

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MAZE TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AL-FITHROH

Asni Ariny Haque

Asni_ariny@yahoo.com

Prodi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Rohita

Ita_oracle@yahoo.co.id

Dosen PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK AL-fithroh Surabaya yang masih rendah. Hal ini terlihat pada saat anak belum mampu membuat garis, terdapat 20 anak dari 40 anak di kelas belum mampu membuat garis. Keadaan ini disebabkan karena kurangnya kreatifitas dalam pembelajaran. Dalam hal ini kemampuan motorik halus dipengaruhi oleh APE maze sehingga penggunaan APE maze harus di sesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana kemampuan motorik halus anak dipengaruhi APE maze.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi-Experimental* jenis *Nonequivalent Control Group Design* dengan melakukan observasi sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan pada kelompok kontrol dan eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi. Sampel pada penelitian ini masing-masing berjumlah 20 anak dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik nonparametrik dengan *Mann-Whitney U Test* (uji U).

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Mann-Whitney* pada taraf signifikan 50% menunjukkan bahwa nilai *exact* [2*(1-tailed)] adalah 0,000, yang artinya $0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Al-Fithroh Surabaya.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif (APE) maze, kemampuan motorik halus.

Abstract

This research is motivated by the fine motor skills of children in kindergarten group A AL-fithroh Surabaya is underaverage low. This could be seen when a child has not been able to make a line, there are 20 children of 40 children in the class have not been able to make a line. This situation is caused by the lack of creativity in learning. In this case the fine motor skills are affected by the use of APE maze that must be tailored to the stages of child development. Purpose of this study is to describe how the child's fine motor skills are affected APE maze.

This study used Quasi-Experimental with Nonequivalent Control Group Design by doing observation before treatment (pre-test) and after treatment (post-test) in the control and experimental group. Collecting data used was an observation method. Samples of this study consist of 20 children of the control and experimental group. Analytical techniques used a non-parametric analysis are Mann-Whitney U test.

Based on the results of Mann-Whitney U test, a significant level of 50% indicates that the value of the exact value [2(1-tailed)] the influence of APE Maze was 0,000 ($p < 0,05$), than H_0 is rejected and H_a accepted. Based on these results we can conclude that there is a APE maze influence on fine motor skills in children's group A in Al-Fithroh kindergarten Surabaya.*

Keywords: APE maze, group A, fine motor skills.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sesosok individu yang sedang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Proses pembelajaran yang diberikan sebagai bentuk perlakuan pada anak usia dini harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki pada setiap tahapan perkembangan anak.

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun, yang dibagi ke dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun. Usia 5-6 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak semakin meningkat. Tangan, lengan dan tubuh bergerak bersama dengan koordinasi yang lebih baik dari mata. Perkembangan fisik atau motorik halus diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian tubuh yang terdiri dari tiga unsur yaitu otak, syaraf, dan otot yang dimana ketiga unsur ini saling bekerjasama sehingga berbentuk suatu gerakan yang bertujuan dan terkoordinasi (Suyadi, 2010: 67). Oleh karena itu perkembangan terhadap motorik halus merupakan faktor yang penting bagi pendidikan anak usia dini.

Sujiono (2005:108) berpendapat bahwa, motorik halus anak terus berkembang dari hari ke hari semakin berkembang. Di usia 3-4 tahun, perkembangan motorik halus anak mulai semakin baik, sehingga memungkinkan anak untuk mengkoordinasi keterampilan jari jemari dengan panca indera anak, sehingga secara tanpa disadari mampu mempengaruhi keterampilan seorang anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk sebagai dasar menulis permulaan pada anak usia dini. Gerakan motorik halus yang terlibat saat usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, memakai sepatu sendiri, dan sebagainya.

Berdasarkan observasi di TK Al-Fithroh Surabaya pada bulan Maret 2014 khususnya di kelompok A, ditemukan masalah yaitu kemampuan motorik halus anak yang masih rendah. Terutama pada saat guru meminta membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran, anak tidak bisa menirukan apa yang diperintahkan oleh gurunya melainkan anak membuat coretan tegak yang melenggak-lenggok, datar yang melenggak-lenggok, melengkung kiri/kanan yang tak beraturan, miring kiri/kanan yang tidak berarah

dan lingkaran yang tidak memiliki ujung. Hal ini dibenarkan karena jarangya penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran. Sekitar 50% dari 40 anak di Tk Al-Fithroh Surabaya pada saat peneliti sedang melakukan observasi belum bisa menggunakan pensil dan membuat coretan dengan baik.

