



Efektivitas Permainan *Busy Book* dalam Melatih Motorik Halus Anak

Afri Rahmasari^{a,1}, Syahrul Ismet^{a,2}

^a Universitas Negeri Padang

¹ afriahmasari06@gmail.com ; ² syahrul@fip.unp.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
Received : July 01, 2022 Revised : October 02, 2022 Publish : October 04, 2022	Motorik halus merupakan perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan motorik halus merupakan pondasi awal anak untuk melakukan kegiatan sehari-harinya. Maka dari itu pada penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas permainan <i>busy book</i> untuk melatih atau menstimulasi perkembangan pada motorik halus anak. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan dan dengan menggunakan desain <i>quashi experiment</i> . Pada sampel penelitian akan menggunakan 24 sampel dimana 12 sampel kelas eksperimen dan 12 sampel kelas kontrol. Pada pengolahan data akan menggunakan bantuan dari <i>SPSS 25 for window</i> . Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada permainan <i>busy book</i> dapat melatih atau menstimulasi motorik halus anak. Dimana dapat dilihat dari kelas eksperimen yang memakai media permainan <i>busy book</i> yang mendapatkan nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan kertas origami dan dilihat dari pemerolehan tes pengaruh diperoleh nilai $d = 1,58$ tergolong tinggi, dengan demikian media permainan <i>busy book</i> untuk menstimulasi motorik halus anak efektif signifikan.
Kata kunci: <i>Motorik Halus</i> <i>Busy book</i> <i>Anak Usia Dini</i>	ABSTRACT <i>Fine motor is a very important development to be stimulated in early childhood. This is because fine motor skills are the initial foundation for children to carry out their daily activities. Therefore, this study aims to see the effectiveness of busy book games to train or stimulate the development of children's fine motor skills. Quantitative research is the type of research used and by using a quashi experiment design. The research sample will use 24 samples of which 12 are the experimental class and 12 are the control class. In data processing will use the help of SPSS 25 for window. The results of the study show that the busy book game can train or stimulate children's fine motor skills. Where it can be seen from the experimental class that uses the busy book game media which gets a higher score than the control class which uses origami paper and judging from the effect of the influence test, the value of $d = 1.58$ is classified as high, thus the busy book game media to stimulate motor skills child smooth significantly effective.</i>
Keywords: <i>Fine Motor</i> <i>Busy book</i> <i>Early Childhood</i>	

PENDAHULUAN

Saat anak berusia 0-6 tahun merupakan masa untuk anak usia dini. Pada masa ini anak akan menghadapi berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan yang cukup pesat pada setiap aspek-aspeknya. Aspek-aspek tersebut ialah NAM, fisik/motorik, kognitif, bahasa, sosem, dan seni. (Trianto, 2016) mengatakan anak usia dini memiliki pribadi yang unik, langka, serta mempunyai karakteristik tersendiri berbeda dengan

yang lain. Sehingga pada usia ini anak memerlukan pendidikan yang baik agar kelebihan yang dimiliki anak berkembang dengan maksimal.

PAUD adalah singkatan dari pendidikan anak usia dini, sejak usia dini anak sangat penting diberikan pendidikan, dikarenakan pendidikan ini merupakan tahap awal anak untuk melanjutkan tahap selanjutnya. Menurut (Sarnoto, 2017) pendidikan khusus yang akan diberikan untuk anak usia dini ialah pendidikan anak usia dini yang difokuskan pada anak berusia 0-6 tahun, dilaksanakan dengan memberikan pembelajaran atau menstimulasi pada aspek-aspek perkembangan dan pertumbuhannya supaya anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke pendidikan selanjutnya serta baik jasmani dan rohaninya. Aspek perkembangan fisik motorik merupakan aspek yang perlu distimulasi pada anak.

Keterampilan pada perkembangan fisik motorik pada anak sangat penting distimulasi karena fisik motorik ini merupakan pondasi awal anak untuk melakukan aktivitas-aktivitas sehari-hari. (Budiwaluyo dan Muhid, 2021) mengatakan bahwa salah satu aspek perkembangan yang penting diberikan atau distimulasi pada anak usia dini adalah perkembangan fisik motorik, hal ini dikarenakan pada aspek perkembangan fisik motorik akan saling memiliki pengaruh dengan aspek perkembangan yang lain. Seperti pada aspek perkembangan bahasa, kognitif dan kreativitas anak.

