

Efektivitas Permainan Kepang Rambut Boneka dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak

Kadek Ariyani^{1*}, I Made Gede Anadhi², Ida Bagus Komang Sindu Putra³

Fakultas Dharma Acarya
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
ariyani010397@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Juli) (2023)
Di revisi (Juli) (2023)
Di setuju (Juli) (2023)

Keywords: *doll hair braid game; fine motor child; 4-5 child year old.*

Abstract

Hair braid game is a game made by utilizing the medium of long-haired dolls. This game is used to provide additional stimulation to the fine motor aspects of children in TK Tunas Mekar 1 Denpasar because some children still have low levels of fine motor skills. This study aims to evaluate the effectiveness of doll hair tying games on the development of fine motor skills in children aged 4-5 years at TK Tunas Mekar 1 Denpasar. Research using experimental methods. The source of the data is children aged 4-5 years at TK Tunas Mekar 1 Denpasar. Data collection is carried out through observation and recording. The results showed that there was a significant improvement in children's fine motor skills after they participated in the hair binding activity of the doll's head. The score before and after the activity showed an increase from 54.37%-85.31%. Statistical analysis using a single-sample test showed a p-value lower than 0.000, indicating statistical significance at a predetermined level of 0.05. The conclusion of this study is that playing with doll hair and tying it has a high effectiveness in improving fine motor skills in children.

Abstrak

Permainan kepang rambut adalah permainan yang dibuat dengan memanfaatkan media boneka yang berambut panjang. Permainan ini digunakan untuk memberikan stimulasi tambahan pada aspek motorik halus anak di TK Tunas Mekar 1 Denpasar karena beberapa anak tingkat kemampuan motorik halusnya masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dari permainan mengikat rambut boneka terhadap perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Mekar 1 Denpasar. Penelitian menggunakan metode eksperimen. Sumber data adalah anak-anak usia 4-5 tahun di TK Tunas Mekar 1 Denpasar. Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dan pencatatan. Data kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik halus anak setelah mereka berpartisipasi dalam kegiatan mengikat rambut kepala boneka. Skor sebelum dan sesudah kegiatan menunjukkan peningkatan dari 54,37% menjadi 85,31%. Analisis statistik menggunakan uji satu sampel menunjukkan nilai p-value yang lebih rendah dari 0,000, menunjukkan adanya signifikansi statistik pada tingkat yang telah ditentukan, yaitu 0,05. Kesimpulan penelitian ini adalah bermain dengan rambut boneka dan mengikatnya memiliki efektivitas yang tinggi dalam peningkatan kemampuan motorik halus pada anak.

© 2023 Kadek Ariyani, I Made Gede Anadhi, Ida Bagus Komang Sindu Putra

Under the license CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan instrumen permainan yang dirancang dan dibuat sebagai sarana pembelajaran anak-anak usia dini. APE dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif). Hasanah (2019) mendefinisikan Alat Permainan Edukatif (APE) merujuk pada semua jenis permainan yang mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada anak-anak. APE juga merupakan alat bantu bermain serta belajar, meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan. APE dapat berwujud apa saja, misalnya objek di sekitar lingkungan seperti sapu, piring, gelas, sendok, dan lain sebagainya. Bahkan, APE dapat berupa segala sesuatu yang digunakan sebagai instrumen permainan yang setidaknya memiliki nilai edukatif dan mendorong perkembangan kemampuan anak. Semakin beragam APE yang digunakan akan semakin memaksimalkan aspek tumbuh kembang pada anak.

Permainan keping rambut boneka merupakan sebuah APE sederhana yang memanfaatkan boneka yang memiliki rambut panjang, dalam permainan ini peserta diwajibkan untuk mengepang rambut-rambut pada boneka tersebut, Jenis boneka yang digunakan memiliki rambut panjang yang memungkinkan untuk dikepang, sebaiknya menggunakan boneka karakter yang disukai oleh peserta permainan. Permainan keping rambut boneka diterapkan di TK Tunas Mekar yang berada di kota Denpasar. Dalam permainan ini anak-anak umur 5-6 tahun di TK Tunas Mekar diberikan kesempatan untuk mencoba permainan keping boneka ini. Permainan ini pertama kali diterapkan di TK Tunas Mekar dan belum pernah diterapkan di TK lain. Dalam pelaksanaannya peserta didik sangat antusias dalam mengikuti permainan, selain itu selama setelah diterapkannya permainan keping boneka dapat membantu kelincihan keterampilan tangan anak-anak.

