

Pengaruh permainan balok dan permainan lego terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di RA Darul Huda

Rina Maryani, Supriyadi, Wening Rahayu*

*Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Jawa Barat, Indonesia 17414

INFORMASI ARTIKEL

Article History:

Submission: 26-08-2024

Revised: 25-09-2024

Accepted: 30-09-2024

* *Korespondensi:*

Wening Rahayu

wening.rahayu.wr@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perbedaan perkembangan motorik halus pada anak usia dini melalui stimulasi dua jenis permainan, yaitu lego dan balok. Menggunakan metode eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest, penelitian ini melibatkan 26 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok secara acak. Kelompok pertama terdiri dari 13 siswa yang diberi permainan lego, sementara kelompok kedua terdiri dari 13 siswa yang diberi permainan balok. Peneliti mengukur perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan kedua jenis permainan tersebut. Analisis data dimulai dengan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Selanjutnya, uji T berpasangan (Paired Sample t-test) digunakan untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan perkembangan motorik halus antara pre-test dan post-test pada kedua kelompok. Hasil uji T berpasangan menunjukkan adanya selisih rerata yang signifikan antara pre-test dan post-test sebesar -3,84615 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam perkembangan motorik halus anak setelah perlakuan. Temuan penelitian ini mengungkap bahwa meskipun kedua jenis permainan berperan dalam meningkatkan perkembangan motorik halus, permainan balok lebih efektif dibandingkan permainan lego. Permainan balok memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Hasil ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik dan orang tua dalam memilih jenis permainan yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini serta membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut tentang faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas permainan edukatif dalam perkembangan anak.

Kata kunci: Motorik halus; permainan lego; permainan balok.

The effect of block games and lego games on fine motor skills of early childhood in RA Darul Huda

ABSTRACT

This study aims to explore the differences in fine motor skill development in early childhood through the stimulation of two types of play: Lego and blocks. The background of this research is based on the importance of fine motor skill development for children's coordination abilities, which can be enhanced through educational play. However, the effectiveness of each type of play requires further investigation. The study employed an experimental method with a one-group pretest-posttest design, involving 26 students randomly divided into two groups: the Lego group and the block group. Measurements were taken before and after the intervention to assess the children's fine motor skill development. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, and paired t-tests. The results revealed significant differences between pre-test and post-test in both



groups, with block play proving to be more effective than Lego in improving fine motor skills. A mean difference of -3.84615 with a significance value of 0.000 indicates substantial development. These findings have important implications for educators and parents in selecting effective play activities to support children's fine motor skill development and open opportunities for further research on the factors influencing the effectiveness of educational play.

Keywords: *Fine motor skills; lego game; block game.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan adalah pertumbuhan dalam kapasitas atau fungsi semua sistem organ yang disebabkan oleh pematangan fungsi sistem organ [1]. Perkembangan motorik halus merupakan salah satu keterampilan yang sedang berkembang pada anak. Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang mencakup area tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, namun membutuhkan koordinasi yang tepat [2]. Perkembangan motorik adalah proses di mana sistem saraf, otot, otak, dan sumsum tulang belakang mengoordinasikan tindakan mereka untuk mengatur gerakan [3]. Gerakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan penggunaan otot-otot halus atau area tubuh tertentu dan dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih [4]. Perkembangan motorik yang normal merupakan salah satu kriteria penentu kelancaran proses belajar, baik dari segi informasi maupun kemampuan, sehingga perkembangan motorik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa [5]. Jika perkembangan motorik halus anak berkembang dengan baik, maka akan berdampak pada perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan membaca, menulis, dan berkonsentrasi [6].

Kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari seperti memotong, menulis, menggenggam, menggosok gigi, menggunakan pakaian, membereskan mainan, mengetik, melipat, dan memegang alat makan merupakan indikasi keterampilan motorik halus seseorang, yang dapat dikembangkan melalui latihan dan praktik dengan berbagai gerakan tangan yang cekatan [7]. Keterampilan motorik halus yang kurang berkembang dapat membuat menulis menjadi sulit bagi anak-anak karena mereka mengalami kesulitan dengan tugas-tugas seperti melipat jari, memegang, dan menempel [8]. Jika anak-anak mengalami kesulitan dengan hal ini, akan sulit bagi mereka untuk melakukan tugas-tugas perkembangan lainnya di kemudian hari [9]. Agar seorang anak dapat berhasil dalam kegiatan perkembangan selanjutnya seperti membaca, menulis, dan konsentrasi, penting bagi keterampilan motorik halus mereka untuk berkembang dengan baik.