Setelah peneliti melakukan pengamatan aktif selama kurang lebih empat minggu, faktor yang mempengaruhi anak dalam membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran pada kelompok A yang mengalami kesulitan dalam hal motorik halus adalah jarangya penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap pemberian materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut terlihat dari kurangnya kreativitas yang dilakukan guru sehari-hari sehingga anak kurang termotivasi dalam pembelajaran. Pada pembelajaran motorik halus, Sehari-hari guru lebih sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) sebagai media dalam semua pembelajaran, terlihat anak kurang bersemangat atau bergurau dengan temannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Al-Fithroh Surabaya?"

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Al-Fithroh Surabaya.

Manfaat penelitian secara teoritis adalah Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat mengembangkan minat dan pembelajaran di kelas guna meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak dengan APE maze, sedangkan manfaat penelitian secara praktis adalah memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Selain itu, agar peneliti menemukan dan menerapkan cara-cara yang inovatif pada proses pembelajaran

APE maze adalah alat yang memiliki bentuk-bentuk dengan tujuan agar orang-orang yang memainkan bisa menemukan tempat yang dituju dengan mencari jejak dan dengan menorehkan coretan. Dengan menggunakan APE maze anak bisa melatih otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat.

Dipilihnya APE maze karena dalam proses pembuatannya cepat dibuat dan gambar atau bentuk dapat disesuaikan dengan tujuan, bahan yang digunakan juga mudah ditemukan. Maze yang digunakan oleh peneliti adalah maze

yang terbuat dari kayu, gambar atau bentuk dapat disesuaikan dengan tujuan. Dengan APE maze, maka anak dilatih untuk mencari jejak dengan mengikuti jalan yang disediakan.

Terkait dengan apa yang diuraikan sebelumnya, maka judul yang diangkat peneliti ini yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di TK Al – Fithroh Surabaya”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi-Experimental* jenis *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak (random) (Sugiyono, 2010: 116). Setiap kelompok akan dilakukan uji sebelum perlakuan (*pre test*) dan uji setelah perlakuan (*post test*).

Uji sebelum perlakuan (*pre test*) dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal sampel dan untuk mengetahui perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Uji sesudah perlakuan (*post test*) dilakukan dengan maksud untuk mengetahui keadaan dan perbedaan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran permainan APE maze hanya pada kelompok eksperimen.

Tabel 1
Desain Penelitian

Kelompok	Uji Sebelum Perlakuan	Perlakuan	Uji Sesudah Perlakuan
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2010: 223)

Keterangan:

- O₁: Uji sebelum perlakuan (*pre test*) pada kelompok eksperimen
- O₂: Uji sesudah perlakuan (*post test*) pada kelompok eksperimen
- O₃: Uji sebelum perlakuan (*pre test*) pada kelompok kontrol
- O₄: Uji sesudah perlakuan (*post test*) pada kelompok kontrol
- X₁: *Treatment* / perlakuan pembelajaran permainan APE maze

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Fithroh Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2013/2014 bulan Maret tahun 2014.

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 40 anak yang merupakan murid kelompok A di TK Al-Fithroh Surabaya, yang masing-masing terdiri dari 20 anak kelompok A1 untuk kelompok kontrol dan 20

anak pada kelompok A2 untuk kelompok eksperimen.

