

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN BALOK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA ANAK 4-5 TAHUN DI RA MIFTAHUL JANNAH JELAT BAREGBEG CIAMIS

Ilah Jamilah^{1*}, Anggi Purwa Nugraha², Nono Mulyono³

*Email: jamilahilah353@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kemampuan motorik halus anak. Jenis penelitian yang digunakan, yaitu *Pre-eksperimental Design* dengan menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest Design*. Jumlah sampel yang digunakan yaitu berjumlah 14 siswa, dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi terstruktur dan diolah dengan bantuan SPSS, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa skor kemampuan motorik halus anak sebelum perlakuan berada pada kategori Belum Berkembang (BB) 71,43%, dan kategori Mulai Berkembang (MB) berada pada 28,57%. Setelah diberikan perlakuan permainan balok, menunjukkan 85,71%, pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 14,29% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain itu setelah dilakukan uji *wilcoxon* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < \text{dari } 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa *Pre-Test* dan *Pos-Test* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini dimana disebutkan bahwa jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan balok berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di RA Miftahul Jannah Baregbeg Ciamis.

Kata Kunci: anak usia dini; motorik halus; permainan balok

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of playing blocks on early childhood's fine motor skill. The study used Pre-experimental Design using the One Group Pretest-Posttest Design. The number of samples was 14 students, with a saturated sampling technique. The data collection technique uses a structured observation sheet and proceeded by SPSS Software. Then a hypothesis test is carried out using the Wilcoxon test. The results of the study showed that the early childhood's fine motor skill scores before treatment were categorized Not yet Developed (BB) with the percentage 71.43%, and then were categorized Starting to Develop (MB) with the percentage 28.57%. After giving playing blocks treatment, the early childhood's fine motor skill reached the category of Developing According to Expectation (BSH) with the percentage 85.71%, and then reached the category Very Well Developing (BSB) with the percentage 14.29%. Apart from that, after carrying out the Wilcoxon test, it was discovered that the sig. (2-tailed) of $0.001 < 0.05$. Then it showed that the Pre-Test and Post-Test have a significant influence on the fine motor development of early childhoods, at which it is stated that if the sig. (2-tailed) < 0.05 then H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be concluded that the use of playing blocks influenced towards the developmen of early childhood's fine motor skill at RA Miftahul Jannah located in Baregbeg, Ciamis Regency.

Keywords: block games; early childhood; fine motor

This is an open access article under the CC BY-SA license.



I. PENDAHULUAN

Usia dini adalah usia yang berada di bawah 0-6 tahun dan usia ini merupakan fase penting di mana berbagai aspek perkembangan anak dikembangkan untuk memastikan pertumbuhan mereka yang optimal. Pentingnya memperhatikan tahapan perkembangan khusus anak selama periode ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan lebih lanjut (Refnawati & Yetti, 2019, p. 23). Masa tersebut sering disebut sebagai “golden age” atau masa keemasan karena menjadi periode pesat pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk dalam pengembangan aspek fisik motorik mereka. Fase ini memberikan landasan penting untuk kemajuan selanjutnya dalam perkembangan anak (Hendayani et al., 2020, p. 49). Usia dini dianggap sebagai periode kritis dalam membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Keberhasilan perkembangan anak sangat tergantung pada peluang yang diberikan untuk mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan selama fase ini. Meskipun semua individu memiliki potensi kreatif sejak lahir, perbedaan potensi tetap ada di antara mereka. Dengan demikian, lingkungan berperan penting dalam memberikan dukungan yang sesuai dan memahami keunikan yang dimiliki setiap anak karena hal tersebut sangat penting dan berpengaruh dalam membentuk perkembangan anak hingga dewasa.

