



Pengembangan Desain Permainan Adaptif Susun Warna Ceria Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini

Sri Deyanti Paluwala

Email: deantipaluwala@gmail.com
Universitas Negeri Gorontalo

Fitriani Maun

Email: fitrianimapun@gmail.com
Universitas Negeri Gorontalo

Nabila Rahdani Mandjurungi

Email: nabilarahdani@gmail.com
Universitas Negeri Gorontalo

Abstrak: Kemampuan motorik halus merupakan salah satu aspek perkembangan penting yang perlu distimulasi sejak usia dini karena berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran. Namun, masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam koordinasi mata dan tangan, menggenggam benda, serta menyusun objek secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain permainan adaptif “Susun Warna Ceria” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan lembar penilaian perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan adaptif “Susun Warna Ceria” layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan kemampuan menggenggam, koordinasi mata dan tangan, ketepatan menyusun objek, konsentrasi, serta kemampuan mengenal dan mengelompokkan warna. Penerapan prinsip adaptif pada permainan memungkinkan anak dengan tingkat kemampuan yang berbeda tetap dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan bermain. Dengan demikian, permainan “Susun Warna Ceria” dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Adaptif; Motorik Halus; Anak Usia Dini; Media Pembelajaran; Warna.

Abstract: *Fine motor skills are a crucial aspect of development that needs to be stimulated from an early age, as they influence a child's readiness to engage in various learning activities. However, some children still experience difficulties with hand-eye coordination, gripping objects, and accurately arranging items. This research aims to develop the "Susun Warna Ceria" adaptive game design as a learning medium to enhance the fine motor skills of early childhood children. The study employs a Research and Development (R&D) method utilizing the ADDIE development model, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques involve observation, interviews, documentation, and child fine motor development assessment sheets. The results indicate that the "Susun Warna Ceria" adaptive game is feasible for use as a learning medium because it successfully improves gripping ability, hand-eye coordination, object arrangement precision, concentration, and the ability to recognize and categorize colors. The application of adaptive principles in the game allows children with varying skill levels to actively participate in play activities. Consequently, the "Susun Warna Ceria" game serves as an innovative, engaging, and effective alternative learning medium for developing fine motor skills in early childhood.*

Keywords: *Adaptive Game, Fine Motor Skills, Early Childhood, Learning Medium, Color.*

Submitted : 09-06-2026 | Accepted : 20-07-2026 | Published : 31-07-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan fisik-motorik. Masa usia dini merupakan periode emas (golden age) yang menentukan keberhasilan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Pada periode ini, anak membutuhkan berbagai stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang memerlukan perhatian khusus adalah kemampuan motorik halus karena berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari maupun kesiapan akademik di masa mendatang (Sanenek et al., 2023).

Motorik halus merupakan kemampuan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil terutama jari tangan dan pergelangan tangan yang digunakan untuk melakukan aktivitas seperti memegang, menulis, menggambar, menggunting, meronce, dan menyusun benda. Kemampuan ini berkembang secara bertahap sesuai dengan tingkat kematangan saraf dan pengalaman belajar yang diperoleh anak melalui interaksi dengan lingkungan. Anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang baik cenderung lebih mudah menguasai keterampilan akademik dasar, khususnya kemampuan menulis dan menggambar (Putri et al., 2023). Sebaliknya, keterlambatan perkembangan motorik halus dapat menyebabkan anak mengalami

kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang membutuhkan koordinasi gerakan tangan secara tepat.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Salah satu bentuk stimulasi yang efektif adalah melalui kegiatan bermain karena bermain merupakan aktivitas yang paling dekat dengan dunia anak. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, memecahkan masalah sederhana, mengembangkan kreativitas, serta melatih koordinasi antara mata dan tangan (Jazariyah et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini perlu dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Penggunaan permainan edukatif telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Ahmadin et al. (2023) menjelaskan bahwa permainan edukatif berbasis puzzle dapat meningkatkan keterampilan motorik halus karena anak dilatih untuk memegang, mencocokkan, dan menyusun bagian-bagian permainan secara tepat. Aktivitas tersebut membantu memperkuat koordinasi otot tangan sekaligus meningkatkan konsentrasi dan ketelitian anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain permainan puzzle, kegiatan kreatif seperti mewarnai juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik halus. Harianja et al. (2023) menemukan bahwa kegiatan mewarnai mampu meningkatkan koordinasi gerakan tangan, ketepatan menggenggam alat tulis, serta kemampuan mengontrol gerakan jari anak. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Wahyuningsih et al. (2023) yang menunjukkan bahwa aktivitas finger painting memberikan stimulasi sensorimotor yang efektif sehingga mampu meningkatkan kekuatan otot jari dan koordinasi visual-motorik anak usia dini.