Pemberian stimulus dapat membantu anak memperkuat kemampuan motorik halusnya. Bermain adalah cara yang bagus untuk menstimulasi fase perkembangan anak usia dini, yang meliputi pembiasaan, pembelajaran yang progresif dan berkesinambungan, serta proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan [10]. Agar anak-anak dapat mencapai potensi penuh mereka, permainan dapat membantu mereka mengasah kemampuan dan imajinasi mereka.

Salah satu cara anak-anak belajar adalah melalui permainan [11]. Pada tahun-tahun awal kehidupan, anak-anak melakukan semua aktivitasnya melalui permainan. Ada beberapa keuntungan bermain bagi anak-anak, termasuk fakta bahwa bermain membuat mereka bahagia dan membantu mereka mencapai potensi perkembangan penuh [12]. Ketika anak-anak masih kecil, mereka suka bermain dan biasanya cukup puas saat melakukannya. Serius dan mengasyikkan, bermain juga merupakan sesuatu yang dipilih oleh anak untuk dirinya sendiri, tanpa motivasi eksternal seperti pujian atau hadiah. Permainan seperti Lego, balok, origami, dan teka-teki dapat membantu anak-anak mengasah keterampilan mereka.

Permainan yang paling efektif adalah permainan yang melibatkan Lego dan balok, menurut penelitian [13]. Blok bangunan model Lego adalah bagian plastik kecil yang dapat dirakit dengan cara apa pun yang dapat Anda bayangkan. Potongan-potongan itu hadir dalam warna-warna cerah dan Anda akan membutuhkan banyak potongan untuk membuat struktur yang lengkap. Bermain game Lego dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan penting termasuk kontrol motorik halus, menyortir objek ke dalam kelompok berdasarkan ukuran, warna, dan bentuk, dan menggunakan imajinasi mereka

untuk memecahkan masalah dasar. Agar anak-anak dapat memperoleh pengetahuan melalui permainan, eksplorasi, dan kreativitas [14].

Permainan balok yang sangat mirip dengan Lego ini dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik halus. Anak-anak dapat memainkan balok-balok ini sendiri atau berkelompok, dan balok-balok ini tersedia dalam berbagai bentuk dan warna, termasuk segitiga, segiempat, lingkaran, dan banyak lagi. Aturan penyusunan balok, serta konsep-konsep seperti gravitasi, stabilitas, berat, dan keseimbangan, diajarkan dalam permainan balok [15]. Anak-anak akan mendapatkan pengetahuan tentang penalaran induktif, penemuan, sifat-sifat materi, dan interaksi kekuatan melalui proses coba-coba. Anak-anak dapat belajar tentang simbol, batas, pola, orang, dan pekerjaan mereka melalui permainan balok. Mereka juga dapat belajar tentang bagaimana orang saling bergantung satu sama lain, pembuatan peta, dan makna simbolis. Pengenalan bentuk, analisis perbedaan, dan hubungan aturan adalah kemampuan pra-membaca yang dapat dipelajari anak-anak [16].

Penelitian sementara di RA Darul Huda menemukan bahwa 8-10% murid B1 dan B2 masih menunjukkan perkembangan motorik halus yang tidak memadai dari 25 murid. Anak-anak masih membutuhkan bantuan dalam pembelajaran keterampilan motorik, termasuk mewarnai, menggambar, dan menulis. Pelatihan keterampilan motorik halus dengan menggunakan pendekatan pembelajaran saat ini masih cukup repetitif dan kurang bervariasi. Dalam mengembangkan keterampilan motorik halus siswa, guru masih belum menggunakan permainan edukatif, melainkan masih menggunakan pendekatan tradisional seperti membuat sketsa, mewarnai, dan menulis. Anak yang dapat memperoleh keterampilan prabaca seperti pengenalan bentuk hal ini sejalan dengan yang menyebutkan bahwa keterampilan prabaca dapat membantu meningkatkan kosakata dan kreativitas anak dalam menciptakan imajinasi kreatif, serta meningkatkan kelancaran berbicara [17].