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah lembaga pendidikan formal yang ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun. Tujuan dari pendidikan di TK meliputi perkembangan dalam beberapa aspek, yaitu: (1) Nilai-nilai agama dan moral; (2) Fisik, yang mencakup motorik kasar, motorik halus, dan kesehatan fisik; (3) Kognitif, mencakup pengetahuan umum, sains, konsep bentuk, warna, ukuran, pola, serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf; (4) Bahasa, termasuk pemahaman dan ekspresi bahasa serta keaksaraan; (5) Sosial emosional; serta (6) Seni (Hidayat & Nurlatifah, 2023, p. 32; Nurhidayat et al., 2020, p. 102). Pada usia dini, motorik halus melibatkan keterampilan fisik yang memerlukan koordinasi otot kecil dan kemampuan mata-tangan. Aktivitas ini mencakup gerakan efisien, tepat dan adaptif, terutama terkait dengan tangan dan mata. Proses tersebut akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka dengan lebih efektif. Keterampilan motorik halus pada anak tidak akan berkembang sepenuhnya hanya melalui proses kematangan saja, melainkan juga dapat ditingkatkan melalui pemberian stimulasi dan latihan langsung pada anak (Rahma, 2022, p. 9). Pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan efektif jika semua faktor yang terkait dengan proses pembelajaran saling mendukung dan melengkapi (Sari & Utami, 2023, p. 42). Seorang pendidik perlu memiliki kemampuan untuk berinovasi dan berkreasi dalam menyajikan proses pembelajaran guna menumbuhkan minat belajar anak. Hal ini penting karena setiap anak memiliki karakteristik belajar yang berbeda dibandingkan dengan orang dewasa. Pemahaman terhadap karakteristik belajar anak harus menjadi panduan dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran untuk anak usia dini. Berbagai metode pembelajaran dapat diterapkan untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik halus pada anak usia dini, di antaranya: demonstrasi, bermain, dan sentra.

Berdasarkan pengamatan awal melalui observasi di RA Miftahul Jannah Baregbeg

Ciamis, peneliti menemukan bahwa keterampilan motorik halus kelompok A belum mencapai tingkat yang diharapkan. Masih ada banyak anak yang mengalami keterlambatan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, terutama dalam hal membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan dan lingkaran serta dalam hal meniru bentuk. Mereka belum mampu melakukan hal tersebut dengan baik, bahkan ketika menggunakan kedua jarinya. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam mewarnai gambar dengan rapi sesuai pola.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas, tentu dibutuhkan solusi nyata yaitu berupa penerapan suatu metode yang sesuai untuk membantu mengembangkan motorik halus anak. Adapun metode yang dimaksud adalah metode bermain dengan sentra balok. Permainan sentra balok yang dimaksud adalah permainan yang menggunakan balok secara aktif dan interaktif yang dapat menyenangkan anak dalam proses belajar (Nugraha, 2023, p. 21). Permainan balok yang digunakan adalah menggunakan berbagai balok yang bertekstur, peningkatan kompleksitas latihan yang dapat disesuaikan dengan perkembangan individu setiap anak. Permainan balok ini memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Latihan anak yang dilakukan secara terstruktur dan berjenjang dapat membantu memperkuat keterampilan motorik halus anak usia dini (Adawiyah & Windasari, 2023, p. 221).

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu pertama dilakukan oleh Adawiyah & Windasari (2023) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok a Melalui Permainan Susun Balok Bertekstur Di Paud Al-Firdaus Kareng Kidul Wonomerto Probolinggo”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan balok bertekstur secara konsisten dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak pada kelompok PAUD AL-FIRDAUS Kareng Kidul Wonomerto Probolinggo. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini melibatkan 22 subjek penelitian yaitu kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik halus anak seiring dengan implementasi permainan balok bertekstur. Pada pra-siklus, sebanyak 28% dari 22 anak menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, sebanyak 50% dari 22 anak menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus. Sementara pada siklus II, sebanyak 80,2% dari 22 anak menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Dari kesimpulan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan balok bertekstur efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Nugraha (2023) yang berjudul “Permainan Balok Angka Sebagai Metode Stimulasi Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini (Penelitian Pre Eksperimen Di PAUD Sabilul Huda Desa Sukamukti Kecamatan Cisayong 2021)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Dari hasil penelitian terhadap 15 anak, diketahui bahwa perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak awalnya memiliki nilai rata-rata 94,53 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah diberikan permainan balok angka, nilai rata-rata meningkat menjadi 100,60 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan

(BSH). Berdasarkan uji hipotesis, $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,38 > 2,047$, dengan tingkat signifikansi yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Sabilul Huda, Desa Sukamukti, Kecamatan Cisayong.

Kedua penelitian terdahulu di atas, digunakan oleh peneliti untuk mendukung penelitian sekarang. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian sekarang, yaitu berfokus pada penggunaan permainan balok untuk meningkatkan motorik halus anak. Adapun perbedaan penelitian sekarang dengan kedua penelitian terdahulu yaitu pada aspek kemampuan motorik halus anak dijadikan indikator penilaian, sehingga perbedaan ini perlu dikaji lebih mendalam pada penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini akan menghasilkan keterbaruan (*novelty*) yang dapat memberikan kontribusi positif bagi bidang pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah: H_1 : “terdapat pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Jelat Baregbeg Ciamis”. H_0 : “tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Jelat Baregbeg Ciamis”. Berdasarkan hipotesis yang diajukan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Jelat Baregbeg Ciamis?” Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Jelat Baregbeg Ciamis. Selanjutnya, penelitian ini diberi judul “**Pengaruh Penggunaan Permainan Balok Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Anak 4-5 Tahun Di RA Miftahul Jannah Jelat Baregbeg Ciamis**”. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan memperbaiki kualitas pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka ini, peneliti membahas 2 (dua) sub pembahasan. Kedua sub pembahasan tersebut meliputi: (1) motorik halus (2) permainan balok. Kedua sub pembahasan tersebut diuraikan sebagai berikut.

2.1 Motorik Halus

Keterampilan motorik halus merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan anak. Kemampuan ini, di sekolah 30-60% harus digunakan untuk melakukan tugas motorik dengan baik. Kemampuan motorik halus dapat dikembangkan dengan melakukan stimulasi pada otot-otot kecil. Motorik halus melibatkan kemampuan mengontrol gerakan yang memerlukan koordinasi antara pusat saraf, sistem saraf, dan otot, seperti gerakan jari dan tangan. Keterampilan motorik halus yang diajarkan di sekolah harus sesuai dengan kurikulum dan dievaluasi melalui tugas-tugas perkembangan yang mengacu pada indikator pencapaian dalam standar pendidikan anak

usia dini (Syafri et al., 2016, p. 2). Hal ini sejalan dengan pendapat (Paujiah, 2019, p. 4) bahwa perkembangan motorik halus berkaitan dengan kemampuan menggunakan jari tangan untuk melakukan berbagai aktivitas. Misalnya, memindahkan objek antar tangan, mencoret, menyusun balok, memotong dengan gunting, menulis, serta berbagai kegiatan lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dielaborasi bahwa motorik halus merupakan kemampuan anak untuk mengontrol gerakan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil, sehingga memungkinkan pengendalian gerakan yang lebih halus. Motorik halus mencakup keterampilan fisik yang membutuhkan koordinasi antara otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan. Pada anak-anak, gerakan motorik halus berkaitan dengan aktivitas seperti meletakkan atau memegang objek menggunakan jari tangan, mencoret, menyusun balok, memotong dengan gunting, menulis, serta berbagai kegiatan lainnya yang menggunakan otot-otot pada tangan dan kaki anak (Paujiah, 2019; Syafri et al., 2016).