Uji *statistik non parametrik* yang digunakan dalam analisis data pada penelitian ini adalah uji *Mann Whitney U-Test*. Uji ini bertujuan untuk menganalisis antara dua sampel yang datanya berbentuk ordinal. Uji ini digunakan untuk membandingkan antara dua kelompok data, yaitu antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terhadap pengaruh APE maze guna meningkatkan motorik halus pada anak kelompok TK A di TK Al-Fithroh Surabaya. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa pedoman observasi yang dikombinasikan dengan sistem *rating scale* (ukuran tingkatan/skor) dengan kategori skor 1 (kurang sekali), 2 (kurang), 3 (cukup), dan 4 (baik) (Sugiyono, 2010: 170)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

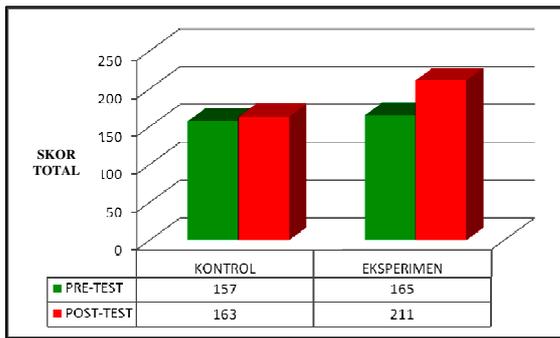
Penelitian ini dilakukan pada kelompok kontrol yaitu kelompok A1 dan kelompok eksperimen yaitu kelompok A2 yang masing-masing berjumlah 20 anak.

Penelitian ini dilakukan pada anak TK Al-Fithroh Surabaya yang dilaksanakan mulai tanggal 1 s/d 12 April 2014. Uji sebelum perlakuan (*pre-test*) dilakukan pada tanggal 1-2 April 2014, *treatment* pada tanggal 2-10 April 2014, dan uji sesudah perlakuan (*post-test*) dilakukan pada tanggal 11-12 April 2014.

Kegiatan uji sebelum perlakuan (*pre-test*) pada hari pertama adalah membuat garis datar, tegak, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran tanpa dilakukan pemberitahuan bentuk dari garis tersebut. Pada *treatment* digunakan pembelajaran permainan APE maze dan dilihat pengaruh APE maze pada *post test*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa nilai *exact* [2*(1-tailed)] adalah 0,000, yang artinya $0,000 < \alpha$ (0,05), maka diputuskan H₀ ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari Alat Permainan Edukatif (APE) maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Al-Fithroh Surabaya.

Hal tersebut ditunjukkan pada hasil skor total kelompok kontrol dan eksperimen disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Grafik 1
Jumlah Skor Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan analisis data grafik 1, jumlah skor uji sebelum perlakuan (*pre-test*) kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol adalah 157. Sedangkan jumlah skor uji sebelum perlakuan (*pre-test*) kemampuan motorik halus pada kelompok eksperimen adalah 165. Kemudian setelah di berikan *treatment* dengan alat permainan edukatif (APE) maze pada kelompok eksperimen, dilakukan uji sesudah perlakuan (*post-test*) pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Jumlah skor pada kelompok kontrol meningkat menjadi 163. Sedangkan pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 211. Jumlah skor pada kelompok eksperimen meningkat 46 poin, sedangkan kelompok kontrol meningkat 6 poin.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelompok kontrol kurang mampu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A, sedangkan pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan APE maze lebih mudah meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok A. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor uji sesudah perlakuan (*post-test*) pada kelompok eksperimen yang meningkat lebih signifikan daripada skor uji sesudah perlakuan (*post-test*) kelompok kontrol.

Grafik tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama mengalami peningkatan. Namun dapat terlihat bahwa peningkatan kemampuan motorik halus pada kelompok eksperimen jauh lebih besar daripada peningkatan kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol. Jumlah skor pada kelompok eksperimen meningkat 46 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat 6 poin. Selisih jumlah skor hasil uji sebelum perlakuan (*pre-test*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 8 poin. Sedangkan selisih jumlah skor hasil uji sesudah perlakuan (*post-test*) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah 48 poin.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa pengaruh APE maze dalam proses pembelajaran lebih berpengaruh signifikan terhadap

