

EFEKTIFITAS PERMAINAN *TYING SHOES* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK

Fahrita Maishulhah

Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang,
fahritam@gmail.com

Moh Irtadji

Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang,
ir_ta_dji@yahoo.com

Farah Farida Tantiani

Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang,
farah.farida.fpsi@um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas permainan *tying shoes* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimental. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrument pengumpulan data berupa pedoman observasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak berusia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan Di Desa Turi, Kecamatan Turi, Kabupaten Lamongan. Teknik analisis yang digunakan adalah uji *Mann Withney U*, dan uji efektifitas *Cohen D*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* adalah $0,001 < 0,005$, dan uji efektifitas *Cohen D* 0,82 (82%). Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa permainan *tying shoes* 82% efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Bunga Harapan.

Kata Kunci : kemampuan motorik halus, permainan *tying shoes*, anak usia dini

Abstract

This research was conducted to determine the effects of tying shoes games to the fine motor-skills children in early childhood age. This study used experimental research design. The instrument of research is in a form guideline to observation. The subject in this research are the child with the age 5-6 years at TK Bunga Harapan in Turi village, Turi subdistrict, Lamongan Regency. Analysis technique used was *Mann Withney U Test*. The result of the study showed that the value of *sig(2-tailed)* is $0,001 < 0,005$, and the test of effect *Cohen D* with 0,82 (82%). Therefore, it can be concluded that there is an influence of tying shoes play to increased fine motor skills of early childhood at TK Bunga Harapan.

Key word : fine motor skills, tying shoes games, early childhood

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak pada seseorang anak dan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan terkoordinir antara susunan syaraf, otot dan otak. Prinsip utama perkembangan motorik adalah kematangan saraf, berurutan (tahapan), motivasi, pengalaman dan latihan atau praktik (Pedak & Sudrajad, 2009). Awal masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu (Hurlock, 1999). Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan pada masa ini adalah keterampilan motorik yang berkaitan dengan koordinasi dan otot-otot tangan.

Kemampuan motorik halus anak akan didapat melalui beberapa cara diantaranya melalui belajar, latihan dan interaksi sosial. Ketiga cara tersebut bisa diperoleh melalui kegiatan pembelajaran di sekolah TK. Ketika anak berinteraksi dengan orang lain, anak akan memperoleh informasi yang relevan kemudian dipadukan dengan pengetahuan dan

pemahaman yang telah mereka miliki melalui belajar dan latihan sebelumnya. Hal ini akan berjenjang sampai ke pendidikan yang akan dilalui anak selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti di Taman

Kanak-Kanak Bunga Harapan Kelompok B di Desa Turi Kabupaten Lamongan (2016), terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) koordinasi mata dengan tangan masih lemah dan keluwesan mempergerakkan jari tangan masih kurang, (2) kurangnya penggunaan media pembelajaran berupa alat permainan, sehingga menyebabkan pembelajaran masih kurang optimal, (3) suasana bermain yang dilakukan pada saat pembelajaran di kelas kurang efektif. Hal itu terlihat dari beberapa anak yang mengalami kesulitan ketika memegang pensil, mewarna, serta membuat lingkaran yang diajarkan oleh guru. Apabila kemampuan motorik halus anak baik, maka proses belajar yang akan ditempuh pada usia selanjutnya

akan baik pula. Hal itu berkaitan dengan keberhasilan yang akah dicapai oleh anak pada saat proses pembelajaran atau aktivitas sehari-hari yang membutuhkan keterampilan motorik terutama motorik halus.

Alternatif pemecahan masalah adalah menggunakan media pembelajaran berupa alat permainan Montessori yang disajikan secara menarik, media yang digunakan tidak berbahaya bagi anak dan sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak (Montessori dalam Hainstock, 1998). Permainan tersebut dipadukan dengan suasana bermain yang aktif, kreatif, menyenangkan, dengan cara mengajak anak untuk aktif bermain bersama dengan guru dan teman-teman lainnya. Hal itu bertujuan sebagai satu upaya untuk mempersiapkan anak mencapai kesiapan belajar yaitu dengan membantu menstimulasi kemampuan anak terutama kemampuan motorik halus dengan cara bermain.

Kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak berbeda-beda. Secara keseluruhan, anak dapat melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Kemampuan motorik halus anak terdiri dari dua aspek (Pedak & Sudrajat, 2009), yaitu:

1. Kemampuan menolong diri sendiri
 - a. Membuka dan menutup resleting
 - b. Mengenakan dan melepas pakaian
 - c. Memasang dan melepas kancing baju
 - d. Mengikat tali sepatu
2. Kemampuan untuk pembelajaran
 - a. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, pasir
 - b. Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran
 - c. Mewarna (bentuk berpola dan bentuk hewan/tumbuhan/kendaraan)
 - d. Menggantung berdasarkan bentuk (lurus, lingkaran, zigzag, segitiga)

Kemampuan motorik halus anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Santrock (2001), kemampuan motorik halus anak dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Sedangkan Hurlock (1999) menyebutkan ada bermacam-macam faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan gerak motorik terutama motorik halus, meliputi perkembangan sistem saraf, kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak, keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak, lingkungan yang mendukung,

aspek psikologis anak, umur, jenis kelamin, genetik, kelainan Kromosom.

Kemampuan motorik halus anak sangat berguna untuk membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari baik untuk kepentingan sekolah maupun kepentingan diri sendiri. Hurlock (1999) menyebutkan kegunaan motorik halus pada anak usia dini diantaranya yaitu, anak dapat mengembangkan kemandirian dalam mengurus diri sendiri seperti memakai baju, mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, dan lain sebagainya, mampu bersosialisasi, contohnya ketika anak melakukan kegiatan secara bersama dengan teman-temannya, dapat mengembangkan konsep diri, contohnya anak telah mandiri dalam melakukan aktivitas tertentu, memiliki kebanggaan diri, anak yang mandiri akan merasa bangga terhadap kemandirian yang dilakukannya, berguna bagi keterampilan dalam aktivitas sekolah dan aktivitas sehari-hari lainnya yang memerlukan kemampuan motorik halus.

Penerapan permainan *tying shoes* memungkinkan anak usia dini untuk lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Permainan ini akan membantu stimulasi perkembangan terutama perkembangan motorik halus melalui kegiatan di lingkungan sekolah atau di TK.

Permainan *tying shoes* adalah sebuah alat permainan yang dikembangkan oleh Maria Montessori berupa permainan mengikat tali yang dimodifikasi oleh peneliti menjadi sebuah bentuk boneka sepatu, yang dikhususkan bagi anak usia dini atau anak pra sekolah. Tujuan permainan di antaranya: (1) mampu mengembangkan koordinasi tangan-mata dan kontrol otot-otot, (2) mengajarkan kemandirian, kontrol diri dan koordinasi gerakan. Permainan ini terdiri dari 4 tahapan yaitu memperagakan bagaimana membuat ikatan simpul sederhana atau simpul mati, memperagakan membuat ikatan tali setengah simpul atau simpul pulang, memperagakan bagaimana membuat dua simpul hingga ikatan terbentuk seperti pita, memperagakan pengulangan mengikat tali menggunakan sepatu. Tahapan tersebut dibagi ke dalam 8 pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua adalah pengenalan dan melaksanakan *pretest*, pertemuan ketiga pemberian perlakuan ke I, pertemuan keempat pemberian perlakuan ke II, pertemuan kelima pemberian perlakuan ke III, pertemuan keenam pemberian perlakuan ke IV, pertemuan ketujuh dan ke delapan adalah melaksanakan *posttest*.

METODE

Subjek dan Desain Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan Kelompok B di Desa Turi Kabupaten Lamongan. Prosedur pengambilan subjek dengan cara *sampling*. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive random Sampling*, dengan karakteristik sampel sebagai berikut:

1. Menurut Pedak & Sudrajad (2009), masa ketika usia dini adalah masa emas bagi perkembangan motorik anak, karenanya, optimalkan masa ini dengan membiarkan anak melatih semua keterampilan motoriknya. Hal ini dikarenakan di lokasi penelitian masih diperlukan latihan-latihan guna meningkatkan kemampuan motorik anak terutama motorik halus.
2. Berusia 5-6 tahun. Menurut Santrock (2001), masa pertengahan anak usia 5-6 ialah periode perkembangan yang lebih memfokuskan pada kemampuan motorik terutama motorik halus sehingga pemilihan sampel di khususkan bagi anak yang berusia 5-6 tahun
3. Kategori kelompok B

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan desain *pretestposttest control group design*. Pada penelitian ini dilakukan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan *treatment* berupa permainan *tying shoes* untuk mengetahui perbedaan tingkat kemampuan motorik halus anak.