Pemberian stimulasi membantu anak mengembangkannya, sehingga anak mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada dalam fisik dan psikisnya (Nurhidayat et al., 2020). Stimulus yang diberikan berupa gerakan efisien, tepat, dan adaptif, terutama terkait dengan tangan dan mata akan membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dengan lebih efektif. Selain itu, dibutuhkan pula latihan secara terstruktur dan berjenjang untuk memperkuat keterampilan motorik halus, seperti menggambar, menulis, atau melakukan tugas-tugas detail lainnya (Adawiyah & Windasari, 2023, p. 221). Kemampuan motorik halus pada anak bervariasi, ada yang berkembang lebih lambat, ada pula yang cepat tergantung pada tingkat kematangan masing-masing anak. Namun demikian, anak akan berkembang sesuai dengan tingkat usia yang seharusnya (Paujiah, 2019). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pada Aspek Motorik Halus

Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 4-5 Tahun
1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran;
2. Menjiplak bentuk;
3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit;
4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media;
5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media;
6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

Sumber: (Paujiah, 2019)

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus berkaitan dengan kemampuan menggunakan jari tangan untuk melakukan berbagai aktivitas. Pada anak-anak, gerakan motorik halus berkaitan dengan aktivitas seperti meletakkan atau memegang objek. Pentingnya pemberian stimulasi membantu anak

mengembangkan perkembangannya sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun.

2.2 Permainan Balok

Permainan merupakan bentuk aktivitas bermain yang lebih terstruktur dibandingkan dengan bermain biasa (Hendayani et al., 2020, p. 50). Menurut Vygotsky bermain menjadikan anak memiliki peranan yang langsung. Bermain bisa mengembangkan kognisi pada anak. Hal ini karena anak harus berfikir secara kongkrit terhadap suatu objek yang anak lihat. Balok adalah salah satu bangun ruang yang memiliki enam sisi, yang setiap sisinya kongruen dan saling berhadapan (Saputra & Setianingrum, 2016, p. 6). Balok merupakan mainan manipulative yang termasuk dalam kategori permainan padat, artinya tidak dapat diubah bentuknya. Permainan balok dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini (Hidayat et al., 2023, p. 101). Salah satunya mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Permainan balok dapat dilakukan dengan menyusun balok tersebut sesuai urutan angka pada balok. Balok-balok ini tersedia dalam berbagai macam bentuk, ukuran, dan warna (Nugraha, 2023, p. 21).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, didapatkan elaborasinya bahwa permainan balok merupakan mainan manipulatif yang termasuk dalam media visual. Selain memiliki bentuk fisik nyata, dan berfungsi sebagai alat untuk mendukung aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya berguna dalam membantu mengoptimalkan motorik halus anak. Kemudian, dengan bermain balok anak-anak dapat mengembangkan keterampilan konstruksi mereka, dari membuat susunan garis lurus beralih ke representasi realistik dan dari bermain sendiri ke kemampuan kelompok kecil yang kooperatif, sehingga dengan permainan balok kemampuan kognitif anak dapat dirangsang dan berkembang dengan ideal sesuai dengan perkembangan usianya (Hendayani et al., 2020; Hidayat et al., 2023; Nugraha, 2023; Saputra & Setianingrum, 2016).

Dalam konteks penelitian sekarang, permainan balok digunakan sebagai salah satu media untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Jelat Baregbeg Ciamis. Dalam praktiknya, penggunaan media balok memiliki banyak kegunaan dan manfaat bagi perkembangan anak. Manfaat bermain balok dapat mengembangkan: (1) hubungan dengan teman sebaya; (2) komunikasi; (3) tingkat koordinasi motorik halus dan kasar; (4) Ide-ide geometris dan matematis; (5) Menggunakan simbol-simbol dalam berpikir; (6) keahlian dalam pemetaan; dan (7) bakat dalam ketajaman visual. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa dengan menggunakan permainan balok, kita sebagai pendidik dapat menstimulus agar anak berkembang sesuai dengan usianya.