Perkembangan teknologi pendidikan juga mendorong munculnya berbagai inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Salah satu media yang banyak dikembangkan adalah busy board dan busy book. Penelitian Sunandari et al. (2025) menunjukkan bahwa media busy board efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun karena memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai aktivitas manipulatif seperti memasang, membuka, memutar, dan menyusun objek. Sementara itu, penelitian Masteni dan Azizah (2023) menunjukkan bahwa media busy book mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan interaktif.

Selain media pembelajaran terstruktur, pemanfaatan bahan-bahan terbuka (loose parts) juga menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mengembangkan

kemampuan motorik halus anak usia dini. Menurut Nurjanah dan Muthmainah (2023), penggunaan media loose parts memungkinkan anak melakukan eksplorasi, manipulasi, serta penyusunan berbagai objek sesuai kreativitas mereka. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga membantu mengembangkan koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus anak. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Ardiyanti et al. (2025) yang menyatakan bahwa media loose part memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus karena memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas konstruktif dan eksploratif secara mandiri.

Penggunaan warna dalam media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menarik perhatian anak dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Warna dapat membantu anak mengenali, membedakan, dan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu. Penelitian Prasetya et al. (2023) menunjukkan bahwa media berbasis warna mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi dan pengamatan visual anak usia dini. Oleh karena itu, integrasi unsur warna dalam permainan edukatif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan anak sekaligus mendukung perkembangan motorik halus.

Dalam praktik pembelajaran di lembaga PAUD masih ditemukan berbagai permasalahan terkait pengembangan motorik halus anak. Sebagian anak mengalami kesulitan dalam menggenggam benda dengan benar, menyusun objek secara teratur, maupun melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi visual-motorik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sering kali kurang variatif sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar (Sanenek et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu menyesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing anak.

Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah permainan adaptif “Susun Warna Ceria”. Permainan ini dirancang untuk melatih kemampuan motorik halus melalui aktivitas memilih, mengelompokkan, dan menyusun balok berdasarkan warna tertentu. Aktivitas manipulatif seperti memegang, memindahkan, dan menyusun objek terbukti efektif dalam meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus anak (Rohmah & Aziz, 2024). Selain itu, penggunaan warna-warna cerah pada permainan diharapkan mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan motivasi belajar anak selama kegiatan berlangsung.

Konsep adaptif dalam permainan dikembangkan agar dapat digunakan oleh anak dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Penyesuaian dapat dilakukan pada ukuran media, jumlah objek, tingkat kesulitan, maupun bentuk instruksi yang

diberikan. Pendekatan ini penting karena setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Pengembangan permainan yang adaptif juga sejalan dengan prinsip pendidikan inklusif yang memberikan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh anak (Elyondri & Azizah, 2023).

Selain berfungsi sebagai sarana bermain, permainan adaptif juga dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak. Aktivitas mengelompokkan warna, mengenali pola, dan menyusun objek secara sistematis membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis sederhana. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Cano et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain permainan adaptif “Susun Warna Ceria” sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Pengembangan permainan ini diharapkan mampu menghasilkan media yang menarik, aman, mudah digunakan, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, konsentrasi, dan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran sehingga dapat menghasilkan media permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Model ini banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif melalui proses evaluasi berkelanjutan.

Tahap pertama adalah analysis (analisis). Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan anak usia dini terkait perkembangan motorik halus melalui observasi lingkungan belajar, wawancara dengan guru PAUD, serta studi literatur mengenai perkembangan motorik halus dan penggunaan permainan edukatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam koordinasi mata dan tangan, menggenggam benda dengan tepat, menyusun objek secara teratur, serta mempertahankan konsentrasi selama kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2023) yang menyatakan bahwa

kemampuan koordinasi visual-motorik memerlukan stimulasi melalui aktivitas bermain yang melibatkan manipulasi objek secara langsung.