Alat Ukur

Instrumen dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan untuk pengumpulan data kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Bunga Harapan Kelompok B di Desa Turi Kabupaten Lamongan. Pedoman observasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan aspek perkembangan dan kemampuan motorik halus yang dimiliki oleh anak prasekolah menurut Hurlock (Hurlock, 1999). Pedoman observasi ini disusun dalam bentuk *Descriptive Graphic Rating Scale* (Cartwright & Cartwright, 1984). Sebagai panduan observasi untuk mendeskripsikan prosedur atau hasil kegiatan tertentu dengan cara memberi tanda tertentu pada rentangan skor suatu kontinum baris.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

Pada tahap persiapan peneliti mencari fenomena di masyarakat, melakukan observasi ke sekolah, mencari teori yang relevan untuk mendukung penelitian, merumuskan hipotesis, membuat definisi operasional, menentukan subjek penelitian, membuat *blueprint* alat ukur penelitian, menyusun pedoman observasi, menguji keabsahan instrumen penelitian, merevisi instrumen penelitian, menyusun modul panduan permainan *Tying Shoes*. Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan *pre-test* dengan bantuan pedoman observasi, kemudian memberikan *treatment* selama 4 kali pertemuan. Setelah pemberian *treatment* selesai peneliti melakukan *posttest*. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisa data yang kemudian digunakan peneliti untuk mengetahui hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara deskriptif, data Kemampuan Motorik Halus subjek sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dapat dilihat dari table 1 berikut.

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	14	0	19	10,57	5,229
Kontrol	14	3	8	4,714	2,0542

Tabel 1. Analisa deskriptif

Tabel di atas menjelaskan bahwa nilai minimum data kelompok eksperimen sebesar 0, nilai maximum 19 dengan *mean* 10,57 dan standar deviasi 5,229. Sedangkan nilai minimum data kelompok kontrol sebesar 3, nilai maximum 8 dengan *mean* 4,714 dan standar deviasi 2,0542.

Hasil nilai dari perhitungan analisis *Mann Withney U* adalah $29,5 < 55$ dengan signifikansi $0,001 < 0,05$. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan sehingga permainan *tying shoes* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini.

Uji yang dilakukan selanjutnya adalah menguji efektifitas dari permainan *tying shoes* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak menggunakan rumus *Cohen D* (Fakhruriza & Kartika, 2015). Hasil yang diperoleh dari perhitungan rumus *Cohen D* menunjukkan skor 0,82. Sesuai dengan criteria efektifitas berdasar rumus *Cohen D* apabila nilai $d > 0,8$ maka kategori yang diperoleh adalah sangat besar. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa permainan *tying shoes* memiliki efek sebesar 82% untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Diskusi

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah bahwa permainan *tying shoes* efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Bunga Harapan kelompok B Desa Turi Lamongan. Peningkatan yang terjadi pada kemampuan motorik halus subjek setelah diberikan treatment permainan *tying shoes* disebabkan karena salah satu faktor yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus yaitu adanya stimulasi dari proses belajar dan latihan.

Pembuktian dari adanya pengaruh permainan *tying shoes* terhadap kemampuan motorik halus anak terlihat dari hasil analisis statistik. Selain hasil analisis statistik juga terdapat bukti lain adanya perubahan kemampuan motorik halus. Bukti tersebut diperoleh dari catatan lapangan dan hasil evaluasi dengan guru pada saat proses pemberian perlakuan (*treatment*). Dari data penelitian menjelaskan bahwa anak yang mengikuti latihan secara terus-menerus dan memperhatikan setiap jalannya permainan, maka akan membantu stimulasi perkembangan anak. Latif, dkk (2014) menjelaskan bahwa bahwa prinsip perkembangan anak salah satunya adalah belajar terus-menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali suatu konsep. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berlangsung secara terus menerus selama ± 4 hari pertemuan.

