

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN (MENGGUNTING DAN MENEMPEL) TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK

Oktavia Dwi Handayani¹, Mardiana²

¹RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo, ²Universitas Muhammadiyah Lampung

¹oktaviadwihandayani@gmail.com, ²mardiana.uml@uml.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi adanya masalah motorik halus pada anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif antara metode bermain menggunting atau metode bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain *post-test only design* pada bulan Agustus-Oktober 2020. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 73 anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo, sampel berjumlah 48 anak. Teknik sampling menggunakan *random sampling*. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan uji T sampel independen. Hasil analisis dapat disimpulkan metode bermain menggunting lebih efektif terhadap perkembangan motorik halus anak dibandingkan dengan metode bermain menempel untuk anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung 4,025 > nilai t tabel 3,366. Sehingga hipotesis alternatif yang diajukan diterima.

Kata kunci : Efektivitas, Metode Bermain, Motorik Halus

Abstract

This research is motivated by the existence of fine motor problems in children. The purpose of this study was to determine which method was more effective between the scissor play method or the sticky play method on children's fine motor development. This research is a type of quantitative research with an experimental approach with a post-test only design in August-October 2020. The data collection method used is a test. The population in this study were 73 children in group B at RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo, the sample was 48 children. The sampling technique uses random sampling. The prerequisite test used the normality test and the homogeneity test. Data analysis using independent sample T test. The results of the analysis can be concluded that the scissor play method is more effective for children's fine motoric development compared to the sticky play method for group B children in RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo for the 2020/2021 academic year. This is evidenced by the value of t count 4.025 > t table value of 3.366. So that the proposed alternative hypothesis is accepted.

Keywords: Effectiveness, Playing Method, Fine Motoric

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aspek yang dibutuhkan manusia sebagai sarana untuk memperoleh ilmu secara terstruktur. Hal ini guna memperbaiki potensi diri dan memenuhi kesejahteraan hidup manusia. Tuntutan kemajuan zaman menjadikan manusia mengevaluasi beberapa aspek kehidupan salah satunya adalah kemajuan di bidang pendidikan. Pendidikan juga menjadi suatu hal yang dapat membedakan manusia dari makhluk lainnya. Keistimewaan yang dimiliki manusia yakni memiliki akal pikiran dan nafsu. Dua hal tersebut dapat berkesinambungan apabila manusia memiliki niat untuk menuntut ilmu dan memperbaiki taraf hidupnya. Manusia bahkan sudah mendapatkan pendidikan secara tak langsung yang dimulai dari lingkungan tempat tinggalnya, khususnya keluarga. Namun, pendidikan yang didapat dari lingkungan keluarga bukanlah pendidikan formal yang dapat diatur dan diawasi prosesnya oleh pemerintah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Anak Usia Dini menyebutkan bahwa ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni anak. Dari enam aspek tersebut, aspek fisik motorik adalah yang sangat erat kaitannya dengan tumbuh kembang anak. Perkembangan fisik motorik erat kaitannya dengan fungsi organ dan sistem syaraf pusat atau otak. Maka, semakin matang perkembangan sistem syaraf pusat maka semakin baik pula sistem otot dalam menunjang perkembangan fisik motorik anak.

Terlepas dari kegiatan yang ada di sekolah maupun di rumah, dunia anak tak lepas dari bermain. Bermain menjadikan suasana hati anak lebih bahagia dan *enjoy*. Bermain berfungsi sebagai pengembang otot dan energi anak terhadap sensori motornya. Melalui kegiatan bermain yang menggunakan gerak fisik, maka kegiatan tersebut mengandalkan gerak dan fungsi otot. Bermain juga dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Hanya saja, pada kegiatan bermain lebih diutamakan proses daripada hasil. Selama kegiatan bermain, anak dapat mengeksplorasi diri dalam kegiatan yang menyenangkan tanpa tekanan apapun.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan untuk memberikan layanan-layanan dan memfasilitasi potensi anak secara menyeluruh pada enam aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, nilai agama moral, sosial-emosional, dan seni. (Suyadi, 2012, p. 17). Menurut (Hasan, 2010, p. 3) usia dini merupakan usia emas bagi anak, pada usia tersebut anak mengalami

masa yang mulai peka untuk menerima suatu rangsangan dari luar, sehingga pembelajaran untuk anak di buat menjadi menyenangkan mungkin dan menyenangkan.

Bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak (Sujiono, 2012, p. 145). Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini (Fadlilah, 2014, pp. 32-33).

Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya. Maka dari itu, Pendidikan Anak Usia Dini adalah wadah atau sarana bagi anak untuk belajar dan menerima informasi melalui kegiatan bermain yang lebih konstruktif dan terawasi. Guru dapat berperan sebagai motivator bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui bermain sekaligus evaluator bagi anak sekiranya perkembangan anak tidak sesuai dengan standar tingkat pencapaiannya. Seorang guru juga berperan dalam mengetahui sejauh mana tahapan perkembangan anak didiknya. Maka dari itu, dibutuhkan penilaian secara sistematis dan berskala pada tiap proses perkembangannya. Penilaian terhadap anak usia dini juga berbeda dengan kelompok usia yang jauh lebih dewasa. Penilaian atau evaluasi merupakan bagian dari kurikulum pendidikan, adanya evaluasi guna mengetahui tujuan dari pendidikan yang sudah direncanakan apakah kegiatan belajar mengajar sudah sesuai atau belum, sedangkan dalam pelaksanaannya yang melakukan evaluasi adalah seorang pendidik (Subar Junanto, 2018, p. 181).