Tahap kedua adalah design (perancangan). Pada tahap ini dirancang permainan adaptif “Susun Warna Ceria” yang terdiri atas balok-balok berwarna dengan ukuran yang disesuaikan dengan kemampuan genggam anak usia dini. Desain permainan mencakup tujuan pembelajaran, aturan permainan, langkah kegiatan, indikator perkembangan motorik halus, serta modifikasi permainan berdasarkan tingkat kemampuan anak. Penggunaan warna sebagai elemen utama permainan didasarkan pada penelitian Prasetya et al. (2023) yang menjelaskan bahwa media berbasis warna mampu meningkatkan perhatian, kemampuan klasifikasi, dan daya ingat anak usia dini.

Tahap ketiga adalah development (pengembangan). Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototipe permainan berdasarkan desain yang telah dirancang. Prototipe kemudian divalidasi oleh ahli pendidikan anak usia dini dan ahli media pembelajaran untuk memperoleh masukan terkait keamanan, kelayakan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian permainan dengan karakteristik perkembangan anak. Validasi ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kualitas produk sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Tahap keempat adalah implementation (implementasi). Produk permainan yang telah direvisi diujicobakan kepada anak usia dini kelompok A dengan rentang usia 4–5 tahun pada salah satu lembaga PAUD. Implementasi dilakukan melalui kegiatan bermain terstruktur selama empat minggu dengan frekuensi tiga kali pertemuan setiap minggu. Selama proses implementasi, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan kepada anak dalam menggunakan permainan. Menurut Wahyuningrum dan Watini (2022), keterlibatan aktif guru dalam kegiatan bermain dapat meningkatkan efektivitas stimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini.

Tahap kelima adalah evaluation (evaluasi). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan lembar penilaian perkembangan motorik halus. Aspek yang diamati meliputi kemampuan menggenggam benda, koordinasi mata dan tangan, ketepatan menyusun objek, konsentrasi, serta kemandirian anak dalam menyelesaikan aktivitas permainan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini masih memerlukan stimulasi yang lebih optimal. Sebagian anak mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan, seperti menyusun balok, memasukkan benda ke dalam wadah tertentu, meronce, maupun menggambar pola sederhana. Anak juga menunjukkan tingkat konsentrasi yang relatif singkat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang melibatkan aktivitas fisik secara langsung.

Wawancara dengan guru PAUD menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia sebagian besar masih berupa lembar kerja dan alat permainan yang penggunaannya terbatas. Guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara aktif, mudah digunakan, aman, serta dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan permainan edukatif yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut sekaligus mendukung perkembangan motorik halus secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang permainan adaptif “Susun Warna Ceria” sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas menyusun, mengelompokkan warna, serta koordinasi visual-motorik dalam satu kegiatan bermain yang menyenangkan

a. Deskripsi Produk Permainan Adaptif “Susun Warna Ceria”

Permainan “Susun Warna Ceria” merupakan permainan edukatif berbasis manipulatif yang menggunakan balok-balok berwarna sebagai media utama. Setiap balok memiliki ukuran yang cukup besar sehingga mudah digenggam oleh anak usia dini. Balok dibuat dari bahan ringan dan aman dengan permukaan halus untuk menghindari risiko cedera saat digunakan.

Permainan terdiri atas lima warna utama, yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan oranye. Anak diminta untuk memilih balok berdasarkan warna tertentu kemudian menyusunnya menjadi menara atau pola sesuai instruksi yang diberikan guru. Tingkat kesulitan permainan dapat dimodifikasi sesuai kemampuan anak, mulai dari menyusun dua hingga tiga balok hingga membentuk pola yang lebih kompleks.

Konsep adaptif pada permainan diwujudkan melalui fleksibilitas ukuran balok, jumlah objek yang digunakan, variasi pola penyusunan, serta tingkat bantuan yang diberikan guru. Dengan demikian, anak yang memiliki kemampuan motorik berbeda tetap dapat berpartisipasi secara aktif dalam permainan.

b. Hasil Implementasi Permainan

1. Peningkatan Kemampuan Menggenggam

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa kemampuan menggenggam anak mengalami peningkatan yang signifikan. Pada awal kegiatan, beberapa anak masih kesulitan memegang balok secara stabil dan sering menjatuhkan objek saat proses penyusunan berlangsung. Setelah beberapa kali mengikuti permainan, anak mulai mampu menggenggam balok dengan lebih kuat dan terkontrol.

Peningkatan kemampuan menggenggam terjadi karena permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan otot-otot kecil tangan secara berulang. Aktivitas mengambil, memegang, memindahkan, dan meletakkan balok melatih koordinasi gerakan jari sehingga keterampilan motorik halus berkembang secara bertahap.

