

## ABSTRAK

**Galih Rahajeng Pangestuti.** 2021. Pengaruh Permainan Congklak dan Melipat Origami Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Kelas B selama Pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung. Dosen Pembimbing Bapak Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

**Kata Kunci : permainan congklak, melipat origami, motorik halus**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penurunan motorik halus anak usia dini selama pandemi covid-19 karena pembelajaran dilakukan secara daring. Permainan congklak dan melipat origami adalah media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan motorik halus anak saat melakukan kegiatan bermain.

Rumusan masalah 1) Apakah permainan congklak berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang? 2) Apakah melipat origami berpengaruh terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama Pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang? 3) Apakah ada pengaruh bersama terhadap peningkatan motorik halus anak menggunakan permainan congklak dan melipat origami anak kelas B selama Pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Nonprobability Sampling*, yaitu sebanyak 10 anak dari masing masing kelas B<sub>1</sub> dan B<sub>2</sub>. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian dan pembahasan pada analisis data disimpulkan bahwa 1) ada pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama Pandemi Covid-19 di RA Nurul Huda Semarang, dibuktikan dengan hasil uji analisi menggunakan *One Way Anova* yang memperoleh nilai sig  $0,000 < 0,05$  sehingga dikatakan bahwa H<sub>1</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. 2) ada pengaruh melipat origami terhadap peningkatan motorik halus anak kelas B selama pandemi covid-19 di RA Nurul Huda Semarang, dibuktikan dengan hasil uji *One Way Anova* yang memperoleh nilai sig  $0,000 < 0,05$  sehingga dikatakan bahwa H<sub>1</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. 3) ada pengaruh secara bersamaan terhadap peningkatan motorik halus menggunakan permainan congklak dan melipat origami anak kelas B selama pandemi covid-19 di RA Nurul Huda Semarang, hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji lanjut *Post Hoc* diperoleh nilai sig  $0,098 > 0,05$  sehingga dapat dikatakan bahwa permainan congklak dan melipat origami memiliki pengaruh secara bersamaan, tetapi yang mengalami peningkatan lebih tinggi adalah melipat origami.

## ABSTRACT

**Galih Rahajeng Pangestuti.** 2021. The Influence of the Game Congklak and Folding Origami Towards Improving Fine Motor Skills in B Class during the Pandemic of Covid-19 in RA Nurul Huda Semarang. Study Program of Islamic Education Early Childhood Education Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, IAIN Tulungagung. Supervisor Dr. Adi Wijayanto, S.Or, S.Kom, M.Pd., AIFO.

**Keywords : game congklak, fold origami, fine motor skills**

This research is motivated by the loss of fine motor skills in early childhood during the pandemic Covid-19 because the online learning. Game congklak and fold origami is a learning media that can be used to improve child's fine motor skills while performing play activities.

The formulation of the problem are: 1) What is the affect of game congklak towards increasing fine motor skills in B class during the pandemic of Covid-19 in RA Nurul Huda Semarang? 2) What is the affect of folding origami towards increasing fine motor skills in B class during the pandemic of Covid-19 in RA Nurul Huda Semarang? 3) Is there any influence on improving of fine motor skills using the game congklak and fold origami in B class during the pandemic Covid-19 in RA Nurul Huda Semarang?

This study uses a quantitative approach with the type of experimental research. The population in this study were 30 children. The sampling technique using *Non-probability Sampling*, as many as 10 children from each of the classes B1 and B2. Data collection techniques is using observation and documentation.

The results of research and discussion on the analysis of the data concluded: 1) There is the influence of the game congklak towards the improvement of fine motor skills in B class during the Pandemic of Covid-19 in RA Nurul Huda Semarang, the evidenced is the results of test analysis using One Way Anova which to obtain the value of  $\text{sig } 0.000 < 0.05$  so that it is said that H1 is accepted and H0 is rejected. 2) There is the influence of folding origami to increase the fine motor skills in B class during the pandemic of Covid-19 in RA Nurul Huda Semarang, evidenced by the results of One-Way Anova test are obtained sig value of  $0.000 < 0.05$  so that it is said that H1 is accepted and H0 is rejected 3) There is influence simultaneously towards increasing fine motor skills by using the game congklak and folding origami in B class during the pandemic of Covid-19 in RA Nurul Huda Semarang, it is shown from the test results further Post Hoc values obtained sig  $0,098 > 0.05$ , so it can be said that the game congklak and folding origami has an influence simultaneously, but the increased higher is folding origami.