Menurut (Fauziddin, 2018) tujuan dari motorik halus bagi anak akan membantu anak dalam proses perkembangan potensi yang ada pada anak, baik psikis maupun fisik agar anak mudah menuju pendidikan selanjutnya. Selanjutnya Fauziddin mengatakan fungsi dari motorik halus antara lain membuat anak merasa senang dan dapat menghibur anak, anak dapat membuat anak dari kondisi tidak berdaya yang

memerlukan bantuan dari orang lain ke kondisi anak sudah bisa melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, anak dapat beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya.

Pada dasarnya setiap anak memiliki keterampilan atau kemampuan pada motoriknya, tetapi pada kenyataannya pendidikan yang akan memutuskan sejauh mana kemampuan dan potensi yang ada pada anak. Keadaan dilapangan anak mempunyai permasalahan dalam menstimulasi motoriknya. Ditemukan beberapa kesulitan anak dalam menggunakan motorik pada motorik halusnya seperti anak sulit memakai baju, membuka botol minum, memakai sepatu, melipat, menempel dan memindahkan benda. Berdasarkan pandangan peneliti terkait motorik halus, bahwa penyebabnya kurangnya perkembangan motorik halus anak terjadi karena keterbatasan media yang digunakan untuk pembelajaran. Keterbatasan penggunaan media akan mengakibatkan kurang mendukungnya keadaan belajar dan tidak berarti.

Pada penelitian terdahulu terdapat penggunaan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B1. (Safitri, Afifulloh dan Anggraheni, 2019) mengatakan bahwa penggunaan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak sangat berpengaruh. Selanjutnya (Prakarsi, Karsono, dan Dewi, 2020) mengatakan bahwa penggunaan media *busy book* dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal pola dan mengatakan bahwa media ini tidak hanya mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal pola tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menstimulasi perkembangan fisik motorik anak.

Pada perkembangan motorik halus anak masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memakai sepatu, membuka botol air atau makanan yang ia bawa, kurang rapi dalam melipat dan mengisi pola dengan benda kecil. Terlihat dari penelitian

terdahulu yang di paparkan di atas penguasaan media *busy book* hanya untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan pengenalan pola anak.

Berdasarkan berbagai temuan peneliti, salah satu media permainan edukatif yang dapat meningkatkan motorik halus anak adalah *busy book*. *Busy book* merupakan media permainan terlihat seperti buku yang dibuat dari kain yang berwarna-warni. Setiap lembar buku memiliki aktivitas sederhana yang akan dikerjakan oleh anak. Aktivitas tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti aspek motorik halus anak. Manfaat *busy book* yang dikutip dari (Ulfah dan Rahmah, 2017) mengatakan bahwa jika anak usia 0-6 tahun diberikan media permainan *busy book* maka akan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi pada anak, dapat menstimulasi motorik, sosial emosional dan mental anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan desain *quashi eksperiment*. Dimana menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisa data yang akan dilakukan dengan beberapa tes yaitu: normalitas, homogenitas, hipotesis dan *effect size* untuk melihat apakah taraf signifikan (pengaruh) dan besar pengaruh penggunaan *busy book* untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak.

PEMBAHASAN

Penelitian akan dilaksanakan sepuluh pertemuan yang terdiri dari lima kali pertemuan dimasing-masing kelas, dimana kelas kontrol menggunakan media kertas origami dengan guru kelas dan kelas eksperimen menggunakan media *busy book* dengan peneliti langsung. Pada hasil tes awal dan akhir dari kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

Tabel 1. **Perbandingan Tes awal dan akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol				
	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Jumlah		158	217	59	Jumlah	155	192	37
Rata-rata		13,17	18,08	4,92	Rata-rata	12,92	16	3,08

Analisis untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal, maka dilakukan tes normalita. Tes ini digunakan sebagai salah satu syarat yang dipenuhi sebelum melanjutkan tes t. Setiap data yang dikatakan normal apabila mendapatkan nilai signifikan $> 0,05$. Dikatakan tidak berdistribusi normal jika mendapatkan nilai signifikan $< 0,05$. Pengtesn data pada penelitian ini menggunakan bantuan dari *SPSS 25*.