Oleh karena itu, sangat penting bagi para peneliti untuk merancang sebuah sistem pembelajaran yang tidak hanya membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik halus, tetapi juga karakteristik perkembangan lainnya, melalui penggunaan sistem pembelajaran yang menarik. Peneliti tertarik untuk mempelajari perkembangan dan kemampuan motorik halus anak yang masih rendah, yaitu melalui penggunaan media permainan yang menarik untuk dimainkan oleh anak. Permainan edukatif lego dan balok susun merupakan salah satu permainan yang diduga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Untuk menentukan dampak dari suatu perlakuan terhadap subjek dalam lingkungan yang terkendali, para peneliti sering kali beralih ke pendekatan penelitian eksperimental [18].

Ada beberapa ciri khas dari pendekatan eksperimental, yang merupakan bagian dari pendekatan kuantitatif, terutama ketika ada kelompok kontrol [19]. Tujuan melakukan uji coba dalam kondisi yang sengaja dibuat adalah untuk menentukan dampak dari satu variabel terhadap variabel lainnya; pendekatan ini dikenal sebagai metode penelitian eksperimental. Untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat, peneliti sering menggunakan desain eksperimental yang mengekspos subjek ke berbagai keadaan dan kelompok. Karena adanya variabel perancu, prosedur desain pra-eksperimental tidak dapat dianggap sebagai eksperimen yang sebenarnya [20].

Mengelompokkan tiga jenis desain penelitian yang lazim digunakan pada metode pre-experimental design, yakni *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*. Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*.

Tiga jenis desain penelitian yang lazim digunakan pada metode *pre-experimental design*, yakni *one-shot case study*, *one-group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen satu kelompok pretest-posttest. Dalam desain pretest-posttest satu kelompok, tidak ada kelompok kontrol; sebagai gantinya, pengukuran dilakukan terhadap variabel dependen sebelum stimulasi diterapkan dan sekali lagi sesudahnya [21]. Peneliti memberikan pretest dan mencatat hasil peserta dalam skor pretest sebelum memberikan terapi. Setelah itu, peneliti memberikan terapi dan mencatat hasilnya dalam posttest. Setelah itu, kami membandingkan hasil dari *pretest* dan *posttest* [22].

Para peneliti bertujuan untuk menentukan apakah bermain dengan lego atau menyusun balok memiliki efek yang berbeda pada keterampilan motorik halus anak-anak. Mengambil tes awal

keterampilan motorik halus anak-anak adalah urutan pertama. Pada tahap kedua, sampel dibagi menjadi dua kelompok. Satu kelompok distimulasi dengan permainan lego, sementara kelompok lainnya diperlihatkan permainan balok susun. Para peneliti melakukan pengukuran lebih lanjut terhadap kemampuan motorik halus setelah memberikan stimulasi permainan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah populasi data mengikuti distribusi normal. Prosedur analitis untuk pengujian hipotesis ditentukan oleh uji normalitas ini. Setelah *pre-test* dan *post-test* sampel penelitian dihitung dengan menggunakan uji satu sampel Kolmogorov Smirnov pada tingkat signifikansi 0,05, uji normalitas dilakukan. Dasar dari uji normalitas. a) Data tidak akan dianggap berdistribusi normal jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05. Data dianggap berdistribusi normal jika tingkat signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan paket statistik untuk ilmu sosial, SPSS versi 26. Temuan dari uji normalitas sampel penelitian, baik sebelum dan sesudah eksperimen

Tabel 1. Hasil hitung uji normalitas *pre-test* dan *post-test* motorik halus.