kemampuan motorik halus pada anak daripada pembelajaran tanpa menggunakan APE maze. Hal ini dikarenakan permainan APE maze mampu memberikan kesan menarik kepada anak, serta pengalaman yang konkrit sehingga anak dengan mudah membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa anak usia TK berada pada tahapan pra-sekolah konkrit yaitu persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berpikir intuitif (Susanto, 2011: 100). Kesan menarik APE maze ini dalam pembelajaran memungkinkan anak lebih menaruh perhatian ketika proses belajar-mengajar berlangsung dan bermanfaat guna mengoptimalkan aspek motorik halus. Lianawati (2013: 18) mengatakan bahwa tujuan APE maze untuk memfokuskan anak untuk belajar, melatih konsentrasi anak, melatih daya ingat anak, melatih anak untuk mencari jalan keluar, melatih kelentukan otot-otot tangan anak.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa APE maze mampu meningkatkan kemampuan motorik halus yang dibuktikan dengan perolehan skor uji sesudah perlakuan (*post-test*) pada kelompok eksperimen meningkat lebih signifikan daripada skor uji sesudah perlakuan (*post-test*) kelompok kontrol. Hal ini sesuai dengan tujuan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) dalam APE maze dalam kurikulum pada kelompok A termasuk dalam kemampuan motorik halus pada TPP no. 1 adalah membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran (Depdiknas, 2010: 42).

Sehubungan dengan pengaruh APE maze di atas, maka pengaruh APE maze mampu menjadi alat permainan yang membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Berpengaruhnya APE maze ini karena APE tersebut menyenangkan, sehingga anak dengan mudah menerima apa yang di ajarkan. Oleh karena itu, pengaruh APE maze yang dilakukan akan memberikan stimulasi yang baik bagi kemampuan motorik halus pada anak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) maze terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A. hal itu dibuktikan dengan kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol lebih rendah daripada kelompok eksperimen. Sedangkan meningkatnya kemampuan motorik halus pada kelompok eksperimen dengan diberikannya *treatment*, jumlah skor pada kelompok eksperimen meningkat 48 poin, sedangkan jumlah skor pada

kelompok kontrol meningkat 8 poin. Hasil perhitungan uji *mann-witney* juga menunjukkan bahwa nilai *exact* [2*(1-tailed)] adalah 0,000, yang artinya $0,000 < \alpha (0,05)$, maka diputuskan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif (APE) maze pada kelompok A di TK Al-Fithroh Surabaya. Dalam arti APE maze mempengaruhi kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Al-Fithroh Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka ada beberapa saran agar penelitian ini bermanfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru
 - a) Dalam penggunaan gambar mencari jejak lebih baik lagi, seperti menggunakan poster yang di sesuaikan ukuran.
 - b) Dalam pewarnaan APE maze dibuat semenarik mungkin, misal dapat diberi gambar dengan menggunakan pewarna (dilukis) di samping-samping papan mazenya.
 - c) Permainannya dapat dirubah sesuai dengan tema yang berlangsung dalam pembelajaran agar lebih bervariasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian Alat Permainan Edukatif (APE) maze dengan mengkaji lebih jauh lagi dan melibatkan variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka cipta.
- Depdiknas, 2010. *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK. Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Depdiknas
- _____, 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Kurikulum Taman kanak-kanak*. Depdiknas
- _____, 2007. *Buku 4. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di TK*. Jakarta: Depdiknas
- _____, 2007. *Pedoman pembelajaran permainan menulis permulaan di TK*. Jakarta: Depdiknas
- _____, 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Eka, Pramita, 2010. *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Interprebook
- Eliyawati, Cucu, 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Handayani, Tri, 2013. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Pola Geometri*. SKRIPSI. Program Study Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. IKIP Veteran Semarang
- Jumadillah, 2010. *Peningkatan kemampuan motoric halus sebagai persiapan menulis permulaan melalui keterampilan kolase pada anak tunagrahita ringan*. SKRIPSI. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Lianawati, 2013. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Alat Permainan Edukatif "MAZE"*. SKRIPSI. Program study Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas IKIP PGRI Semarang.
- Soetjningsih, 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Denpasar: penerbit buku kedokteran ECG
- Sugiyono, 2011. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitas, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- _____, 2010. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitas, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- _____, 2009. *Metode penelitian pend (pendekatan kuantitatif, kualitas, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: indeks
- _____, 2007 *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukardi. 2009. *Penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia
- Zaman, Badru. dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.