

PENGARUH PERMAINAN KUBUS UNTUK PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB AISYIYAH 14 SIDOKUMPUL

Fida Atiyah¹, Mushab Al Umairi², Fitri Ayu Fatmawati³
fidatyah@gmail.com , alumairi.mushab@umg.ac.id , fitriayufatmawati92@umg.ac.id.
 *Universital Muhammadiyah Gresik

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena masih kurangnya kemampuan perkembangan motorik halus dalam hal keterampilan menggunakan tangan pada anak Kelompok Bermain. Dalam penelitian ini peneliti melihat anak yang masih susah ketika sedang melipat kertas, masih merasa geli dengan sebuah tekstur yang cenderung cair dan kental, bermain dengan finger painting, cara menyobek kertas yang masih ditarik dan menempel dengan menggunakan lem yang bahannya kental. Melihat hal tersebut peneliti membuat sebuah permainan yang khusus yaitu permainan kubus. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan kubus untuk perkembangan motorik halus anak usi 3-4 tahun di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One-Group Pre-Post Test Design*. Dengan pengambilan sampel menggunakan *Nonprobability Sampling* dengan teknik *Sampling Purposive*, sampel yang digunakan ialah 21 anak. Data yang telah diperoleh dalam penelitian menunjukkan nilairata-rata *Pretest* dan *Posttest* yaitu 44 meningkat menjadi 80. Nilai hasil output test statistics menunjukkan bahwa dapat dilihat nilai dari *Asymp Sig (2-tailed) < 0,05* yaitu $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima yang dimana menunjukkan adanya pengaruh dari permainan kubus untuk meningkatkan perkembangan motorik halus di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul.

Kata Kunci : Permainan Kubus, Motorik Halus, Kelompok Bermain

Abstract

This research was conducted because there is still a lack of fine motor development abilities in terms of hand skills in Play Group children. In this study, researchers saw children who still had difficulty folding paper, still felt amused by a texture that tended to be liquid and thick, played with finger painting, how to tear paper that was still being pulled and stick it using glue with a thick material. Seeing this, the researchers created a special game, namely the cube game. The aim of this research was to determine the influence of cube games on the fine motor development of children aged 3-4 years at KB Aisyiyah 14 Sidokumpul. This research uses a quantitative method with a *One-Group Pre-Post Test Design*. By taking samples using *Nonprobability Sampling* with *Purposive Sampling* technique, the sample used was 21 children. The data that has been obtained in the research shows that the average value of the *Pretest* and *Posttest* is 44, increasing to 80. The output value of the test statistics shows that it can be seen that the value of *Asymp Sig (2-tailed) < 0.05*, namely $0.000 < 0.05$, then the hypothesis is accepted which shows the influence of the cube game to improve fine motor development at KB Aisyiyah 14 Sidokumpul.

Keywords: Cube Game, Fine Motoric, Play Group

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengalami masa *golden age* dimana pada masa ini anak mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, pertumbuhan dan perkembangannya dimulai sejak masih dalam kandungan. Pada anak usia dini pasti akan mengalami sebuah masa perkembangan yang pesat, dimana pada masa perkembangan anak akan mengalami perubahan yang sangat berkesinambungan dengan kehidupan anak. Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik maupun psikis (Ahmad 2011). Dalam perkembangan anak usia dini terdapat 6 aspek perkembangan diantaranya: Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Fisik Motorik, Sosial Emosional, Bahasa dan Seni.

Salah satu perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan fisik motorik halus dalam hal terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas, misalnya: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan dan lainnya. Motorik halus ialah kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot indah dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari (Wahyudin and Agustin 2011).

Dengan memberikan stimulasi yang tepat akan membuat perkembangan fisik motorik anak berkembang sesuai umur anak.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan guru di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul terdapat 38 anak usia 3-4 tahun dimana dari 38 anak tersebut terdapat 17 anak sudah sesuai perkembangan fisik motorik halus dalam hal terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas dan 21 anak yang belum berkembang sesuai dengan usianya. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti membuat sebuah permainan guna menstimulasi dan meningkatkan perkembangan motorik halus yang berupa permainan kubus. yang khusus dibuat untuk anak usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul. Permainan kubus dibuat dengan menarik agar anak ketika melakukan kegiatan tidak bosan. Kegiatan dalam permainan kubus ialah meronce, memasukkan benda ke dalam lubang, masukkan tali sepatu dan mengikatnya dan mengancingkan baju.