Kegiatan ini dilakukan oleh guru lembaga TK Tunas Mekar karena dalam observasi pada saat pembelajaran kesenian, yaitu kegiatan menggambar terdapat beberapa anak yang masih kaku dalam menggerakkan pensil warna, hal ini menandakan motorik halus pada anak tersebut masih belum berkembang dengan bagus. Selain itu pada saat kegiatan belajar menganyam di TK Tunas Mekar terdapat anak-anak yang sulit untuk mengontrol jari-jarinya yang mempersulit mereka dalam

kegiatan tersebut, dan hal tersebut juga menandakan bahwa motorik halus pada anak-anak di TK Tunas Mekar perlu ditingkatkan. Salah satu cara yang peneliti lakukan untuk meningkatkan motorik halus pada anak-anak di TK Tunas Mekar adalah menggunakan bantuan APE keping rambut boneka. Hasil observasi peneliti yang sekaligus menjadi guru di TK Tunas Mekar menunjukkan bahwa terdapat anak-anak yang memiliki perkembangan motorik halus yang kurang, atau belum berkembang dan hal tersebut dapat diatasi dengan pelatihan-pelatihan secara intens. Salah satu cara melatih yang menyenangkan bagi anak-anak adalah melalui permainan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan keping rambut boneka. Permainan ini mengajak anak-anak bermain memegang rambut boneka yang dapat melatih motorik halus pada anak di TK Tunas Mekar.

Perkembangan fisik motorik terbagi menjadi dua yakni perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar (Pangesti 2019). Keterampilan motorik kasar adalah aktivitas gerakan tubuh manusia yang melibatkan penggunaan otot-otot besar dan melibatkan hampir seluruh bagian tubuh, contohnya seperti berdiri, menendang bola, dan berlari dengan berbagai tingkat kecepatan Ulfah, Dimyati, & Putra (2021) Sedangkan, yang dimaksud dengan motorik halus adalah gerakan tubuh dengan otot yang lebih halus serta hanya sebagian kecil bagian tubuh yang terlibat seperti misalnya menulis, meremas, dan menggenggam (Qalbi, 2022). Keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang meliputi ketrampilan dari kelihaian jari tangan seperti koordinasi antar jari tangan, otot yang menggerakkan lengan hingga tangan, dan pergelangan tangan untuk melakukan berbagai aktivitas (Damayanti, 2020).

Penguasaan keterampilan motorik halus dimasa kanak-kanak tidak dapat dianggap remeh. Perkembangan motorik halus pada anak sangat penting ditingkatkan karena motorik halus adalah kemampuan anak yang dalam menggunakan jari jemarinya untuk melakukan suatu aktivitas yaitu menulis, menggambar, menggenggam, meremas, hingga menyatukan *puzzle* atau membuat susunan suatu benda dan memasukkan suatu benda (Sukanti, 2018). Motorik halus menggambarkan segala bentuk aspek yang berkaitan dengan kemampuan mengamati sesuatu pada anak. Motorik halus dapat berupa aktivitas ataupun gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang digerakkan otot-otot kecil dengan tetap membutuhkan kecermatan dalam berkoordinasi. Sebagai contoh, misalnya kemampuan untuk melukis objek dan

menggenggam benda Yogman et al. (2018) Pengembangan motorik halus penting dilakukan karena dengan mengembangkan motorik halus akan melatih kemampuan anak dalam koordinasi motorik pada tubuh mereka. Secara perlahan, situasi tersebut akan berdampak pada kemampuan anak dalam mengembangkan otot-otot kecil mereka (Rahayu, 2019). Selain itu, dengan melatih motorik halus pada anak juga berperan dalam proses koordinasi antara anggota tubuh satu dengan yang lain seperti koordinasi pada tangan dengan mata.

Kemampuan motorik halus juga dapat melatih dan mampu meningkatkan konsentrasi serta dapat membantu anak dalam mengendalikan emosi. Selain itu, dengan kemampuan motorik halus yang baik, anak juga bisa menjadi lebih mandiri (Aulina 2017). Kurangnya pencegahan gangguan motorik halus pada anak akan berdampak pada tumbuh kembang yang tidak selaras dengan umur, misalnya anak prasekolah yang seharusnya sudah menguasai motorik halus tetapi anak yang mengalami penyimpangan hanya akan mampu melaksanakan aktivitas motorik halus dibawah usia perkembangannya (Merita, 2019).

Desain penelitian yang digunakan oleh (Rasyid & Rustini 2019) dalam studinya yang berjudul “Efektivitas Media Manipulatif *Slime* Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini” berbentuk eksperimen. Desain penelitian eksperimen menggunakan pendekatan *quasi experiment*. Pendekatan *quasi* secara kuantitatif dalam penelitian mereka diterapkan guna mengetahui hubungan antar variabel pembelajaran media manipulatif *slime* terhadap variabel motorik halus pada anak usia dini (4-5 tahun) di Kecamatan Cilaku, Cianjur. Hasil penelitian pun menunjukkan bahwa media manipulatif *slime* tersebut berhasil meningkatkan motorik halus pada anak. Tampak dari hasil analisis deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan dari yang awalnya belum berkembang kemudian mulai berkembang, dan bahkan sudah ada anak yang berkembang melampaui harapan peneliti. Peningkatan keterampilan motorik halus anak sesudah diaplikasikannya media manipulatif *slime* dapat dikatakan berhasil yang juga dibuktikan dengan hasil uji beda sebelum dan sesudah penerapan ditemukan perbedaan yang cukup signifikan.