	Tests of Normality					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test</i>	,109	26	,200*	,963	26	,469
<i>Post-test</i>	,109	26	,200*	,965	26	,497

*. *This is a lower bound of the true significance.*
a. *Lilliefors Significance Correction*

Tingkat signifikansi (sig) dari uji normalitas satu sampel Kolmogorov Smirnov ditampilkan pada **Tabel 1**. Sebelum pengujian, tingkat signifikansi adalah 0,200. 0,200 setelah pengujian. Ini menunjukkan tingkat signifikansi. Terdapat nilai signifikan dan tingkat pre-test sebesar 0,05 atau 0,200. Temuan uji normalitas untuk sampel pre-test dan post-test motorik halus berdistribusi normal, yang ditunjukkan dengan nilai post-test lebih besar dari 0,05 atau 0,200 lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Hasil hitung uji normalitas *pre-test* dan *post-test* permainan lego.

	Tests of Normality					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-Test Lego</i>	,119	13	,200*	,987	13	,998
<i>Post-Test Lego</i>	,176	13	,200*	,937	13	,422

*. *This is a lower bound of the true significance.*
a. *Lilliefors Significance Correction*

Tingkat signifikansi (sig) dari uji normalitas satu sampel Kolmogorov Smirnov ditampilkan pada **Tabel 2**. Sebelum pengujian, tingkat signifikansi adalah 0,200. 0,200 setelah pengujian. Ini menunjukkan tingkat signifikansi. Terdapat nilai signifikan dan tingkat pre-test sebesar 0,05 atau 0,200. Temuan uji normalitas untuk sampel pre-test dan post-test motorik halus berdistribusi normal, yang ditunjukkan dengan nilai post-test lebih besar dari 0,05 atau 0,200 lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil hitung uji normalitas *pre-test* dan *post-test* permainan balok.

	Tests of Normality					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-Test Lego</i>	,164	13	,200*	,917	13	,228
<i>Post-Test Lego</i>	,205	13	,138	,894	13	,110

*. *This is a lower bound of the true significance.*
a. *Lilliefors Significance Correction*

Uji normalitas satu sampel Kolmogorov-Smirnov memberikan hasil yang signifikan, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3. Sebelum pengujian, tingkat signifikansi adalah 0,200. Uji lanjutan: 0.138. Ini menunjukkan tingkat signifikansi. Ada nilai signifikan dan tingkat pre-test sebesar 0,05 atau 0,200. Karena nilai post-test lebih besar dari 0.05 atau nilai pre-test kurang dari 0.138, maka dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan untuk penelitian motorik halus terdistribusi normal dalam uji normalitas.

Hasil uji homogenitas

Tabel 4. Hasil hitung uji homogenitas pre-test dan post-test motorik halus.

<i>Test of homogeneity of variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
,377	7	13	,547

Output dari uji homogenitas ANOVA satu arah dapat dilihat dengan jelas pada Tabel 4. Nilai 0.547 menunjukkan agresi verbal. Perhitungan ini menghasilkan nilai sig. Dapat disimpulkan bahwa skor agresi verbal yang dihasilkan dari temuan pra- dan pasca-tes kuesioner agresivitas verbal memiliki varians yang sama, karena skor agresivitas verbal lebih besar dari 0.05 atau 0.547 lebih besar dari 0.05.

Tabel 5. Hasil hitung uji homogenitas pre-test dan post-test permainan lego.

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
,026	1	24	,873
,071	1	24	,793
,071	1	23,974	,793
,041	1	24	,841

Output dari uji homogenitas ANOVA satu arah dapat dilihat dengan jelas pada Tabel 5. Nilai 0.873 menunjukkan agresi verbal. Perhitungan ini menghasilkan nilai sig. Hasil dari kuesioner agresivitas verbal pada saat pre-test dan post-test menunjukkan bahwa skor agresivitas verbal memiliki varians yang sama, karena kedua skor tersebut lebih besar dari 0.05 atau 0.873 > 0.05.

Tabel 6. Hasil hitung uji homogenitas pre-test dan post-test permainan balok.

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
,139	1	24	,712
,178	1	24	,677
,178	1	22,372	,677
,146	1	24	,706

Output dari uji homogenitas ANOVA satu arah dapat dilihat dengan jelas pada Tabel 6. Skala untuk Agresivitas Verbal: 0.712. Perhitungan ini menghasilkan nilai sig. Karena skor agresivitas verbal sebelum dan sesudah tes lebih dari 0.05 (atau 0.712 > 0.05), kita dapat menyimpulkan bahwa kedua set data tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam agresivitas verbal.

