberikan dampak mengembangkan motorik halusnya. Permainan *rainbow paper estafet* sangat gampang untuk dimainkan oleh anak, permainan ini juga sangat cocok dimainkan di usia mereka(Thosin Waskita et al., 2022). Selain itu anak pun bisa belajar lebih bersosialisai dan juga anak bisa berkordinasi dengan kelompoknya, bukan hanya itu saja dari permainan ini anak juga dapat bertanggung jawab atas kelompoknya sendiri untuk menyelesaikan permainan *rainbow paper estafet*.(Eka Putri & Aulia, 2020).

Perkembangan anak usia 4-5 tahun sangatlah penting untuk di latih dan di stimulus, karna kedepannya anak akan di jenjang yang lebih siap lagi untuk bersekolah, Dari penelitian apriliana (2006), mengatakan besarnya pengetahuan tentang stimulasi kinetik maka perkembangan dari anak yaitu perkembangan motoric kasar dan halus di usia prasekolah (3-5 tahun) akan baik pula, selaras juga dengan hasil dari penelitian ini bahwa seorang orang tua yang sangat baik dan peduli dengan perkembangan anaknya tentu proses perkembangan motorik kasar dan motorik halus usia 4-5 tahun akan bertumbuh dengan baik pula(R Ariyana & Rini, 2009), di usia 4-5 tahun menurut piaget awal dari mootorik halus adalah pergerakankecil yg melakukan otot kecil aktivitas sebuah permainan atau pun kegiatan. Penilaian dari kemampuan motoric halus anak bisa di lihat dari kekuatan dan kelenturan jari – jari tangan anak, kordinasi mata dan tangan anak, kelenturan pergelangan tangan anak(Chandrawaty & Masykurah, 2020). Hal itu lah yang mengacu pada penguatan dari otot kecil anak. Usia 4-5 tahun di ajarkan lebih kuat lagi melatih otot jari jemari untuk menumbuh kembangkan ketrampilan tangnnya, supaya pada saat ke jenjang selanjutnya anak mampu untuk melatih memegang bolpoin dan pensil sudah lebih baik.(Ula et al., 2023)

Seorang ahli mengatakan yaitu Allen dan Marotz ( 2010 ) perkembangan motoric anak yang berusia 4-5 tahun adalah membentuk sesuatu dari bahan tepung menjadi sebuah benda, mendirikan Menara atau membangun Menara dengan menggunakan 10 bablok atau lebih dari pada itu, merangkai sebuah manik – manik yang kecil menjadi sebuah gelang atau kalung, menirukan sebuah huruf dari beberapa huruf yang di sediakan, menggenggam sebuah spidol atau krayon dengan menggunakan 3 jari, melakukan kegiatan mewarnai dan menggambar, semakin membaik dengan memukul paku dan pasak menggunakan palu,. Ketujuh tersebut Allen dan Marotze menyebutkan suwatu tugas perkembangan dari motoric halus usia 4-5 tahun yang bisa distimulasi dengan kegiatan pembelajaran, dari hal tersebut perkembangan dan kemampuan motorik halus meliputi kordinasi mata dan tangan, otot – otot halus anak, kekuatan dari jari – jari anak, ke lenturan dari

tangan anak yang bisa difungsikan untuk membantu kegiatan anak di kehidupannya sehari – hari.(Tahir et al., 2019)

Permainan adalah suatu kegiatan yang tanpa sadar dan alami di lakukan oleh anak – anak dengan dasar keinginan sendiri mewujudkan konflik dirinya untuk mendapatkan suatu kebahagiaan dalam dirinya sendiri (Wibowo, 2010). Bermain adalah suatu kegiatan atau pun sarana untuk anak menstimulasi perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini(Rohmah, 2016). Permainan dapat membantu perkembangan dari motorik halus anak karena permainan banyak menyediakan ruang dan waktu baik anak mengeluarkan ketrampilan dan juga bisa berinteraksi dengan orang di sekelilingnya (Cusnaki & Syamsudin, 2022). Salah satu permainan atau kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak adalah permainan *Rainbow Paper Estafet*.