Penelitian Yani, Kurnia, & Zulkifli (2021) berjudul “Pengembangan Media *Busy Table* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”. Penelitian ini

termasuk penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan dilakukan melalui pendekatan model *Borg and Gall* yang memiliki 10 tahapan prosedural. Akan tetapi, peneliti hanya menggunakan 6 dari 10 langkah yang ada meliputi penentuan kecocokan media *busy table* oleh ahli media yang telah dipilih serta penilaian pendidik dan juga ahli pendidik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan kuesioner. Hasil penelitian menjelaskan bahwa media *busy table* sebagai salah satu sarana pengembangan motorik halus pada anak. Penelitian ini mengamati tujuh responden yang sudah divalidasi untuk penilaian media dan materi, sedangkan delapan responden anak untuk uji coba. Subjek uji coba 8 responden ialah anak-anak yang berusia 4-5 tahun pada lingkungan rumah peneliti. Penelitian materi yang dilakukan kemudian menghasilkan validator pertama dan kedua yang sama-sama memperoleh kategori “layak”. Validasi penilaian media dilaksanakan oleh validator satu dan validator dua dapat dikategorikan “layak”. Terakhir, hasil penilaian lima guru pada tujuh indikator media juga masuk ke kategori “layak”.

Penelitian Yuniati (Yuniati 2018), berjudul “*Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi*”. Penelitian Yuniati menggunakan metode desain *quasi experiment* melalui perancangan *pretest* dan *posttest*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik penyampelan *purposive* hingga memperoleh observasi berjumlah 17 responden. Kelompok memainkan permainan edukatif berjenis *puzzle*. Hasil penelitian kemudian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif jenis *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan. Pengaruh tersebut dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai *p value*-nya sebesar 0,0001. Peneliti menjelaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan rata-rata *pretest* dan *posttest* dari peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diintervensi permainan edukatif berjenis *puzzle*.

Penelitian Susanti & Trianingsih (2017) berjudul “Efektivitas Terapi Bermain *Play Dough* Dan *Puzzle* Terhadap Tingkat Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Di Paud Dahlia Godong”. Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini “*Nonequivalent Control Group Design*”. Cara pemilihan sample secara acak sebanyak 31 orang. Dalam uji hipotesis untuk kedua group berpasangan satu sama lain dengan *Wilcoxon Test* dan untuk mengetahui bagaimana perbedapeningkatan motorik halus

pada kedua kelompok menggunakan uji *Man Whitney Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan derajat perkembangan motorik halus anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan terapi *play dough* dan *puzzle*. Namun, peneliti tidak menemukan perbedaan efektivitas pada terapi bermain *play dough* dan *puzzle* terhadap tingkat perkembangan motorik halus pada anak-anak PAUD Dahlia Godong.

Fitriyah et al. (2021) dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan *Media Busy Book* dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun” mengamati pengembangan suatu *product* permainan anak yang memiliki sifat kebaruan ataupun penyempurnaan dari produk sebelumnya telah diciptakan. Produk ini di desain dalam bentuk visual APE *busy book* yang dapat dipakai pada kegiatan edukatif belajar mengajar. Media *busy book* mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan kriteria sangat baik pada tingkat presentase 82%. Bahkan, para ahli media memberikan kriteria sangat baik dengan persentase skor 92%. Uji coba lapangan produk media *busy book* dilakukan pada 8 anak didik yang kemudian mendapat respon dari guru kelas dan pendidik sebagai *user* di TK Ceria Demangan Yogyakarta. Hasil dari tahap uji coba menunjukkan 50% anak didik mendapatkan kategori “Sangat Baik” dan 50% sisanya memperoleh kategori “Baik”. Melihat hal tersebut, maka diambil kesimpulannya media bermain *busy book* layak untuk digunakan anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian termasuk penelitian eksperimen dengan *design pre- experimental type 1 group pre-test-post-test*. Menurut (Sugiyono 2018) metode penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang menganalisis pengaruh suatu hal terhadap hal yang lain dalam kondisi yang masih terkendali. Sedangkan populasi pada penelitian ini adalah anak- anak yang berusia 4 - 5 tahun dengan jumlah 40 anak. Sampel yang digunakan adalah dua kelas di TK Tunas Mekar 1 yang berlokasi di Denpasar. Satu kelas terdiri dari 10 anak yang berusia 4-5 tahun, sehingga total sampel adalah 20 anak dari dua kelas di TK Tunas Mekar 1. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang mana juga didukung oleh data kuantitatif yang nantinya akan dijelaskan juga. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan kepong rambut boneka sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah motorik halus. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati seberapa efektif variabel bebas terhadap

variabel terikat sebelum dan setelah diberi perlakuan. Untuk mengetahui efektivitas, dilakukan *pre-* dan *post-test* dalam suatu kelompok (Sugiyono 2018).