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan balok adalah kegiatan yang lebih kompleks dan tingkatnya lebih tinggi dibandingkan dengan bermain biasa. Selain sebagai kegiatan yang bersifat aktif, kreatif, dan inovatif, balok juga dapat meningkatkan kreativitas anak dan mengembangkan daya imajinasi mereka dalam

bentuk nyata atau konkret melalui berbagai bentuk yang dihasilkan dalam permainan balok.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design*, dimana penelitian eksperimen ini merupakan proses pengumpulan informasi atau data tentang akibat dari adanya suatu tindakan atau perlakuan. Adapun desain penelitian menggunakan “*One-Group pretest-posttest Design*”, yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel *dependent* (*pretest*), kemudian diberi perlakuan (*treatment*) dan diukur kembali variabel *dependent*-nya (*posttest*).

Tabel 2. One group pretest-posttest design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Sumber: (Arikunto, 2010)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 – 27 April 2024. Selanjutnya, penelitian ini bertempat di lembaga RA Miftahul Jannah yang beralamat di Dsn. Nanggewer Desa Jelat, Kecamatan Bargebeg, Kabupaten Ciamis. Penelitian dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak usia dini kelompok A RA Miftahul Jannah. Adapun sampel yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 14 anak kelompok A usia 4-5 tahun dimana teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh.

Prosedur

Prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan langkah melakukan (*pretest*) sebagai upaya untuk mengetahui dari awal penelitian, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan kegiatan permainan balok pada anak, dan yang terakhir diukur kembali variabel dependennya dengan melakukan tes akhir (*posttest*). Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang terlebih dahulu dilakukan uji

validitas kontruks. Untuk melihat apakah aspek yang diukur sudah relevan dengan teori. Instrumen dapat digunakan setelah adanya perbaikan dan saran dari ahli.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Pengolahan data ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan Microsoft Excel 10 dan program SPSS statistik 20. Setelah data diperoleh selanjutnya data dianalisis. Analisis data pada penelitian ini menggunakan kuantitatif. Pertama, peneliti menyederhanakan hasil tersebut ke dalam bentuk table distribusi frekuensi. Kemudian melakukan uji gain, Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan kemampuan permainan balok anak sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan kegiatan permainan balok dengan menggunakan metode eksperimen.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23-27 April 2024. Adapun peneliti disini berperan sebagai *observer* dimana bertindak dalam mengamati dan menilai hasil pengamatan dan melibatkan guru sebagai perantara dalam memberikan perlakuan melalui pembelajaran. Desain dalam penelitian yang digunakan disini adalah *one group pretest-posttest*. Alur pada penelitian ini dilakukan dengan 1 kali *Pre Test*, kali *Treatment* dan 1 kali *Post-Test*. Berdasarkan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, maka peneliti menetapkan kelompok B tersebut sebagai kelompok eksperimen penelitian yang sebelumnya kelompok tersebut tanpa diberi perlakuan (*Pre Test*) dengan pembelajaran melalui kegiatan menggunting, dan setelahnya kelompok tersebut akan diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan kegiatan menggunting. Berikutnya akan dilihat lagi hasilnya melalui kegiatan akhir (*Post-Test*) untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* yakni kegiatan menggunting. Dengan demikian, hal ini akan diperoleh dua kelompok data, yaitu: data hasil *pre-test* dan data hasil *post-test*.

Dari hasil test tersebut kemudian diberi skor dengan nilai terendah adalah 14 dan nilai tertinggi 56. Skor tersebut di klasifikasikan ke dalam empat kategori untuk analisis kualitatifnya yaitu: Berkembang Sangat baik (BSB), Berkembang sesuai harapan (BSH), Mulai berkembang (MB) dan Belum berkembang (BB). Berikut predikat skor dengan rentang sebagai berikut.