Permainan *rainbow paper estafet* ini yang di lakukan di tk kumara peliatan mendapatkan hasil yang sangat bagus dimana anak anak memainkannya sangat gembira, terlihat dari permainan ini perkembangan dari anak memegang dan menekan jepitan kayu ada yang sangat baik dan ada juga yang kurang bagus , dari perkiraan rata rat masih ada hanya beberapa ank yang kurang kuat untuk menekan jepitan , yang lainnya sudah bagus. Permainan ini juga sangat mampu menstimulus perkembangan motorik halus anak di usia 4-5 tahun , di usia ini perkembangan otot jemari anak haruslah sudah mulai kuat di karnakan akan memasuki jenjang sekolah dasar yang akan sering menggunakan pensil dan bolboin untuk proses pembelajarannya.

Melalui permainan ini anak anak juga bisa mengenal dari warna, bentuk geometri dan juga anak bisa bersosialisasi dengan teman satu kelompoknya, mereka mempunyai kesempatan untuk berkomunikasi supaya bisa menyelesaikan permainan, terlihat juga dari permainan ini anak mampu bertanggung jawab atas kelompok nya yang sama sama harus bekerja sama untuk menyelesaikan permainan. Setelah selesai melakukannya anak anak sangat senang dan bisa saling memberikan semangat kepada satu kelompok yang mereka dapat. (Lestari & Puspitasari, 2021) .



Gambar 1. praktek *Rainbow Paper Estafet*

Selama berlangsungnya kegiatan penelitian ini di tk kumara peliatan dengan menggunakan kegiatan permainan *rainbow peper estafet* supaya perkembangan motorik halus anak bisa berkembang dengan baik(Kemampuan et al., n.d.), dalam kegiatan ini anak menjadi lebih aktif dalam proses kegiatan terlihat anak anak sangat antusias ingin memainkannya adapun tahapan kegiatan permainannya yaitu :

Pertama, melakukan persiapan alat yang di gunakan : persiapan yang pertama di lakukan adalah persiapan alat alat yang digunakan, seperti kertas yang sudah di bentuk geometri, jepit kertas, kursi untuk anak duduk, dan persiapan tempat di dalam ruangan, mempersiapkan apakah peralatan sudah siap dipakai dan layak di pakai , supaya pada saat memakai tidak ada kerusakan , sehingga menghambat proses dari kegiatan.

Kedua, Persiapan guru : guru mempersiapkan bahan materi yang di gunakan dan guru mempelajari materi tersebut terlebih dahulu supaya pada saat melakukan kegiatan, tidak ada hambatan guru lupa bagaimana cara bermainnya. Selanjutnya yang ketiga, Pengkondisian anak : anak anak di arahkan untuk mengisi kursi atau duduk di kursi yang sudah di sediakan, dan guru memberikan arahan kepada anak anak cara bermain *rainbow peper estafet*. Selanjutnya yang keempat, Proses kegiatan : terlihat anak anak sangat senang memainkan permainan *rainbow peper estafet* , terlihat juga kemampuan motorik halus anak pada saat menekan jepit kertas, ada yang sudah bagus dan ada beberapa yang masih kesusahan untuk memegang jepit kayu supaya bisa terbuka dan menjepit kertas, hanya ada beberapa saja yang