$$O_1 \longrightarrow X \longrightarrow O_2$$

Gambar 1. Rumus Efektivitas

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretes* kelas eksperimen (sebelum melaksanakan permainan kepeng rambut)

O_2 = Nilai *postes* kelas (setelah melaksanakan permainan kepeng rambut)

X = Kelas yang mendapat perlakuan (kelas yang mendapat kegiatan permainan kepeng rambut)

Penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Pengamatan terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun dilakukan saat mereka bermain dengan kepeng rambut boneka. Pengamatan dilakukan dalam bentuk pengamatan tidak terstruktur, di mana peneliti memiliki kebebasan untuk mengembangkan pengamatannya berdasarkan situasi di lapangan tanpa instruksi yang kaku. Untuk mendukung pengamatan, digunakan *disk* observasi dan tabel klasifikasi sebagai instrumen pengamatan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui model analisis deskriptif kualitatif. Diproseskan oleh rumus yang disajikan Purwanto (Purwanto 2017).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Pengamatan terhadap motorik halus anak usia 4 sampai 5 tahun dilakukan saat bermain kepeng rambut boneka. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan tidak terstruktur, yaitu pengamatan dilakukan tanpa instruksi pengamatan, sehingga peneliti dapat dengan bebas mengembangkan pengamatannya berdasarkan apa yang terjadi di lapangan. *Disk* observasi dan tabel klasifikasi digunakan sebagai instrumen observasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Teknik analisis data menggunakan rumus menurut (Purwanto 2017) sebagai berikut:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Skor Rata-rata

N = Nilai
 R = Skor mentah siswa
 SM = Skor maksimum tes

Dari rumus di tersebut, kriteria persentase disesuaikan dengan penelitian ini yang mana dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ketrampilan Motorik Halus

No	Persentase	Kriteria
1.	80-100%	Sangat Baik (SB)
2.	60-79%	Baik (B)
3.	30-79%	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-29%	Buruk (BK)

Uji asumsi dalam analisis data berupa uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan menggunakan *tools* SPSS versi 24 karena jumlah sampel dibawah 50. Uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan penentuan data normal memberikan nilai signifikan (p) lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Namun, jika ada data *pre-test* dan *post-test* yang tidak normal dan tidak homogen, uji sampel berpasangan kemudian diganti dengan uji *nonparametrik Wilcoxon*. Apabila hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *alpha*/nilai sig (dua sisi) di bawah taraf signifikansi yaitu 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak

Hasil Penelitian dan Diskusi

Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian akan dideskripsikan terlebih dahulu dan dilanjutkan bagian pembahasan.

Hasil

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana permainan yang dirancang sebagai media pembelajaran anak usia dini. APE dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif). APE juga merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan. Bahkan, APE dapat berupa segala sesuatu yang digunakan sebagai instrumen permainan yang setidaknya memiliki nilai edukatif dan mendorong perkembangan kemampuan anak misalnya objek di sekitar lingkungan seperti sapu, piring, gelas, sendok, dan lain sebagainya.

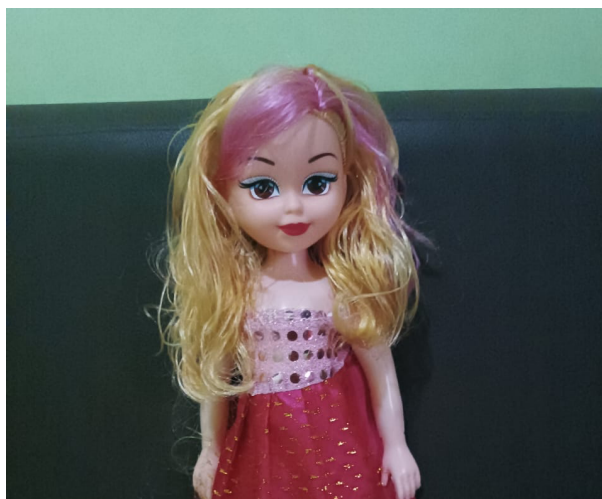
Alat permainan edukatif adalah salah satu cara terbaik untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Gloria, 2019). Melalui pengalaman yang mendalam, Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu anak-anak dalam belajar, memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif (Park et al. 2017). Alat permainan edukatif yang dirancang dengan baik dapat menjadi sumber inspirasi untuk memicu kreativitas dan imajinasi anak-anak, dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks (Buckingham, 2007).