Hasil uji hipotesis

Dengan menggunakan metode paired sample T-Test, analisis statistik dilakukan terhadap data yang berkaitan dengan hasil belajar. Uji hipotesis untuk kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan paired sample T-Test SPSS 26.

Tabel 7. Hasil uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) motorik halus.

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pair 1</i>	<i>PRE TEST</i>	71,8846	26	3,78763	,74282
	<i>POST TEST</i>	75,7308	26	4,11395	,80681

Berdasarkan hasil analisis Dengan menggunakan metode *paired sample T-Test*, analisis statistik dilakukan terhadap data yang berkaitan dengan hasil belajar. Uji hipotesis untuk kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan *paired sample T-Test SPSS 26*.

Tabel 7, hasil rata-rata *pre-test* adalah sebesar 71,8846 dan *post-test* 75,7308.

Tabel 8. Hasil uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) motorik halus.

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	-3,84615	1,66595	,32672	-4,51905	-3,17326	-11,772	25	,000

Pada Tabel 8 hasil analisis diketahui bahwa terdapat selisih rerata dari *pre-test* dan *post-test* sebesar -3,84615 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil perkembangan motorik halus pada anak usia dini pada data *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 9. Hasil uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) permainan lego.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>pre-test</i> lego	68,6923	13	3,72793	1,03394
	<i>post-test</i> lego	72,4615	13	3,55001	,98460

Berdasarkan hasil analisis Tabel 9, hasil rata-rata *pre-test* sebesar 68,6923 dan *post-test* 72,4615.

Tabel 10. Hasil uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) permainan lego.

Paired Samples Test								
<i>Paired Differences</i>								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>pre-test</i> lego - <i>post-test</i> lego	-3,76923	1,58923	,44077	-4,72959	-2,80887	-8,551	12	,000

Perbedaan rata-rata sebesar -3.76923 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ ditunjukkan pada Tabel 10, yang menampilkan temuan analisis. Dari perbandingan skor pra- dan post-tes, terlihat jelas bahwa efek dari bermain game Lego dengan anak-anak sangat bervariasi.

PEMBAHASAN

Hasil dari beberapa perhitungan persentase, uji normalitas, uji homogenitas dan nilai rata-rata untuk mengetahui pengaruh dari pemberian permainan lego dan permainan balok terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Hasil uji normalitas berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 26 perbandingan nilai $D_{hitung} \leq D_{tabel}$. *Pre-test* 0,125 dan nilai sig. *Post-test* 0,200. Hal ini menunjukkan, nilai sig. *Pre-test* $> 0,05$ atau $0,125 > 0,05$ dan nilai sig. *Post-test* $> 0,05$ atau $0,200 > 0,05$. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Untuk mengetahui apakah varian populasi tertentu identik, kita perlu melihat hasil uji homogenitas. Terbukti dari output uji homogenitas anova satu arah adalah nilai sig. Nilai 0,547 menunjukkan agresi verbal. Perhitungan ini menghasilkan nilai sig. Dapat disimpulkan bahwa skor agresivitas verbal yang

dihasilkan dari hasil kuesioner agresivitas verbal pada saat pre-test dan post-test memiliki varian yang sama karena skor agresivitas verbal (0,547) lebih dari 0,05.

Penelitian yang dilakukan di RA Darul Huda dengan judul perbedaan perkembangan keterampilan motorik halus anak usia dini yang diberikan permainan lego dan permainan balok dapat dikatakan meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini, sesuai dengan penjelasan hasil penelitian yang dipaparkan di atas. Kurangnya perbandingan dengan sekolah lain yang tidak menggunakan pemberian kegiatan lego dan balok menjadi tantangan yang tentunya dialami oleh peneliti dalam penelitian ini di lapangan. Para peneliti mengatasi tantangan ini dengan menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest, yang melibatkan pengambilan sampel dari satu kelas.