kurang baik, selebihnya sudah berkembang dengan baik. Selanjutnya yang kelima, Melakukan tanya jawab: dari hasil penelitian padasat ditanya bagai mana prasaan padasaat bermain, anak anak antusias menjawab dengan lantang seruu, selanjutnya guru bertanya tentang bentuk” apa saja yang di dapat pata saat menjepit kertas berwarna dan menanyakan warna apa saja yang di dapat, rata-rata pengetahuan tentang bentuk geometri dan warna anak sangat tau dan paham. Selanjutnya yang keenam, Melakukan pembersihan : setelah kegiatan guru mengajak anak anak untuk melakukan pembersihan di dalam kelas. Sebelum memulai permainan tersebut guru mengajak anak anak untuk melakukan kesepakatan Bersama supaya berjalan lancarnya kegiatan, dimana guru mengajak anak anak untuk, pada saat bermain anak anak tidak boleh saling dorong – dorang teman dan juga tidak boleh berebut kertas. Kedua anak tidak boleh untuk memegang kertas yang di guanakan pada saat permainan berlangsung. Dari kedua persyaratan tersebut masih ada anak yang kurang mampu mengikuti permainan dan larangan dikarnakan anak anak terlalu berfokus pada penyelesaian dari kegiatan permainan yang di ajak oleh guru – guru. Penerapan media permainan yang tidak membosankan itulah media pembelajaran yang sangat menarik bagi anak(Junita & Putrie, 2021). Permainan adalah suatu media membantu guru dalam proses pembelajaran hal ini juga membantu perkembangan dari pertumbuhan anak salah satunya motorik halusnya.(Lubis & Mavianti, 2022) Belajar sambil bermain adalah salah satu media permainan yang bisa di gunakan untuk proses pembelajaran(Motorik et al., 2021).. Pada proses belajar hakikatnya anak lebih suka bermain dari pada belajar, suatu permainan merupakan kegiatan yang sangat berkesan bagi anak. Melalui permainan anak dapat memunculkan berbagi kempuan dan juga potensi, bakat yang ada pada diri anak, dan juga aspek perkembangannya dapat berkembangn dengan sangat baik menurut dari muthoharoh dan Susanto dalam jurnalnya.(Maria Lily et al., 2023). Manfaat permainan *rainbow paper estafet* dapat membantu perkembangan motorik anak menjadi lebih baik. aktivitas seperti

permainan membantu anak dalam menguasai suwatu Gerakan dasar seperti melempar, berlari, melompat, merangkak dll(Eva et al., 1988). Anak anak melakukan aktivitas permainan dapat menguatkan kondisi fisik yang lebih baik seperti elastisitas, menambah kecepatan dalam bergerak, daya tahan tubuh, kekuatan, keseimbangan dll. (Science, 2020) Adapun pandangan dari para ahli tentang aktivitas permainan :

Yoyo Bahagia (2003) mengatakan salah satu cara dan metode yang selalu di gunakan saat mengajar di pelajaran olah raga adalah dengan permainan. Metode permainan adalah salah satu yang di terapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang berupa sebuah bentuk permainan atau bermain. Bermain adalah suwatu kegiatan yanga sangat digemari oleh anak anak.

Supandi (1992) mengatakan permainan adalah dorongan dalam diri anak atau ketahan, ciri lain yang sangat mendasar adalah kegiatan permainan yang di lakukan oleh anak anak secara suka rela tanpa paksaan dalam waktu luang.

Yudha (2003) mengatakan seseorang anak dapat mengenal jarak, waktu dan ruang dengan melalui ekspresi gerak, di karnakan seorang anak sangat suka bergerak dan bermain ini sangat membantu dari proses pendidikan di tk, sehingga membuat pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan anak secara multitelan yang di lakukan dari bermain. (Asmuddin & Salwiah, 2020). Berdasarkan pendapat yang di kemukakan oleh para ahli tersebut bahwa sangat penting kaitannya dengan proses pembelajaran lewat suatu metode permainan, permainan sangat erat kaitannya dengan proses perkembangan motorik anak(Hasanah & Tangse, 2022). di tk kumara peliatan proses pembelajaran untuk mengembangkan motorik halusnya menggunakan permainan *rainbow paper estafet* , permainan ini banyak sekali memberikan manfaat bagi anak , bukan hanya mengembangkan motoric halus anak, banyak hal lagi seperti anak mampu bertanggung jawab atas kelompok yang dimiliki, Kerjasama dengan teman, sosial, mengenal warna dan menengal bentuk geometri. Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di TK kumara peliatan dengan menggunakan

permainan *Rainbow paper estafet* dapat di lihat perkembangan motorik halus sangat lah baik dari sebelumnya melakukan kegiatan hanya menempel karna menoton dan di ganti dengan permainan seru anak anak menjadi lebih senang dalam mengikutinya.