Tabel 3. Klasifikasi Predikat Skor

Interval	Kategori	Skor
14 – 24	Belum Berkembang (BB)	1
25 – 35	Mulai Berkembang (MB)	2
36 – 46	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
47 – 56	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: (Kazmier, 2004, p. 55)

1. Data hasil Pre-test

Tabel 4. Frekuensi Kemampuan Motorik Halus Anak Pretest

Skor Indikator	Pencapaian	Frekuensi	Persentase
14 – 24	BB	10	71,43 %
25 – 35	MB	4	28,57 %
36 – 46	BSH	0	0 %
47 – 56	BSB	0	0 %
Total		14	100 %

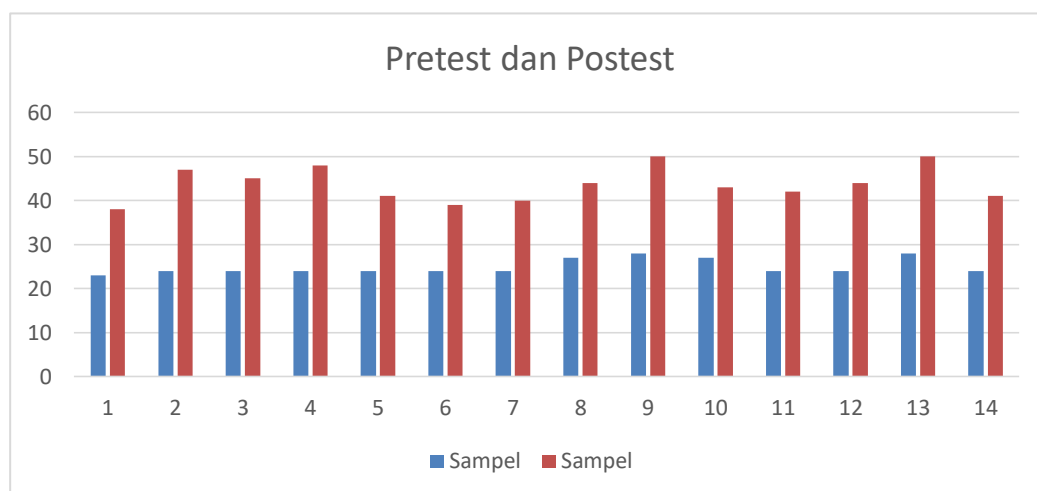
Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 14 jumlah anak yang dijadikan sampel 0 anak dengan persentase 0 % berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian 0 anak dengan persentase 0 % berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta ada 4 anak dengan persentase 28,57% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan ada 10 anak dengan 71,43% berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

2. Data hasil *Post-test*

Tabel 5. Frekuensi Kemampuan Motorik Halus Anak *Post-Test*

Skor Indikator	Pencapaian	Frekuensi	Persentase
14 – 24	BB	0	0 %
25 – 35	MB	0	0 %
36 - 46	BSH	12	85,71%
46 - 56	BSB	2	14,29 %
Total		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 14 jumlah anak yang dijadikan sampel 2 anak dengan persentase 14,29 % berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian 12 anak dengan persentase 85,71% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta ada 0 anak dengan persentase 0 % berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan ada 0 anak dengan 0% berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Dengan demikian, kemampuan motorik halus anak sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan balok menunjukkan bahwa dari 14 anak menunjukkan bahwa 14,29 % berada pada kategori BSB, 85,71 % berada pada kategori BSH, 0% berada pada kateori MB, 0 % berada pada kategori BB.



Gambar 1. Diagram Perkembangan Motorik Halus Anak Hasil Pre-test dan Post-Test

Pada tabel dan diagram klasifikasi predikat kualitatif di atas, diketahui bahwa skor hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen pada perkembangan anak yang Belum Berkembang (BB) yang awalnya 10 menjadi 0, kemudian anak yang Mulai Berkembang (MB) dari 4 menjadi 0, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) awalnya ada 0 anak menjadi 12 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) awalnya ada 0 anak menjadi 2 anak. Dapat diketahui bahwa hal ini menunjukkan perkembangan motorik halus peserta didik usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pembelajaran melalui kegiatan permainan balok terdapat perubahan dan penambahan nilai perkembangan pada kegiatan permainan balok anak dimana terjadi perkembangan yang Sesuai Harapan (BSH) dan mencapai perkembangan Sangat Baik (BSB) pada anak setelah perlakuan menjadi lebih banyak. Dan terjadi perubahan kemampuan anak kategori Belum berkembang (BB) dan anak yang Mulai Berkembang (MB) yakni menjadi lebih sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap perkembangan motorik halus anak yang signifikan.