Evaluasi ini untuk menentukan apakah pendidikan bisa dilanjutkan, diperbaiki atau dihentikan. Evaluasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan evaluasi tidak mungkin dielakkan dalam proses pembelajaran, baik evaluasi hasil belajar maupun evaluasi pembelajaran (Subar Junanto L. P., 2018, p. 4). Guru harus mampu mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan, apakah metode yang digunakan pembelajaran berhasil atau tidak. Menurut (Subar Junanto T. U., 2019, p. 129) *an educator it is also required to have the skills or skills needed in the education process according to the scientific field*. Hal ini berarti guru dituntut untuk mampu mengevaluasi hasil belajar anak didiknya.

Berdasarkan pengamatan awal di kelompok B RAIT AT-Taqwa Nguter yang berjumlah 73 anak, keterampilan motorik halus nya masih perlu ditingkatkan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih kurang variataif karena guru masih terpaku pada LKA atau majalah TK. Guru masih mengutamakan kegiatan mewarnai yang dirasa lebih membantu dan menyenangkan. Ada beberapa kegiatan yang dapat membantu mengembangkan fisik motorik anak khususnya motorik halus yaitu menggunting, menempel, meronce, memilin, dan kegiatan lain yang menggunakan otot tangan dan jari.

METODE

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode eksperimen. Menurut (Nazir, 2014, p. 51) eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) di mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Dengan demikian, penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Tujuannya adalah untuk menyelidiki ada-tidaknya hubungan sebab-akibat serta berapa besar hubungan sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimental dan menyediakan kontrol untuk perbandingan. Penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen. Tiap kelompok dikenakan perlakuan-perlakuan tetentu dengan kondisi-kondisi yang dapat dikontrol. Penelitian eksperimen paling tepat untuk menguji hubungan sebab akibat melalui pengujian hipotesis dengan pendekatan kuantitatif analitik (Darmawan, 2013, p. 39).

Desain penelitian ini adalah *Post Test Only Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan desain ini sesuai dengan keadaan pada tempat penelitian yang terdapat dua kelas pada kelompok B. Sehingga dengan menggunakan desain ini akan dapat digunakan untuk melihat perbandingan antara dua kelas tersebut. Eksperimen dengan desain ini memiliki konsep untuk memberikan penilaian pada saat sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dan sesudah diberikan dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari konsep ini dapat dilihat perbedaan hasil antar kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Populasi adalah obyek atau subjek dalam penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015, p. 58). Maka, karakteristik atau sifat

yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu merupakan populasi, tidak hanya orang, obyek, benda-benda alam, jumlah yang ada dalam obyek atau subyek yang dipelajari. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 73 siswa dan terdiri dari 3 kelas. Sampel penelitian 48 anak terdiri dari 24 anak kelas B1 dan 24 anak kelas B2.

Peneliti menggunakan kelas tersebut sebagai subyek dalam penelitian karena memiliki kondisi dan kemampuan yang sama. Selain itu metode eksperimen yang digunakan sesuai dengan tingkat standar pencapaian perkembangan anak pada umur 5-6 tahun yang ada pada kelompok TK B. Kelas kontrol dalam penelitian ini sebagai kelas pembanding yang akan diberikan perlakuan dengan metode permainan menempel. Sedangkan pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa metode permainan menggunting. Metode pengumpulan data menggunakan tes, Uji prasyarat menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dilanjutkan dengan uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam kelompok eksperimen menggunting menggunakan tes sebanyak 8 butir tes atau instrumen dan setiap pertanyaan terdapat 4 pilihan jawaban atau skor. Hasil penelitian ini dikategorikan menjadi 3 kategori. Kategori tinggi, sedang, dan rendah. Adapun hasil perhitungan mean sebesar 25,5, median pada angka 26, modus pada angka 26,51, dan standar deviasi sebesar 4,11. Hasil perhitungan perkembangan motorik halus anak yang menggunakan metode bermain menggunting di RAIT At-Taqwa Nguter pada interval 16-18 sebanyak 2 anak atau 8,33%, interval 19-21 sebanyak 2 anak atau 8,33%, interval 22-24 sebanyak 4 anak atau 16,67%, interval 25-27 sebanyak 8 anak atau 33,33%, interval 28-30 sebanyak 6 anak atau 25%, dan interval 31-33 sebanyak 2 anak atau 8,33%. Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui metode bermain menggunting dikategorikan rendah sebanyak 4 anak atau 16,66%, dikategorikan sedang sebanyak 12 anak atau 50%, dan dikategorikan tinggi sebanyak 8 anak atau 33,33%. Dari diagram tersebut dijelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter menggunakan metode bermain menggunting dikategorikan sedang.