2. Peningkatan Koordinasi Mata dan Tangan

Koordinasi mata dan tangan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan motorik halus. Selama implementasi permainan, anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengarahkan gerakan tangan sesuai dengan informasi visual yang diterima.

Pada awal kegiatan, beberapa anak mengalami kesulitan saat menempatkan balok di atas susunan yang sudah ada sehingga balok mudah jatuh. Namun, setelah mengikuti permainan secara berulang, anak menjadi lebih mampu mengontrol gerakan tangan dan memperkirakan posisi objek secara tepat. Kemampuan ini terlihat dari semakin stabilnya susunan balok yang dibuat anak serta berkurangnya kesalahan dalam proses penyusunan.

3. Peningkatan Konsentrasi

Permainan “Susun Warna Ceria” juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan konsentrasi anak. Warna-warna cerah yang digunakan pada media permainan mampu menarik perhatian anak sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti instruksi dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Anak menunjukkan minat yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Mereka mampu mempertahankan perhatian dalam waktu yang lebih lama dibandingkan saat mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Peningkatan konsentrasi terlihat dari kemampuan anak mengikuti urutan instruksi, menyelesaikan permainan hingga selesai, dan mengurangi perilaku yang menunjukkan distraksi selama kegiatan berlangsung.

4. Peningkatan Kemampuan Mengenal dan Mengelompokkan Warna

Selain mengembangkan motorik halus, permainan juga membantu anak dalam mengenali konsep warna dasar. Anak belajar membedakan warna melalui aktivitas memilih dan mengelompokkan balok sesuai warna yang diminta.

Pada tahap awal implementasi, beberapa anak masih mengalami kesulitan membedakan warna tertentu. Namun, setelah mendapatkan pengalaman bermain secara berulang, kemampuan mereka dalam mengenali dan mengelompokkan warna meningkat secara signifikan. Anak mampu menyebutkan nama warna dengan benar serta mengelompokkan objek berdasarkan kategori warna yang sesuai.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan adaptif “Susun Warna Ceria” efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan yang menyatakan bahwa keterampilan motorik halus berkembang melalui pengalaman langsung dan aktivitas manipulatif yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil secara berulang.

Peningkatan kemampuan menggenggam yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis manipulatif mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan otot jari dan pergelangan tangan. Aktivitas menggenggam balok secara berulang membantu memperkuat kontrol gerakan tangan sehingga anak menjadi lebih terampil dalam melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan ketepatan gerakan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Asih et al. (2025) yang menyatakan bahwa aktivitas manipulatif mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak secara signifikan karena melibatkan koordinasi otot kecil tangan dan ketepatan gerakan jari. Semakin sering anak melakukan aktivitas yang menuntut koordinasi gerakan tangan, semakin baik pula perkembangan kemampuan motorik halus yang dimilikinya.

Peningkatan koordinasi mata dan tangan yang ditemukan dalam penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Sunandari et al. (2025) mengenai efektivitas media busy board dalam mengembangkan keterampilan visual-motorik anak usia dini. Koordinasi mata dan tangan merupakan kemampuan dasar yang penting untuk menunjang kesiapan anak dalam berbagai aktivitas akademik, seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat tulis.

Keunggulan permainan “Susun Warna Ceria” terletak pada integrasi antara stimulasi visual dan aktivitas motorik. Anak tidak hanya melakukan gerakan fisik, tetapi juga memproses informasi visual berupa warna dan posisi objek. Proses ini memungkinkan terjadinya sinkronisasi antara fungsi sensorik dan motorik yang berperan penting dalam perkembangan anak usia dini.

Selain aspek motorik, permainan ini juga memberikan manfaat pada perkembangan kognitif anak melalui pengenalan warna dan aktivitas klasifikasi sederhana. Kemampuan mengelompokkan warna merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang berkaitan dengan proses berpikir logis dan kemampuan mengategorikan informasi. Ketika anak memilih balok sesuai warna tertentu, mereka melakukan proses identifikasi, diskriminasi visual, dan pengambilan keputusan sederhana.

Temuan ini mendukung penelitian Nurjanah dan Muthmainah (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis loose parts dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan klasifikasi anak melalui aktivitas eksploratif yang melibatkan berbagai objek konkret. Dalam permainan “Susun Warna Ceria”, proses eksplorasi dilakukan melalui kegiatan memilih, membandingkan, dan menyusun objek berdasarkan karakteristik warna yang sama.