3. Perbandingan hasil *pre-test* dan *pos-test*

Tabel 6. Skor Perolehan *Pre-test* dan *Pos-test*

NO	NAMA ANAK	SKOR PEROLEHAN	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	X1	23	38
2	X2	24	47
3	X3	24	45
4	X4	24	48
5	X5	24	41
6	X6	24	39
7	X7	24	40
8	X8	27	44
9	X9	28	50
10	X10	27	43
11	X11	24	42
12	X12	24	44
13	X13	28	50
14	X14	24	41
	Jumlah Nilai	349	612
	Skor Tertinggi	28	50
	Skor Terendah	23	38

Berdasarkan hasil di atas terlihat bahwa adanya peningkatan perkembangan motorik halus anak pada tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-test*). Pada (*Pre-Test*) diperoleh skor tertinggi yaitu 28 dan skor terendah 23. Pada (*Post-Test*) diperoleh skor tertinggi yaitu 50 dan skor terendah 38.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji wilcoxon. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel. Berikut ini hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan SPSS.

Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test - pre test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	14 ^b	7.50	105.00
	Ties	0 ^c		
	Total	14		

a. post test < pre test

b. post test > pre test

c. post test = pre test

Test Statistics^a

post test - pre test

Z	-3.301 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output pengujian statistik di atas, diketahui Asmp. Sig. (2-Tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,001 lebih kecil dari $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya ada perbedaan antara kemampuan motorik halus dengan permainan balok untuk pre-test dan post test, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia dini 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Barebeg, Ciamis”.

PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, telah dijelaskan data hasil observasi, sehingga pada bagian pembahasan ini, peneliti perlu menjawab rumusan masalah yang telah diajukan pada bagian pendahuluan. Rumusan masalah tersebut, yaitu “Bagaimana pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah Jelat Barebeg Ciamis?” Berdasarkan analisis data dari hasil *Pre-test* kebanyakan anak belum berkembang (BB) dengan persentase 71,43%. Hal tersebut terlihat dari kemampuan anak dari 10 anak pada item menyusun balok membentuk pola sehingga banyak anak yang mendapat skor 1 dikarenakan anak belum mampu secara mandiri menyusun balok membentuk pola masih dengan bantuan guru. Adapun hasil *Post-test* kebanyakan anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 85,71% pada item 1 menyusun balok secara vertical dan horizontal dengan mandiri tanpa dibantu oleh guru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Adawiyah & Windasari, 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan balok bertekstur secara konsisten dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak pada kelompok PAUD AL-FIRDAUS Kareng Kidul Wonomerto Probolinggo. Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nugraha, 2023) menunjukkan thitung > ttabel, yaitu $4,38 > 2,047$, dengan tingkat signifikansi yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Sabilul Huda, Desa Sukamukti, Kecamatan Cisayong. Namun demikian, dalam penelitian sekarang ditemukan juga beberapa hal yang berbeda dari penelitian terdahulu, yaitu guru memberikan tahapan bermain balok dari hal yang sederhana, sehingga membuat anak senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru menyediakan fasilitas lain yang mendukung anak dalam permainan balok. Selain itu, strategi yang digunakan oleh guru juga mampu menstimulasi kreativitas dan meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Perbedaan dari hasil penelitian ini sekaligus menjadi keterbaruan (*novelty*) dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Keterbaruan pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Mulyono et al., 2023; Nurhayati et al., 2024).