## ملخص

غاليه راهاجنغ بانغستوتي . ألفين و واحد و عشرون . تأثير لعبة داكون وطي اوريغامي نحو تحسين المهارات الحركية الدقيقة في الفئة باء خلال وباء كوفيد- تسعة عشر في روضة الأطفال نور هدى سيماروم. برنامج الدراسة للتربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة كلية التربية في الطربية وتدريب المعلمين، إيان تولونغاونغ. المشرف الدكتور عدي ويجايانتو، س. أو، س. كوم، م.ب.د.

### الكلمات الرئيسية : لعبة داكون ، اوريغامي أضعاف، المهارات الحركية الدقيقة

الدافع وراء هذا البحث هو فقدان المهارات الحركية الدقيقة في مرحلة الطفولة المبكرة خلال الجائحة كوفيد- تسعة عشر لأن التعلم عبر الإنترنت. لعبة داكون وأوريغامي أضعاف هو وسائل الإعلام التعلم التي يمكن استخدامها لتحسين المهارات الحركية الدقيقة للطفل أثناء أداء أنشطة اللعب.

صياغة المشكلة هي ؟ (١) ما هو تأثير لعبة داكون نحو زيادة المهارات الحركية الدقيقة في الفئة ب خلال وباء كوفيد - تسعة عشر في رضوض أفعال نور هدى سيماروم ؟ (٢) ما هو تأثير اوريغامي للطي نحو زيادة المهارات الحركية الدقيقة في الفئة باء خلال وباء كوفيد - تسعة عشر في رضوض أفعال نور الهدى سيماروم ؟ (٣) هل هناك أي تأثير على تحسين المهارات الحركية الدقيقة باستخدام لعبة داكون وأضعاف اوريغامي في الفئة باء خلال وباء كوفيد - تسعة عشر في رودوتول اطفال نور هدى سيماروم ؟ تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا مع نوع البحث التجريبي. وكان عدد السكان في هذه الدراسة ثلاثون طفلا. تقنية أخذ العينات باستخدام أخذ العينات غير الاحتمالية، ما يصل إلى عشرة أطفال من كل من الفئة ب١ و ب٢ . وتستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والوثائق.

نتائج البحث والمناقشة حول تحليل البيانات التي خلصت : (١) هناك تأثير لعبة داكون نحو تحسين المهارات الحركية الدقيقة في الفئة ب خلال وباء كوفيد - تسعة عشر عشر في روضة الأطفال نور الهدى سيماروم، والدليل هو نتائج تحليل الاختبار باستخدام وان واي أنوفا التي للحصول على قيمة سيح  $0.000 > 0.05$  بحيث يقال أن ح١ هو مقبول ويتم رفض ح٠. (٢) هناك تأثير اوريغامي للطي لزيادة المهارات الحركية الدقيقة في الفئة باء خلال وباء كوفيد- تسعة عشر في رضوض أفعال نورول هدى سيماروم، يتضح من نتائج اختبار اتجاه واحد أنوفا يتم الحصول على قيمة سيح من  $0.05 > 0.000$  بحيث يقال أن ح١ مقبول ويتم رفض ح٠. (٣) هناك تأثير في وقت واحد نحو زيادة المهارات الحركية الدقيقة باستخدام لعبة داكون والطي اوريغامي في الفئة ب خلال الجائحة من كوفيد- تسعة عشر في روضة الأطفال نور الهدى سيماروم ، يظهر من نتائج الاختبار المزيد من قيم مزيد من الاختبارات التي تم الحصول عليها سيح  $0.05 < 0098$  ، لذلك يمكن القول أن لعب داكون و اوريغامي أضعاف القابلة للطي لها تأثير في وقت واحد ، ولكن الأعلى هو للطي اوريغامي.