Permainan rambut keping boneka merupakan sebuah APE yang dapat digunakan untuk meningkatkan motorik halus pada anak, dalam permainannya anak-anak dapat mengepang rambut sebuah boneka sekan-akan mereka menjadi seorang ibu yang mempersiapkan anaknya yang mau masuk sekolah, sehingga secara tidak langsung dapat melatih motorik halus pada anak tersebut. Dalam melakukan permainan tersebut diperlukan sebuah boneka yang memiliki rambut panjang, kemudian anak-anak dapat mencoba mengepang rambut dari boneka tersebut, dalam boneka dapat dikerjakan oleh 2 orang anak.



Gambar 1. APE Rambut Keping Boneka

Jika divisualisasikan APE Rambut keping boneka yaitu boneka yang memiliki rambut panjang, karakter boneka yang digunakan dapat disesuaikan dengan karakter yang disukai oleh anak-anak, panjang rambut pada boneka senggaknya dapat dikepang. Dalam permainannya anak-anak ditugaskan untuk mengepang rambut pada boneka tersebut, dalam permainkannya dapat ditambahkan waktu permainan atau dilombakan yang paling cepat selesai mengepang, dialah pemenangnya. Untuk contoh boneka yang dapat digunakan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Contoh boneka dalam permainan keping rambut

Motorik Halus Anak

Menurut Adriyani & Suryana (2020), motorik merujuk pada bentuk gerakan kerja otot yang terkoordinasi melalui susunan saraf (*neuron*) dan otak. Pengembangan motorik pada anak harus dikembangkan dengan baik agar tumbuh secara optimal karena kegiatan motorik erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari anak. Perkembangan motorik dikelompokkan menjadi motorik kasar dan motorik halus. Pura & Asnawati (2019) mengatakan bahwa motorik halus menjadi satu dari banyak aspek pada perkembangan anak usia dini. Perkembangan motorik halus meliputi jaringan otot halus yang berfungsi menggerakkan jari tangan dan kaki, pada anak usia dini melatih otot besar dalam menggerakkan motorik halus merupakan hal yang sangat penting, agar anak dapat berkembang dengan maksimal. Pangesti (2019) menjelaskan bahwa kemampuan motorik halus seorang anak berhubungan dengan keterampilan fisiknya melalui pelibatan otot-otot kecil seperti mata dan tangan secara tepat misalnya aktivitas menyusun, menulis, mengunting dan menempel. Semakin tinggi perkembangan kemampuan ini pada anak, maka akan semakin baik pula anak dalam mengerjakan aktivitas yang berkaitan dengan motorik halusnya.

Menurut Kurniawan (2020) Keahlian Motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keahlian keahlian yang memerlukan perkembangan untuk mengawasi otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil. Adapun, tujuan pengembangan motorik halus menurut Sumantri (dalam Damayanti, 2015) adalah untuk mendukung pengembangan aspek lainnya seperti kognitif, bahasa, dan juga sosial. Pada hakikatnya,

setiap pengembangan ini bersifat holistik dan terintegrasi, antara satu sama lain tidak dapat dipisahkan. Mukminin (2019) menyatakan perkembangan gerak motorik halus berkaitan dengan meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh pada anak dengan melibatkan otot dan serabut saraf secara lebih jauh atau detail. Kelompok otot dan saraf inilah yang pada akhirnya mendorong perkembangan gerak motorik halus seperti menyobek, meremas, menggambar dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering melibatkan koordinasi antara mata dan tangan misalnya melakukan kegiatan mengunting, menyusun, menulis, dan juga menempel dari konkret menuju abstrak. Dalam penelitian ini motorik halus yang dinilai adalah keterampilan jari-jari pada saat anak-anak saat bermain rambut kepong boneka, acuan penilaian dalam penelitian ini adalah keterampilan dan kecepatan anak-anak pada saat bermain. Dalam penelitian ini penilaian motorik halus yang dinilai adalah kelihaian jari-jari anak dalam mengepang boneka, dimana hal tersebut sangat dipengaruhi oleh motorik halus pada anak.

Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia 4-5 tahun dapat dikatakan sebagai anak usia dini, Sistem Pendidikan Nasional menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 ialah anak dari baru lahir sampai berusia 6 tahun. Menurut perspektif agama islam Anak Usia Dini merupakan uasia dari wawl hadir di dunia. Menurut Ki Hajar Dewantara, anak yang memiliki usia lima sampai enam tahun merupakan usia yang cocok untuk pendidikan formal atau disebut dengan anak usia RA. Anak yang sudah masuk pada usia RA merupakan usia yang sudah mulai diperkenalkan kepada sekolah formal. Sesuai dengan pendapat dari Maria Montessori yang menyatakan bahwa anak yang memiliki usia lima sampai enam tahun merupakan usia RA, dimana mada usia ini tingkat kepekaan pada anak sangat tinggi, pada rentang usia ini anak perlu dirangsang dan juga diarahkan agar tidak terhambat dalam perkembangan anak tersebut. Pendapat dari Erik Erikson menerangkan bahwa anak usia dini ada di rentang umur 4-6 tahun yang merupakan fase *sense of initiative*. Pada rentang usia ini anak harus diarahkan untuk bertanya dan dan menggali hal apa yang dia minati.