Data dalam kelompok kontrol menempel menggunakan tes sebanyak 8 butir tes atau instrumen dan setiap pertanyaan terdapat 4 pilihan jawaban atau skor. Hasil penelitian ini dikategorikan menjadi 3 kategori. Kategori tinggi, sedang, dan rendah. Adapun hasil perhitungan mean sebesar 23,125,

median pada angka 23,63, modus pada angka 23,3, dan standar deviasi sebesar 4,63. Berdasarkan perhitungan distribusi frekuensi, perkembangan motorik halus anak yang menggunakan metode bermain menempel di RAIT At-Taqwa Nguter pada interval 16-18 sebanyak 3 anak atau 12,5%, interval 19-21 sebanyak 4 anak atau 16,67%, interval 22-24 sebanyak 7 anak atau 29,17%, interval 25-27 sebanyak 5 anak atau 20,83%, interval 28-30 sebanyak 3 anak atau 12,5%, dan interval 31-33 sebanyak 2 anak atau 8,33%. Sedangkan hasil perhitungan perkembangan motorik halus anak usia dini melalui metode bermain menempel dikategorikan rendah 7 anak atau 29,17%, sedang sebanyak 12 anak atau 50%, tinggi sebanyak 5 anak atau 20,83%. Dari diagram tersebut dijelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter menggunakan metode bermain menempel dikategorikan sedang.

Berdasarkan perhitungan pada kelas eksperimen menggunting nilai terendah adalah 16 dan nilai tertinggi adalah 31. Rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 25,5, median yang diperoleh adalah 26, nilai modus sebesar 26,51 dan standar deviasi 4,11.

Berdasarkan perhitungan pada kelas kontrol menempel, nilai terendah adalah 16 dan nilai tertinggi adalah 31. Rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 23,125, median yang diperoleh adalah 23,63, nilai modus sebesar 23,3 dan standar deviasi 4,38.

Hasil uji normalitas data pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga χ^2 tabel 11,070 dan χ^2 hitung sebesar 7,333 dapat disimpulkan bahwa nilai χ^2 hitung < nilai χ^2 tabel yang artinya sebaran data variabel metode bermain menggunting pada penelitian tersebut berdistribusi normal. Sedangkan pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga χ^2 tabel 11,070 dan χ^2 hitung sebesar 6,583 dapat disimpulkan bahwa nilai χ^2 hitung < nilai χ^2 tabel yang artinya sebaran data variabel metode bermain menempel pada penelitian tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah varians kedua sampel homogen atau tidak. Dari perhitungan telah diperoleh F_{hitung} sebesar 1,06. Sedangkan distribusi pada tabel F dengan dk pembilang 24-1=23 dan dk penyebut 24-2=23 taraf kesalahan 5% diperoleh F_{tabel} sebesar 2,04. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai F_{hitung} < nilai F_{tabel} atau 1,06 < 2,04 maka data pada penelitian ini adalah homogen.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *t-test independent sample*. Rumus ini digunakan untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif apakah metode bermain menggunting atau metode

bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo.

Berdasarkan pengujian dengan rumus tersebut diperoleh hasil thitung sebesar 4,025. Sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai 3,366. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,025 > 3,366$. Pada hasil tersebut menunjukkan bahwa metode bermain menggunting lebih efektif dibanding metode bermain menempel terhadap perkembangan motorik halus anak di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo tahun pelajaran 2020/2021

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain menggunting terhadap perkembangan motorik halus anak digunakan perhitungan menggunakan rumus *t-test independen sampel*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil nilai t hitung sebesar 4,025. Hasil ini lebih besar dari nilai ttabel yaitu 3,366 pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain menggunting lebih efektif terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain menggunting dapat menstimulus dalam perkembangan motorik halus anak usia dini. Kegiatan menggunting yang melibatkan otot-otot jari dan tangan anak melatih pergerakan motorik halus dan keterampilan. Menggunting juga dapat diaplikasikan pada kegiatan bermain lainnya, karena untuk beberapa kegiatan dapat diawali dengan menggunting terlebih dahulu. Nilai anak menjadi lebih bagus karena menggunting dapat menstimulus dalam perkembangan motorik halus anak usia dini.

REFERENSI

Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Fadlilah. (2014). *Pembelajaran Berbasis Bermain dan Bernyanyi*. Jakarta: Kencana.
- Hasan, M. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: : PT. Indeks.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Subar Junanto, L. P. (2018). Evaluasi Program Standar Kompetensi Lulusan Al Quran (SKL Al Quran) Di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Surakarta Tahun 2017. *At Tarbawi*, 1-11.
- Subar Junanto, N. A. (2018). Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP) . *INKLUSI: Journal of Disability Studies* , 179-194.
- Subar Junanto, T. U. (2019). Evaluation Model of Expertise Practice Programs for Early Childhood Educator Teachers. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 128-142.
- Sugiyono. (2015). *Metodelogi Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta: Indeks Jakarta.
- Suyadi. (2012). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.