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan penggunaan permainan rainbow paper estafet sangatlah efektif bagi proses pembelajaran, saat permainan anak sangatlah gembira memainkannya dan sangat antusias dalam permainan, permainan estafet sangatlah membuat anak mempunyai rasa tantangan untuk menyelesaikan sebuah tantangan yang akan di mainkan, itu membuat anak semakin lebih antusias untuk bermain. Permainan rainbow paper estafet ini juga mampu mengembangkan motorik halus anak. Permainan *rainbow paper estafet* bukan hanya mampu melatih perkembangan dari motorik anak tapi ada banyak yang bisa anak latih dari dirinya seperti bertanggung jawab atas kelompok yang dimiliki, Kerjasama dengan teman, sosial, warna dan bentuk geometri. Dari proses belajar melalui permainan ini membuat pembelajaran tidak bosan bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustina, S., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>

Apriyani, N. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>

Asmuddin, A., & Salwiah, S. (2020). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Bermain. In *Jurnal Amal Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1, p. 42). <https://doi.org/10.36709/japend.v1i1.11434>

Chandrawaty, C., & Masykurah, K. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Model Project Based Learning Dalam Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 35–43.

<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.696>

Cusnaki, A., & Syamsudin, A. (2022). Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini melalui Permainan Blind Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2544–2552. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1994>

Eka Putri, M., & Aulia, P. (2020). Efektivitas Permainan Lari Estafet Modifikasi Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Ditaman Kanak-Kanak Bahari Pasir Kandang. *Volume VI. Nomor 1. Januari-Juni*, VI, 12–28. <https://core.ac.uk/download/pdf/304201197.pdf>

Eva, O., Elias, I., Pd, M., Pengajar, S., Studi, P., Pendidikan, P., Anak, A. P., & Dini, U. (1988). *PENTINGNYA BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI Oleh: Eva Imania Elias, M.Pd Staf Pengajar Program Studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UNY*.

Fakhirah Syawalia, G. F., Rahman, T., & Giyartini, R. (2021). Analisis Media Montase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 301–309. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9328>

Hasanah, U. dan fajri nur. (2016). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(2), 1–23.

Hasanah, U., & Tangse, M. (2022). *Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>

Junita, R., & Putrie, C. A. R. (2021). Upaya Pengenalan Warna Dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Warna Pada Anak Bimba AIUEO Graha Kalimas 4 Tambun. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 525. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.11241>

Kemampuan, M., Halus, M., Kegiatan, M., Dengan, K., Bahan, M., Kelompok, A., Putra, B., Gumeng, H., & Mojokerto, G. (n.d.). *Meningkatkan Kemampuan Motorik*

- Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Media Bahan Alam Kelompok Bermain Putra Harapan Gumeng Gondang Mojokerto.*
- Lestari, S. D., & Puspitasari, I. (2021). Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 752–760. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1024>
- Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2004>
- Manalu, E. R., & Muniroh, M. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Bola Estafet Di Tpa Permata Bunda Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Journal of Visual Languages & Computing*, 11(3), 287–301.
- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Motorik, K., Anak, K., & Dini, U. (2021). Penerapan permainan engklek fruit sebagai stimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini. 2(1), 1–8.
- Mukhlisa, N., & Kurnia, selia dwi. (2020). Penerapan permainan papan titian dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini. *Educhild*, 2(1), 65–75.
- Prasekolah, U., Tk, D. I., Taqwa, A. T., & Cimahi, M. (n.d.). *Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah* / 65. 11(2), 65–74.
- R Ariyana, D., & Rini, N. S. (2009). Hubungan pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-5 tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal Keperawatan (FIKkes)*, 2(2), 11–20.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Science, C. (2020). *이정탁 1 . 김성수 2 † 1*. 26(7), 70–81.
- Setiyawati, A., Suci Wulandari, R., & Novitasari, L. (2021). Pencapaian aspek perkembangan anak usia dini selama pembelajaran daring di masa covid-19. *Jurnal Mentari*, 1, 51–59.
- Suryameng, S. (2016). Peningkatan keterampilan motorik halus kelompok A melalui bermain playdough. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.10031>
- Tahir, M. Y., Rismayani, R., Sartika, I. D., & Hartika, A. S. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9225>
- Thosin Waskita, D., Mochamad Surya, C., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53–62. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.312>
- Ula, K., Hasibuan, R., & Izzati, U. A. (2023). Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3955–3962. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4918>
- Usia, A., Melalui, T., & Seni, K. (2018). *No Title*. 190–195.
- Vina, M., Paramita, A., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. 04(2), 443–450.
- Wibowo, Y. A. (2010). Bermain dan Kreativitas dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 7(2), 15–20.