Aspek lain yang mengalami peningkatan adalah kemampuan konsentrasi. Warna-warna cerah yang digunakan dalam permainan mampu menarik perhatian anak dan mempertahankan fokus mereka selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa desain media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Ketika anak merasa tertarik terhadap aktivitas yang dilakukan, motivasi intrinsik untuk menyelesaikan tugas juga meningkat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Prinsip adaptif yang diterapkan dalam permainan juga menjadi salah satu faktor keberhasilan pengembangan produk ini. Kemampuan guru untuk menyesuaikan ukuran balok, jumlah objek, tingkat kesulitan, dan bentuk bantuan yang diberikan memungkinkan setiap anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi yang menekankan pentingnya penyesuaian strategi pembelajaran terhadap kebutuhan individual peserta didik.

Dengan demikian, permainan adaptif “Susun Warna Ceria” tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengembangan motorik halus, kemampuan kognitif, konsentrasi, dan keterampilan sosial anak usia dini secara bersamaan. Temuan penelitian ini memperkuat berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan

bahwa permainan edukatif berbasis aktivitas manipulatif merupakan strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara holistik.

SIMPULAN

Pengembangan desain permainan adaptif “Susun Warna Ceria” menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Permainan ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan anak serta prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa permainan “Susun Warna Ceria” mampu meningkatkan kemampuan menggenggam, koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, serta kemampuan mengenal dan mengelompokkan warna pada anak usia dini. Konsep adaptif yang diterapkan memungkinkan permainan digunakan oleh anak dengan tingkat kemampuan yang beragam sehingga mendukung pembelajaran yang inklusif dan berorientasi pada kebutuhan individual peserta didik.

Permainan ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain yang menarik, aman, dan mudah diterapkan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas menggunakan pendekatan eksperimen dengan jumlah subjek yang lebih luas guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh permainan terhadap perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadin, A., Nurhayati, N., & Suryadi, S. (2023). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui permainan edukatif puzzle. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6854–6866. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5905>
- Ardiyanti, D., Sudarti, S., & Yuniarti, Y. (2025). Efektivitas media loose part dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(4), 1339–1350. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3608>
- Asih, K., Durrotunnisa, D., Amrullah, A., & Nurhayati, N. (2025). Pengaruh kegiatan 3M terhadap kemampuan motorik halus anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7526>
- Cano, S., Collazos, C. A., Aristizábal, L., Moreira, F., & González, C. S. (2021). Serious game as support for the development of computational thinking for children

- with hearing impairment. *Applied Sciences*, 11(1), Article 115. <https://doi.org/10.3390/app11010115>
- Elyondri, E., & Azizah, N. (2023). Analisis PKPBI anak tunarungu dan kebutuhan media pembelajarannya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6187–6198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4130>
- Harianja, J., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan motorik halus melalui kegiatan mewarnai di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4821–4832. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5158>
- Jazariyah, J., Nuraini, N., & Kurniasih, D. (2025). Panduan bermain berisiko untuk stimulasi motorik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6495>
- Masteni, M., & Azizah, N. (2023). Media busy book untuk kemampuan membaca permulaan anak tunarungu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 820–831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3494>
- Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh media loose parts terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3568–3580. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
- Prasetya, A., Nugraha, A., & Hidayat, M. (2023). Color vision busy book pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 452–465. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2496>
- Putri, G., Juliningrum, P., & Merina, N. (2023). Improvement of fine motor development in preschool age children by using coloring playing techniques. *Media Keperawatan Indonesia*, 6(4), 301–308. <https://doi.org/10.26714/mki.6.4.2023.301-308>
- Rohmah, H., & Aziz, T. (2024). Penggunaan media manipulatif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Cendekia Edukasi*, 8(2), 145–156. <https://doi.org/10.30736/jce.v8i2.2084>
- Sanenek, A. K., Runtuwene, T., & Mamahit, M. (2023). Analisis pengembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2143–2154. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>
- Sunandari, I., Durrotunnisa, D., Awalunisah, S., & Agusniatih, A. (2025). Pengembangan media busy board untuk mengembangkan kemampuan

motorik halus anak usia 4–5 tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7209>

Wahyuningsih, S., Wahyuni, S., & Siregar, R. (2023). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Finger Painting. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3892>