Berdasarkan hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) motorik halus terdapat selisih rerata dari *pre-test* dan *post-test* sebesar -3,84615 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemberian permainan lego dan permainan balok terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia dini pada data *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) permainan lego terdapat selisih rerata dari *pre-test* dan *post-test* sebesar -3,76923 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemberian permainan lego sebelum dan sesudah pada anak usia dini pada data *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) permainan balok terdapat selisih rerata dari *pre-test* dan *post-test* sebesar -2,84615 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemberian permainan balok sebelum dan sesudah pada anak usia dini pada data *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji t permainan lego dan permainan balok dapat disimpulkan bahwa permainan lego lebih baik dalam meningkatkan motorik halus pada anak dibanding permainan balok. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari, Karta dan Nurhasanah (2022) dengan judul “Pengaruh Permainan Lego dan Media Balok Terhadap Motorik Halus” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media balok dan permainan lego terhadap perkembangan motorik halus siswa kelompok B TK Dharma Wanita Pertama Gilik Desa Kawo. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen one group pretest-posttest. Sebanyak 15 siswa dari Kelompok B TK Dharma Wanita Pertama Gilik Desa Kawo menjadi subjek penelitian.

Observasi, dokumentasi, dan berbagai prosedur analisis regresi linier (seperti uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis) digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dampak positif permainan lego terhadap perkembangan motorik halus dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan nilai t untuk hipotesis 1 sebesar $12,191 > t$ tabel 2,179, sehingga H_a diterima. Dengan nilai t $9,597 > t$ tabel 2,179, maka dapat disimpulkan bahwa H_a benar dan media balok memang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus. Hipotesis ketiga ditolak karena nilai f $115,304 > f$ tabel 3,81. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa anak kelompok B TK Dharma Wanita Pertama Gilik Desa Kawo memperoleh manfaat yang signifikan dari permainan lego dan penggunaan media balok untuk perkembangan motorik halus. Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan motorik halus anak didiknya melalui penggunaan media balok dan permainan lego. Oleh karena itu peneliti juga mengambil kesimpulan bahwa permainan lego lebih efektif meningkatkan motorik halus anak karena bermain permainan Lego membantu anak-anak mengasah keterampilan motorik halus mereka dengan menantang mereka untuk menggunakan jari-jari mereka untuk menekan atau menyusun balok, yang pada gilirannya meningkatkan koordinasi saraf dan pertumbuhan otot-otot kecil mereka.