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Adakah pengaruh permainan kubus untuk perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul?”.

Dari uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh permainan kubus untuk perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul.

Kontribusi pada penelitian ini ialah anak mampu terampil dalam pembelajaran dengan permainan kubus guna menstimulasi dan mengembangkan motorik halus yang

menggunakan kedua tangannya. Sehingga terdapat hasil yang diinginkan yaitu adanya pengaruh permainan kubus untuk perkembangan motorik halus anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang datanya berupa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan (Margono 2010). Pada metode penelitian kuantitatif dalam menguji teori dilakukan dengan cara mengukur variabel penelitian dan data yang diperoleh akan dianalisis berupa angka-angka yang dihitung menggunakan statistika (Adnan & Latief. 2020).

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian Pra-Eksperimen (*Pre-Experiment Design*) dengan rancangan *One Group Pre-post Test Design*, yaitu kegiatan eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok untuk mengetahui secara lebih akurat perbandingannya.

Desain *pretest* dan *posttest* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \ X \ O_2}$$

O_1 : Nilai *Pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan yang diberikan

O_2 : Nilai *Post-test* (sesudah diberikan perlakuan)

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel Independen

(mempengaruhi) dan variabel Dependen (dipengaruhi).

Tempat pada penelitian ini ialah Kb Aisyiyah 14 Sidokumpul. Waktu pelaksanaan pada penelitian ini yaitu tanggal 13 Januari 2024 – 1 Februari 2024. Populasi yang diambil dalam melakukan penelitian ini ialah peserta didik KB Aisyiyah 14 Sidokumpul yang terdapat 38 peserta didik. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 21 anak KB Aisyiyah 14 Sidokumpul.

Teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara berupa pertanyaan yang ditanyakan kepada guru kelas. Observasi berupa penilaian hasil unjuk kerja anak pada proses pembelajaran. Pada subjek penelitian akan diberikan lembar kerja dengan tujuan mengukur kemampuan motorik halus anak. Dan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan bukti dan data dalam penelitian yang berupa foto, dokumen dan lainnya. Maka dari itu dengan beberapa teknik yang sudah diuraikan nantinya dapat membantu peneliti untuk menemukan hasilnya.

Instrumen penelitian adalah nama umum untuk alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Dengan cara ini, instrumen penelitian berfungsi sebagai alat untuk mengukur proses alam dan sosial yang dapat diamati (Sugiyono 2016). Instrumen penilaian yang digunakan oleh peneliti dalam bentuk rubik unjuk kerja anak untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak mengenai

perkembangan motorik halus melalui permainan kubus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul, dengan menggunakan sampel Kelompok Bermain. Dari hasil wawancara dan observasi terdapat 21 anak yang masih kurang dalam perkembangan motorik halusnya seperti merasa geli dengan sebuah tekstur yang cenderung cair atau kental, menempel dengan menggunakan lem yang bahannya kental (Glukol), finger painting, menyobek kertas yang masih ditarik. Dari permasalahan tersebut peneliti membuat sebuah permainan khusus yang digunakan untuk menstimulasi dan meningkatkan perkembangan motorik halusnya yaitu permainan kubus.

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu perkembangan yang penting pada anak usia dini. Motorik halus adalah aktivitas motorik halus yang meliputi penggunaan otot-otot kecil atau halus. Anak harus melakukan kegiatan dengan kontrol gerakan yang baik, sinkronisasi mata-tangan, dan kemampuan menggerakkan otot halus secara tepat dan akurat. Selain itu, diperlukan fokus agar aktivitas anak berjalan semulus mungkin (Wisudayanti 2019).

Permainan merupakan sarana mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani (Dwijawiyata. 2012). Permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Farhurohman 2017).

Kubus adalah bangun ruang yang memiliki 6 sisi berbentuk persegi yang

kongruen. Adapun sifat - sifat kubus, yaitu: memiliki 6 sisi/ bidang berbentuk persegi yang saling kongruen, memiliki 12 rusuk yang sama panjang, memiliki 8 titik sudut, memiliki 12 diagonal sisi diagonal bidang yang sama panjang, memiliki 4 diagonal ruang yang sama panjang dan berpotongan di satu titik dan memiliki 6 bidang diagonal berbentuk persegi panjang yang saling kongruen (Kemendikbud 2022).