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari pembahasan hasil penelitian di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan berkaitan dengan kemampuan motorik halus anak di kelompok A di RA Miftahul Jannah sebelum diberikan kegiatan permainan balok berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 71,43% dan 28,57% berada pada kategori anak Mulai Berkembang (MB). Kemudian setelah diberikan kegiatan permainan balok kemampuan motorik halus anak berada pada kategori anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 87, 71%, dan 14,29% berada pada kategori anak berkembang sangat baik (BSB). Dan dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan kegiatan permainan balok terhadap motorik halus anak usia dini usia 4-5 tahun di RA Miftahul Jannah.

Saran

Berdasarkan tindak lanjut dari penelitian ini terdapat saran hendaknya sekolah melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut, maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar lebih baik lagi. Bagi guru, agar lebih menerapkan penggunaan model, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek perkembangan siswa. Kemudian, bagi orangtua dapat mengikuti perkembangan anak sehingga apa yang suda dielajari di sekolah dapat dipelajari lagi di rumah agar anak mencapai perkembangannya secara maksimal. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya semoga mampu menggunakan populasi yang lebih besar sehingga data dan hasil penelitian yang maksimal.

REFERENSI

- Adawiyah, R., & Windasari, I. W. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui permainan susun balok bertekstur di PAUD Al-Firdaus Kareng Kidul Wonomerto Probolinggo. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 220–233. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i2.1081>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian, suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui media balok bergambar di TKIP Assalaam kota tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26668>
- Hidayat, Y., Nurhayati, I., Salamah, S., Rosmiati, M., Fatimah, A. S., & Lastari, L. (2023). Effect of the Educational Game Tools on Early Childhoods in the Kindergarten. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.54012/jcell.v3i2.200>
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 dengan permendikbudristek no. 5 tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Kazmier, L. J. (2004). *Statistik untuk bisnis*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyono, N., Herniawati, A., & Hidayat, Y. (2023). Bedtime storytelling: A method to enhance early childhoods' language development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 61–69. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.68552>
- Nugraha, A. P. (2023). Pengenalan lambang bilangan anak usia dini (penelitian pre eksperimen di PAUD Sabilul Huda Desa Sukamukti Kecamatan Cisayong 2021). *Jurnal Intisabi*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.3>
- Nurhayati, I., Kurniasih, N., Susanti, S., & Hidayat, Y. (2024). Pengaruh penggunaan metode pembiasaan terhadap pembentukan karakter disiplin anak di PAUD Sartika Asih Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 044–060. <https://doi.org/10.69552/alihsan.v5i1.2561>
- Nurhidayat, N., Afif, A., & Patiung, D. (2020). Pengaruh kegiatan menggunting terhadap kemampuan motorik halus anak. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 101–110. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i2.16130>
- Paujiah, P. (2019). Stimulasi motorik halus pada kegiatan menggunting kelompok a di PAUD Jannatul Athfal Samarinda. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 1(1), 47–62. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v1i1.1730>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahma, R. (2022). Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting dan menempel. *Damhil Education Journal*, 2(1), 8–15. <https://doi.org/10.37905/dej.v2i1.1321>
- Refnawati, P., & Yetti, R. (2019). Stimulasi guru pada motorik halus anak di taman kanak-kanak pertiwi 3 Kota Padang. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 22–30. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v5i2.6387>
- Saputra, W. N. E., & Setianingrum, I. (2016). Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di kelompok bermain cendekia kids school madiun dan implikasinya pada layanan konseling. *Jurnal CARE: Children Advisory Research and Education*, 3(2), 1–11.

- Sari, E. A., & Utami, R. W. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Sindangrasa. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.5>
- Syafril, S., Susanti, R., & Fiah, R. El. (2016). Enam cara pengembangan motorik halus anak melalui metode pemberian tugas. *The 4th International Conference on Islam and Higher Education*, 1–9. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pq4k3>