4. SIMPULAN

Dari penelitian mengenai perbedaan perkembangan motorik halus anak usia dini melalui permainan lego dan balok di RA Darul Huda, dapat disimpulkan bahwa kedua permainan mampu meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Seluruh indikator pencapaian menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan hasil pre-test sebesar 0,125 dan post-test 0,200, di mana nilai sig. $> 0,05$ menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) permainan lego menunjukkan selisih rerata sebesar -3,76923 dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$, yang membuktikan adanya perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Hasil ini juga berlaku pada permainan balok, namun permainan lego menunjukkan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan motorik halus anak dibanding permainan balok. Dengan demikian, permainan lego lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini di RA Darul Huda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. SUNDARI, Y. PUSPITA, and W. I. PURNAMA EKA SARI, "Pengaruh Bermain Konstruksi (Lego) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Midwifery*, vol. 11, no. 1, pp. 52–60, 2023, doi: 10.37676/jm.v11i1.4194.
- [2] S. Agustina, M. Nasirun, and D. D., "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas," *J. Ilm. Potensia*, vol. 3, no. 1, pp. 24–33, 2019, doi: 10.33369/jip.3.1.24-33.
- [3] C. Rismayanthi, "Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani," *J. Pendidik. Jasm. Indones.*, vol. 9, no. April, 2013, doi: <https://doi.org/10.21831/jpji.v9i1.3065>.
- [4] D. N. Pura and A. Asnawati, "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil," *J. Ilm. Potensia*, vol. 4, no. 2, pp. 131–140, 2019, doi: 10.33369/jip.4.2.131-140.
- [5] Nanda Putri and Eska Dwi Prajayanti, "Pengaruh Stretching Exercise Terhadap Konsentrasi Belajar pada Siswa di SDN 02 Jatén," *SEHATMAS J. Ilm. Kesehat. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 547–554, 2022, doi: 10.55123/sehatmas.v1i4.908.
- [6] A. F. Hery Soegiharto and Daryono, "Pendampingan akreditasi dan rekondisi alat permainan edukasi paud terpadu putera zaman," *BEMAS J. Bermasyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 174–181, 2023, doi: 10.37373/bemas.v4i2.631.
- [7] Y. N. E. Sary, N. Ambarsari, and S. Suhartin, "Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 6273–6280, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5350.
- [8] Ardiana Nur Maulida Hakim, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti, "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," *Khironi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 114–122, 2023, doi: 10.47861/khironi.v1i2.280.
- [9] A. Husain, I. Irmawati, and M. Paus, "Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Tugas-Tugas Perkembangan Pada Anak Usia Dini," *Early Child. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–21, 2020, doi: 10.35568/earlychildhood.v4i1.816.
- [10] B. MAHMUD, "Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 76–87, 2019, doi: 10.30863/didaktika.v12i1.177.
- [11] N. Apriyani, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 126–140, 2021, doi: 10.19109/ra.v5i2.8933.
- [12] R. Syafrina and V. E. Adiningsih, "Efektivitas Bermain 'Lego' Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun," *Motiv. J. Psikol.*, vol. 3, no. 1, p. 19, 2020, doi: 10.31293/mv.v3i1.4797.
- [13] W. N. Nabighoh, M. Mustaji, and H. Hendratno, "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3410–3417, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2410.
- [14] Nur Rohimah Tisnawati, "Pengaruh Permainan Lego Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis," *Spec. Spec. Incl. Educ. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 121–137, 2020, doi: 10.36456/special.vol1.no2.a2781.
- [15] S. A. Mu'min and N. S. Yultas, "Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak," *Al-TA'DIB*, vol. 12, no. 2, p. 226, 2020, doi: 10.31332/atdbwv12i2.1217.
- [16] Sugiartiningih, Siti Hikmawati, Any Handriyani, Windah Yunan Kristianawati, and Eroh Rohayati, "Penciptaan Sumber Daya Manusia Berkualitas Jenjang Usia Dini Melalui Kreativitas Wisata Edukasi Ibu dan Anak," *BEMAS J. Bermasyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, 2022, doi: 10.37373/bemas.v3i1.147.
- [17] S. Mulyo, "Increasing interest in early childhood reading with a literacy corner at kindergarten ABA Sragan ," *BEMAS J. Bermasyarakat*, vol. 4, pp. 257–267, 2024, doi: <https://doi.org/10.37373/bemas.v5i1>.
- [18] M. Putri, R. Rakimahwati, and Z. Zulminiati, "Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota

- Padang,” *J. Stud. Early Child. Educ.*, vol. 1, no. 2, p. 80, 2018, doi: 10.31331/sece.v1i2.730.
- [19] E. Y. Sari, “Pengaruh penggunaan media pembelajaran buku pop-up terhadap hasil belajar siswa kelas iv sdn 2 bendungan kecamatan gondang kabupaten tulungagung,” *Edustream J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 16–22, 2019, doi: <https://doi.org/10.26740/eds.v3n2.p16-22>.
- [20] D. Apriliawati, “Diary Study sebagai Metode Pengumpulan Data pada Riset Kuantitatif: Sebuah Literature Review,” *J. Psychol. Perspect.*, vol. 2, no. 2, pp. 79–89, 2020, doi: 10.47679/jopp.022.12200007.
- [21] nur evendi wakhida fatikhatun nisa, “VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan PENGARUH METODE EKSPERIMEN TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS 3 SD,” *VOX EDUKASI J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 14, no. november, pp. 254–267, 2023, doi: <https://doi.org/10.31932/ve.v14i2.2744>.
- [22] N. Nuraida, F. Fidrayani, L. Andriyani, and N. S. W. Aprilia, “Peningkatan Konsentrasi Anak Melalui Metode Eksperimen Membuat Balon Mengembang Tanpa Ditiup Pada Kelompok A1 Tk HOM PIM PA,” *J. Raudhah*, vol. 12, no. 1, p. 57, 2024, doi: 10.30829/raudhah.v12i1.3289.