Berikut hasil tes normalitas data peneliti menggunakan *SPSS 25* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. **Tes Normalitas**

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-test Eksperimen	,178	12	,200*	,937	12	,466
	Post-test Eksperimen	,200	12	,200*	,877	12	,080
	Pre-test Kontrol	,147	12	,200*	,976	12	,965
	Post-test Kontrol	,151	12	,200*	,879	12	,085

Hasil tes normalitas di atas menunjukkan jumlah data kelas eksperimen dan kontrol terdapat 12 orang anak. Nilai *sig kolmogorov-Smirnova* untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,200. Berdasarkan hasil yang di dapatkan yaitu 0,200 dari kelas eksperimen dan kontrol maka hasil nilai signifikan $> 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tes homogenitas dilakukan setelah melakukan tes normalitas untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak berhomogen. Pada tes homogenitas akan menggunakan bantuan dari *SPSS 25*. Tahap ini digunakan untuk melihat apakah data bersifat homogen dari kelas kontrol dan eksperimen. Tes homogenitas dilakukan oleh

peneliti dengan data dari gain skor morik halus anak, data ini didapatkan dari hasil tes awal dan akhir pada kelas kontrol dan eksperimen.

Berikut ini hasil dari homogenitas data penelitian yang menggunakan *SPSS 25* dapat dilihat dari tabel beriku ini:

Tabel 3. Tes Homogenitas

		<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Based on Mean</i>	2,751	1	22	,111
Belajar	<i>Based on Median</i>	2,789	1	22	,109
Siswa	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2,789	1	21,389	,110
	<i>Based on trimmed mean</i>	2,956	1	22	,100

Hasil homogenitas data dilihat dari tabel besar signifikan 0,111. Standar untuk mengambil ketentuan pada tes homogenitas jika nilai Sig. > 0,05 maka bersifat homogen, jika nilai Sig. < 0,05 maka bersifat tidak homogen. Hasil tes homogenitas melihtakan nilai signifikan 0,111 > 0,05 dilihat dari data bahwa bersifat homogen.

Tahap setelah melakukan tes normalitas dan homogenitas adalah tes hipotesis. Adapun tes hipotesis yang peneliti lakukan dengan bantuan *SPSS 25* dengan metode tes statistik pragmatik, yaitu *independent sample t-test*. Sebagai kriteria untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Berikut hasil tes hipotesis data penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. **Independent Samples Test Menggunakan SPSS 25**

		<i>Independent Samples Test</i>									
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>				<i>t-test for Equality of Means</i>					
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
Hasil Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	2,751	,111	3,856	22	,001	1,833	,475	,847	2,819	
	<i>Equal variances not assumed</i>			3,856	18,936	,001	1,833	,475	,838	2,829	

Berdasarkan tabel tes independent *samples test* dapat disimpulkan bahwa nilai pada *sig. levene's test for equality of variances* 0,111. Berdasarkan nilai yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar $0,111 > 0,05$ dan dinyatakan homogen. Adapun pada tes-t melihat nilai *Sig. (2-tailed)* 0,001, bila nilai *Sig. (2-tailed)* < dari 0,05 maka dikatakan terdapat pengaruh yang bernilai signifikan, sedangkan jika nilai *Sig. (2-tailed)* > dari 0,05 maka dinyatakan tidak bernilai signifikan. Hasil melihat nilai *Sig. (2-tailed)* 0,001 < 0,05 disimpulkan bernilai signifikan.

Tahap selanjutnya untuk mengetahui efektifitas *busy book* untuk menstimulasi motorik halus anak yaitu melalui tahap tes *effect size* menggunakan teknik *cohen's d*. Pada tes *effect size* dengan rumus *cohen's d* mendapatkan hasil nilai $d = 1,58$ yang termasuk kedalam kriteria kuat. Berdasarkan hasil tes *effect size* dapat disimpulkan

penggunaan media permainan *busy book* efektif dipakai untuk menstimulasi motorik halus anak.