Jean Piaget juga berpendapat bahwa, yang termasuk dalam usia RA yaitu 5-6 tahun, mulai masuk pada fase perkembangan pra-operasional konkret. Piaget

menerangkan bahwa bahwa cara berfikir pada anak dapat dikatakan sebagai aktivitas gradual dan fungsi intelektual (Nainggolan & Daeli 2021). Ciri khas dari mindset pra-operasional konkret yaitu perhatian kita fokus pada satu hal saja. Yaitu anak sudah cukup siap untuk berfikir menggunakan logika mereka, Pada fase ini ada digambabarkan dengan mengungkapkan kata-kata, gambar-gambar, dan dan dapat memahami suatu hal yang dikategorikan abstrak. Kata-kata dan gambar dapat dikatakan sebagai peningkatan cara pikir simbolis dan melebihi hubungan informasi sensor.

Berdasarkan uraian dari para ahli diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa anak usia lima sampai enam tahun merupakan seorang individu yang sedang berproses dalam perkembangan yang begitu cepat dan begitu fundamental untuk kehidupan kedepannya. Anak-anak mempunyai dunianya sendiri jika dibandingkan dengan orang dewasa. Anak selalu aktif dan selalu penasaran dan ingin tahu tentang hal-hal baru yang dia temui, seakan-akan tidak pernah berhenti untuk belajar. Dalam penelitian ini anak-anak yang akan dinilai adalah anak-anak yang berusia 4-5 tahun di TK Tunas Mekar Denpasar.

Penelitian ini dilaksanakan dengan *pretest* dan juga *posttest* dimana hasil yang didapatkan peneliti sebagai berikut:

Pretest

Dalam penelitian di TK Tunas Mekar 1 Denpasar, didapatkan tabel hasil *pretest* dari nilai persentase yang digunakan untuk mengukur motorik halus anak, berikut:

Tabel 2 Hasil Persentase *Pretest*

No	Nama Anak	Hasil Persentase	Rentang	Kriteria
1.	Cintya	62,50%	60-79%	B
2.	Wina	62,50%	60-79%	B
3.	Asta	75%	60-79%	B
4.	Rafli	68,75%	60-79%	B
5.	Rava	56,25%	60-79%	MB
6.	Gina	56,25%	60-79%	MB
7.	Deya	62,50%	60-79%	B
8.	Gunarta	25%	0-29%	BK
9.	Claudya	56,25%	30-59%	MB

No	Nama Anak	Hasil Persentase	Rentang	Kriteria
10.	Ayu Calista	93,75%	80-100%	SB
11.	Jesse	81,25%	80-100%	SB
12.	Cinta	31,25%	30-59%	MB
13.	Sintya	62,50%	60-79%	B
14.	Shakila	100%	80-100%	SB
15.	Angga	75%	60-79%	B
16.	Anggi	75%	60-79%	B
17.	Nadine	56,25%	60-79%	MB
18.	Adelia	56,25%	60-79%	MB
19.	Wulandari	68,75%	60-79%	B
20.	Gek Mas	62,50%	60-79%	B

Posttest

Hasil *posttest* yaitu hasil setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran berupa permainan keping rambut boneka dari nilai persentase dari penelitian yang telah dilakukan di sekolah TK Tunas Mekar 1 Denpasar yang digunakan untuk mengukur motorik halus pada anak, sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Persentase *Posttest*

No	Nama Anak	Hasil Persentase	Range Persen	Kriteria
1.	Cintya	75%	60-79%	B
2.	Wina	62,50%	60-79%	B
3.	Asta	100%	80-100%	SB
4.	Rafli	93,75%	80-100%	SB
5.	Rava	93,75%	80-100%	SB
6.	Gina	75%	60-79%	B
7.	Deya	87,50%	80-100%	SB
8.	Gunarta	75%	60-79%	B
9.	Claudya	87,50%	80-100%	SB
10.	Ayu Calista	100%	80-100%	SB
11.	Jesse	93,75%	80-100%	SB
12.	Cinta	75%	60-79%	B
13.	Sintya	87,50%	80-100%	SB