Permainan kubus merupakan sebuah alat permainan yang berbentuk bangun ruang kubus yang memiliki 6 sisi dan disetiap sisinya terdapat beberapa jenis permainan. Permainan kubus ini dapat menstimulasi dan meningkatkan perkembangan motorik halus anak dalam terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, permainan ini dibuat untuk anak usia 3-4 tahun

Pada permainan kubus ini dilakukan oleh 6 orang secara bergiliran, terdapat empat jenis permainan yang ada pada permainan kubus ini yaitu, meronce, memasukkan benda kecil kedalam lubang, mengancingkan baju dan memasukkan tali sepatu dan mengikatnya

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji jenjang bertanda oleh *Wilcoxon Match Pairs Test* guna menguji hipotesis komperatif dua sampel. Dari penelitian yang telah dilakukan di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul untuk mengetahui pengaruh permainan kubus untuk perkembangan motorik halus kegiatan pertama yang dilakukan ialah pemberian kegiatan *pretest* yang berupa lembar kerja kegiatan menempel. Setelah kegiatan *pretest* dilakukan selanjutnya peneliti melakukan kegiatan *treatment* dengan permainan kubus

7.	Kegiatan <i>treatment</i> meronce bentuk ice cream.	
8.	kegiatan <i>Posttest</i> .	

Pada tabel dibawah ini menjelaskan bahwa anak ketika sebelum mendapat perlakuan (*treatment*) kegiatan permainan kubus untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Kelompok Bermain (*pretest*) tingkat kemampuan menyelesaikan tugas anak masih memerlukan bantuan guru. Namun setelah melakukan *treatment* dengan memberikan kegiatan permainan kubus, hasil yang telah didapat pada saat kegiatan *posttest* yang memperlihatkan kemampuan motorik halusnya terlihat lebih baik. Berikut ini hasil *pretest* dan *posttest* KB Aisyiyah 14 Sidokumpul.

Dalam proses menganalisis data, peneliti melakukan setelah kegiatan *pretest* dan *posttest*. Hal ini dilakukan guna mengetahui hasil peningkatan kemampuan motorik halus pada anak sebelum dan sesudah diberikan kegiatan *treatment* dengan permainan kubus.

Rancangan dalam penelitian yang digunakan peneliti yaitu *one-group pretest-posttest design*, untuk itu teknik analisis data yang sesuai pada penelitian ini yaitu menggunakan uji jenjang bertanda

Wilcoxon (*Wilcoxon Match Pairs Test*). Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25.

Ada beberapa uji yang dilakukan pada penelitian kali ini yaitu:

1. Uji Validitas

Pada uji validitas ini digunakan untuk mengetahui hasil penilaian unjuk kerja yang diberikan kepada responden telah dinyatakan valid. Instrumen yang dinyatakan valid jika r hitung $>$ r tabel. Dengan nilai kritis r tabel $N= 21= 0,433$ pada taraf sig 5%.

Tabel 1. Uji Validitas

		item	total
item	Pearson Correlation	1	.907**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	21	21
total	Pearson Correlation	.907**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	21	21

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Indikator	Item	r hitung	r tabel	Interpretasi
Indikator	Item	0,907	0,433	Valid

Dari data tabel di atas dapat diketahui bahwa item penilaian unjuk kerja anak dari hasil perhitungan nilai r hitung (0.907) $>$ r tabel ($0,433$). Maka dapat disimpulkan bahwa item yang digunakan dinyatakan valid dan dapat dijadikan alat mengukur data.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.757	1

Hasil dari uji reliabilitas diatas dengan nilai $0,757 > 0,433$ dan dapat dinyatakan reliabel karena pada nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari nilai r tabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.268	21	.000	.808	21	.001
posttest	.492	21	.000	.484	21	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari data uji normalitas menunjukkan bahwa data yang diuji dari 21 anak tidak normal karena karena nilai signifikan $< 0,05$ output yang dihasilkan dari data ialah $0,01$ (*pretest*) dan $0,00$ (*posttest*) artinya lebih kecil dari $0,05$, maka data tersebut dinyatakan tidak normal.