Hasil penelitian efektivitas permainan *busy book* dalam melatih motorik halus anak memerlukan pembahasan yang bertujuan untuk memberikan penjelasan serta memperdalam kajian dari sebuah penelitian. Dalam melakukan penelitian ini ada perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen menggunakan media permainan *busy book* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan kertas origami melipat kertas.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan *treatment* ialah melakukan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil perbandingan skor total *pre-test* pada kelas eksperimen 158 dan kelas kontrol 155. Kemudian dilakukan *treatment* menggunakan media *busy book* pada kelas eksperimen dan melipat kertas pada kelas kontrol. Setelah melakukan *treatment* sebanyak 3 kali, dilaksanakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan didapatkan hasil 217 pada kelas eksperimen dan 192 pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adanya kenaikan skor pada kelas eksperimen dengan total 59 dan kelas kontrol total 37.

Berdasarkan hasil di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada perkembangan motorik halus anak dari kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga melihat bahwa media permainan *busy book* efektif dalam melatih motorik halus anak. *Busy book* merupakan sebuah media interaktif yang terbuat dari kalin flanel berbentuk seperti buku dengan menggunakan warna-warna yang cerah dan berisi aktivitas-aktivitas sederhana yang mampu menstimulasi motorik anak (Mufliharsi, 2017).

Efektifitas media pembelajaran *busy book* juga disampaikan oleh beberapa ahli, salah satunya (Daryanto, 2013) mengemukakan efektifnya media *busy book* untuk pembelajaran anak sebagai berikut: 1) digunakan pada seluruh tema, 2) dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, 3) media dapat dibuat sendiri, dan 4) media dapat digunakan berulang kali. *Busy book* salah satu media pembelajaran yang pas untuk anak usia dini, media ini akan membuat keadaan belajar mengajar lebih menarik, menumbuhkan kreativitas anak, meningkatkan fokus anak, memotivasi keingintahuan pada anak, dan dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak.

(Afrianti dan Wirman, 2020) mengatakan *busy book* salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, selain kegiatannya yang membuat anak sibuk dengan kegiatan yang positif dan dapat berguna untuk pengenalan pembelajaran mandiri, di dalam permainan *busy book* anak menemukan permainan-permainan yang unik yang dapat menstimulasi motorik anak. (Sari, 2021) *busy book* merupakan alat atau media pembelajaran edukatif berbentuk buku terbuat dari kain flanel dengan warna yang bermacam-macam menarik, buku tersebut terdapat aktivitas-aktivitas sederhana yang akan anak mainkan sehingga akan mampu melatih kemampuan motorik halus anak, aktivitas-aktivitas yang biasa dilakukan oleh anak seperti memasang kancing baju, memasang resleting, memasang tali sepatu, dan banyak lagi.

KESIMPULAN

Hasil analisis data penelitian berdistribusi normal, pada tes homogenitas data bersifat homogen serta hasil dari tes t menunjukkan perbedaan dari kelas kontrol dan eksperimen dengan hasil dari perlakuan yang oleh peneliti dan guru kelas, hasil tes *effect size* dihasilkan dengan nilai $d = 1,58$ dapat disimpulkan bahwa *busy book* efektif dalam stimulasi motorik halus anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Mentimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1156–1163.
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 85.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 1–12.
- Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini Di Paud Swadaya Pkk. *Jurnal Metamorfosa*, V, 146–155.
- Prakarsi, E., Karsono, & Dewi, N. K. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 171.
<https://jurnal.uns.ac.id/kumara%0APENGGUNAAN>
- Safitri, D., Afifulloh, M., & Anggraheni, I. (2019). Penggunaan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 Di Ra Panglima Sudirman Sumbersekar Dau Malang. *Jurnal Dewantara*, 1, 47–56.
- Sari, A. P. A. (2021). Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Metode Bercerita. *IAIN BENGKULU*, 19.
- Sarnoto, A. Z. (2017). *Aspek Kemanusiaan Dalam Pembelajaran Humanistik Pada Anak Usia Dini*. 6(1), 108–114.
- Trianto. (2016). *Desain pengembangan pembelajaran tematik: Bagi anak usia dini*. Kencana Prenada Media Grup.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (2017). Pembuatan Dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca Untuk Anak Usia Dini Di Paud Budi Luhur Padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 6, 29.