No	Nama Anak	Hasil Persentase	Range Persen	Kriteria
14.	Shakila	100%	80-100%	SB
15.	Angga	87,50%	80-100%	SB
16.	Anggi	87,50%	80-100%	SB
17.	Nadine	81,25%	80-100%	SB
18.	Adelia	75%	60-79%	B
19.	Wulandari	87,50%	80-100%	SB
20.	Gek Mas	81,25%	80-100%	SB

Efektivitas Permainan Kepang Rambut Boneka Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Menganalisis data berdasarkan uji prasyarat yaitu berupa uji normalitas dengan menggunakan metode yang dikemukakan oleh Saphiro Wilk yang mana dia menyatakan bahwa data dapat dikatakan normal jika nilai signifikansi (P) bernilai $P > 0,05$. Penelitian ini mendapatkan hasil data yang dikategorikan mempunyai distribusi normal karena pada hasil *pretest*, nilai signifikansinya (P) sebesar 0,140. Sedangkan nilai pada *posttest* adalah 0,204. Oleh karena itu, pengujian pun dapat berlanjut menggunakan uji T. Hasil uji T dapat diamati yang sudah tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4 *One Sample Statistics*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	20	13.50	1.625	.366

Tabel 5 *One-Sample Test*

Test value=12						
95% Confidence interval of the Difference						
	T	Df	Sig. (2 tailed)	Mean Dif.	Lower	Upper
Hasil	4.376	19	.000	1.600	.83	2.37

Setelah mengamati hasil *posttest* dan *pretest* mengenai permainan keping rambut boneka serta dampaknya terhadap motorik halus anak-anak usia 4 - 5 tahun, hasilnya adalah

terdapat kenaikan persentase yang cukup bagus antara *pretest* sebelum melakukan kegiatan permainan keping rambut boneka dengan hasil *posttest* yang mana setelah melakukan permainan keping rambut boneka. Dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yang hanya sebesar 64,37% sedangkan nilai rata-rata *posttest* mengalami kenaikan menjadi 85,31%.

Diskusi

Dilihat dari kriteria sesuai rentang persentase, rata-rata kriteria pada saat *pretest* adalah rentang 60-79% yang mana berarti Berkembang Sesuai Harapan (B). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak-anak masih dapat mengalami peningkatan. Pada saat *posttest*, hasil yang didapat adalah 80-100% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (SB). Terdapat kenaikan yang signifikan dari hasil *pretest* terhadap *posttest*.

Hasil analisis statistik menggunakan uji *one sample* pada *posttest* pembelajaran dengan metode permainan keping rambut boneka menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh adalah 13,50 dengan sampel terdiri dari 20 siswa. Temuan ini memberikan indikasi yang kuat bahwa permainan keping rambut boneka secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak-anak.

Hasil dari Uji T menunjukkan angka 4,376. Nilai Df adalah 19. Nilai sig. 2-tailed adalah 0,000. Berikutnya, dasar pengambilan keputusan dapat menggunakan hipotesis dengan mengacu pada hipotesis sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

H0: Hasil belajar siswa untuk meninggalkan motorik halus dengan menggunakan permainan keping rambut boneka sama dengan 75%

Ha: Hasil belajar siswa untuk meninggalkan motorik halus dengan menggunakan permainan keping rambut boneka lebih dari 75%

Kriteria penentuan pengambilan kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai patokan pengujian kurang dari 0,05 maka hipotesis tentang hasil belajar siswa untuk meninggalkan motorik halus dengan menggunakan permainan keping rambut boneka sama dengan 75%, ditolak
2. Jika patokan pengujian lebih dari 0,05 maka, hipotesis hasil belajar siswa untuk meninggalkan motorik halus dengan menggunakan permainan keping rambut boneka sama dengan 75%, diterima

Dari hasil uji nilai patokan pengujian yaitu sebesar 0,000 yang $< 0,05$, dapat disimpulkan H0 ditolak (*denied*) dan Ha diterima (*accepted*). Dengan demikian, melalui permainan keping

rambut boneka, terbukti mampu merangsang kemampuan motorik halus anak lebih tinggi lagi dengan pencapaian kriteria "Berkembang Sangat Baik" (SB) sebesar lebih dari 75%. Dapat dikatakan pula bahwa permainan keping rambut boneka terbukti efektif dalam mengasah kemampuan motorik halus pada anak berusia 4-5 tahun

Simpulan

Penggunaan APE Keping Boneka dalam upaya meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak di TK Tunas Mekar dapat dikatakan efektif, dikarenakan berdasarkan Hasil persentase pada tabel di bagian pembahasan menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah melaksanakan kegiatan permainan keping rambut boneka yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai *pretest* dari 54,37% menjadi 85,31% saat *posttest*. Yang kedua, uji *one sample test* menunjukkan nilai sig. 2-tailed $0,000 < 0,05$ yang diinterpretasikan sebagai peningkatan hasil belajar anak-anak menggunakan teknik permainan keping rambut boneka. Hal ini juga ditunjukkan dengan pencapaian anak yang masuk katagori "Berkembang Sangat Baik" atau bisa disingkat SB yang lebih dari 75%.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disarankan agar para guru di TK tetap memiliki kreativitas dan terus mengembangkan metode pembelajaran yang melibatkan bermain sebagai dasar. Hal ini akan membantu anak-anak tetap bersemangat dalam belajar dan memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus mereka. Penting untuk diingat bahwa perkembangan anak usia dini memiliki dampak yang besar pada masa dewasa mereka, oleh karena itu, peran tenaga pendidik pada pendidikan usia dini sangatlah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berdaya guna sangatlah penting.