Hainstock (1998) menjelaskan bahwa permainan *tying shoes* (mengikat tali sepatu) yang dikembangkan oleh Montessori ini memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak yaitu, mampu mengembangkan koordinasi tangan-mata dan kontrol otot-otot (Hainstock, 1998). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suriyani & Sri Widayati (2015), tentang peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan Montessori modifikasi pada anak usia dini, penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik halus 49% berdasarkan evaluasi dari siklus I dan siklus II.

Hurlock (1999) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus adalah perkembangan sistem saraf. Sistem saraf sangat berpengaruh dalam perkembangan

motorik, karena sistem saraf merupakan sistem pengontrol gerak motorik pada tubuh manusia. Hal ini berpengaruh dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak pada saat penelitian dikarenakan setiap anak memiliki perkembangan sistem saraf yang berbeda-beda, oleh karenanya kemampuan yang dimiliki tidak bisa disamakan. Hurlock (1999) menyebutkan lagi salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus yaitu Umur. Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja. Usia atau umur juga mempengaruhi kemampuan motorik halus anak, hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang menggunakan subjek dengan rentang usia 5-6 tahun di TK. Usia tersebut telah dikategorikan sebagai subjek penelitian dikarenakan pada masa itu kemampuan motorik halus anak berkembang pesat. Menurut Pedak & Sudrajad (2009), masa ketika usia dini adalah masa emas bagi perkembangan motorik anak, karenanya, optimalkan masa ini dengan membiarkan anak melatih semua keterampilan motoriknya. Hal ini dikarenakan di lokasi penelitian masih diperlukan latihan-latihan guna meningkatkan kemampuan motorik anak terutama motorik halus.

Dari penjelasan diatas dijelaskan bahwa permainan *tying shoes* efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak terlihat pada analisis perhitungan efektifitas *Cohen D* dan proses permainan sejak pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir. Hasil yang diperoleh dari perhitungan rumus *Cohen D* menunjukkan skor 0,82. Sesuai dengan criteria efektifitas berdasar rumus *Cohen D* apabila nilai $D > 0,8$ maka kategori yang diperoleh adalah sangat besar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan *tying shoes* memiliki efek sebesar 82% untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, pada setiap pertemuan dilakukan evaluasi dengan guru tentang permainan yang dimainkan kepada subjek. Hasil dari evaluasi setiap pertemuan menunjukkan bahwa kemampuan subjek dalam menyelesaikan permainan semakin meningkat pada subjek yang mengikuti kegiatan permainan hingga tuntas sesuai dengan prosedur yang direncanakan. Subjek yang awalnya belum bisa ataupun masih malu memainkan permainan akhirnya sudah mau berinteraksi untuk menyelesaikan permainan. Maka dari itu, permainan *tying shoes* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak yang mengikuti kegiatan permainan hingga

tuntas sesuai dengan prosedur yang direncanakan oleh peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Cartwright, Carol A & Glen Phillip Cartwright. 1984. *Developing Observation Skills* (2nd Ed). New York: McGraw-Hill Book Company
- Fakhruriza, Okta, dan Ika Kartika. 2015. *Keefektifan Model Pembelajaran Relating, Experiencing, Applying, Cooperating Transferring (REACT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Kalor*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Hainstock, Elizabeth G. 1999. *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Prasekolah*. Jakarta: Pustaka Delapratasa
- Hurlock, B Elizabeth. 1999. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga
- Latif, Mukhtar, dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, prenadamedia group
- Pedak, Mustamir, Handoko Sudrajat. 2009. *Saatnya Bersekolah*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Santrock, John W. 2001. *Life-Span Development. Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Seniati, Liche, dkk. 2011. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks.
- Suriyani & Sri Widayati. 2015. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Montessori Modifikasi Pada Kelompok A*. Surabaya: Unesa.