4. Uji Wilcoxon

Selanjutnya perhitungan dengan teknik *Wilcoxon*, teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis jenjang bertanda *Wilcoxon*. Dengan syarat data yang

diambil kurang dari 30 dan uji normalitas dinyatakan lebih kecil dari 0.05 yang artinya berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. Rank Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	11.00	231.00
	Ties	0 ^c		
	Total	21		

a. posttest < pretest
 b. posttest > pretest
 c. posttest = pretest

Negative Ranks atau selisih negative untuk *pretest* dan *posttest* adalah $0,0$ dan juga nilai N. Mean Rank dan Sum of Ranks adalah 0 . Menyatakan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* tidak ada penurunan atau pengurangan. Sedangkan positive ranks untuk *pretest* dan *posttest*, rata-rata peningkatan mean rank adalah 11.00 dan jumlah sum of ranks adalah 231.00 . Ties adalah nilai kesamaan antara *pretest* dan *posttest* sedangkan nilai ties pada output sebesar 0 . Maka dikatakan tidak ada yang sama antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Test Statistics Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	post test - pre test
Z	-4.208 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Berdasarkan dari hasil output test statistics diatas maka apabila nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan apabila nilai *Asymp Sig (2-tailed)* $>$

0,05 maka hipotesis ditolak. Dari hasil output test statistics diatas bahwa dapat dilihat nilai dari Asymp Sig (2-tailed) < 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima yang dimana menunjukkan adanya pengaruh dari permainan kubus untuk meningkatkan perkembangan motorik halus di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

PENUTUP

Berdasarkan dari hasil analisi data yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa permainan kubus memiliki pengaruh dalam perkembangan motorik halus anak dalam hal terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas. Dari hasil data nilai dapat dilihat adanya peningkatan saat kegiatan *pretest* dan *posttest* dan setelah dilakukannya *treatment* dengan permainan kubus, dengan jumlah nilai rata-rata yaitu *pretest* 44 dan *posttest* 80 setelah diberikan *treatment*. Dari hasil analisi data dengan menggunakan uji wilcoxon dengan aplikasi SPSS 25, nilai hasil output test statistics menunjukkan bahwa dapat dilihat nilai dari Asymp Sig (2-tailed) < 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima yang dimana menunjukkan adanya pengaruh dari permainan kubus untuk meningkatkan perkembangan motorik halus di KB Aisyiyah 14 Sidokumpul.

PUSTAKA

Adnan, G., & Latief., M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Journal of Chemical Information and Modeling.

Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kenana Prenada Media Group., Kencana Preneda Media Group, 2011.

Al Umairi, M. (2024). Reinforcement of Social Emotional Early Childhood in the Era of Society 5.0. Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE), 8(1), 51-62.

Al Umairi, Mushab. "Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21." Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 4.2 (2023): 1-12.

Al Umairi, M., Sidiq, A. M., & Karim, A. A. (2022). Kolaborasi Peran Orang tua dan Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di masa Pandemi Covid-19. Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(2), 27-46.

Al Umairi, M. (2023). Teacher Creativity in Teaching Early Childhood at At-Taufiq Kindergarten Surabaya. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin, 1(1), 82-96.

Dwijawiyata. (2012) Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak, Yogyakarta: Kanisius

Farhurohman, O. (2017). Hakikat bermain dan permainan anak usia dini di pendidikan anak usia dini (PAUD). As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 27-36.

Kemendikbud, Buku Panduan Guru Matematika SMP/MTs Kelas VII, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2022.

Margono, S. 2005. "Metode Penelitian

- Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.” *Subana, Drs, Statistik Pendidikan, Bandung: Pustaka Setia.*
- Prof.Dr.Sugiyono. 2016. “Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: PT Alfabet.” *Bandung; : Alfabeta; , 2016;*
- Sidiq, A. M., Al Umairi, M., & Salsabillah, N. I. (2022). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Karakter Anak Pada Kelompok A. JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini), 3(2), 173-184.
- Wahyudin, Uyu, and Mubiar Agustin. 2011. “Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Untuk Guru, Tutor, Fasilitator Dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini.” *Senayan.Iain-Palangkaraya.Ac.Id* 59.
- Wisudayanti, K. A. (2019). Peningkatan motorik halus anak usia dini di era revolusi industri 4.0. Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya, 1(2), 8-13.