Daftar Pustaka

- Adriyani & Suryana. 2020. "Efektifitas Napkin Folding Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kana Sabbihisma 2 Padang." *Jurnal Citra Pendidikan Anak* Volume 4,.
- Aulina. 2017. *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Buckingham. 2007. "Children's Learning in the Age of Digital Culture." in *John Wiley & Sons*.
- Damayanti. 2020. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Kumara Cendekia* 8(2):126-41.
- Fitriyah, Qonitah Faizatul, Sigit Purnama, Yudha Febrianta, Suismanto Suismanto, and Hafidh 'Aziz. 2021. "Pengembangan Media Busy Book Dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak

- Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):719–27. doi: 10.31004/obsesi.v6i2.789.
- Gloria J. 2019. *Ommunication in Everyday Life: The Basic Course Edition with Public Speaking*.
- Hasanah, Uswatun. 2019. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota MetrO." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 5(1):20. doi: 10.24235/awlady.v5i1.3831.
- Kurniawan. 2020. "Pengaruh Interaksi Sosial Guru-Anak Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(2):116–22.
- Merita, Merita. 2019. "Tumbuh Kembang Anak Usia 0-5 Tahun." *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)* 1(2):83. doi: 10.36565/jak.v1i2.29.
- Mukminin Amirul. 2019. "Pengaruh Montase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kanak Assyofa Kota Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai." *Jurnal Citra Pendidikan Anak* Volume 3 N.
- Nainggolan, Alon Mandimpu, and Adventrianis Daeli. 2021. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran." *Journal of Psychology "Humanlight"* 2(1):31–47. doi: 10.51667/jph.v2i1.554.
- Pangesti. 2019. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Book." *Jurnal Kumara Cendekia* 7(4):381–93.
- Park, Mi-Hwa, Dimitar M. Dimitrov, Lynn G. Patterson, and Do-Yong Park. 2017. "Early Childhood Teachers' Beliefs about Readiness for Teaching Science, Technology, Engineering, and Mathematics." *Journal of Early Childhood Research* 15(3):275–91. doi: 10.1177/1476718X15614040.
- Puji Rahayu. 2019. "Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Anak." *Al-Fathin* 2:48–59.
- Pura, Dwi Nomi, and Asnawati Asnawati. 2019. "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil." *Jurnal Ilmiah Potensia* 4(2):131–40. doi: 10.33369/jip.4.2.131-140.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasyid, A. Mujahid, and Rinrin Rustini. 2019. "Efektivitas Media Manipulatif Slime Dalam." 71–80.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamti. 2018. *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanti, Meity Mulya, and Yuli Trianingsih. 2017. "Efektivitas Terapi Bermain Play Dough Dan Puzzle Terhadap Tingkat Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Di Paud Dahlia Godong." *The Shine Cahaya Dunia Ners Jurnal* 2(1):17–28.
- Ulfah, Amira Adlina, Dimyati Dimyati, and A. Joki Armaini Putra. 2021. "Analisis Penerapan Senam Irama Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1844–52. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.993.
- Yani, R., R. Kurnia, and N. Zulkifli. 2021. "Pengembangan Media Busy Table Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5:10625–30.

- Yogman, Michael, Andrew Garner, Jeffrey Hutchinson, Kathy Hirsh-Pasek, Roberta Michnick Golinkoff, Rebecca Baum, Thresia Gambon, Arthur Lavin, Gerri Mattson, Lawrence Wissow, David L. Hill, Nusheen Ameenuddin, Yolanda (Linda) Reid Chassiakos, Corinn Cross, Rhea Boyd, Robert Mendelson, Megan A. Moreno, Jenny Radesky, Wendy Sue Swanson, Jeffrey Hutchinson, and Justin Smith. 2018. "The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children." *Pediatrics* 142(3). doi: 10.1542/peds.2018-2058.
- Yuniati, Erni. 2018. "Sandplay Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah." *Indonesian Journal of Nursing Practice* 2(2):65–74. doi: 10.18196/ijnp.2280.
- Zahratul Qalbi. 2022. "Dampak Bermain Game Onlineterhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini Di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu." *ISSN:2686-1895(Printed);2686-1798 (Online)*.