



EFEKTIVITAS PERMAINAN “MAMABOO” DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH

THE EFFECTIVENESS OF THE "MAMABOO" GAME TO INCREASING THE FINE MOTOR DEVELOPMENT OF PRE-SCHOOL CHILDREN

Isnaini Igna Puspita^{1*}, Dewi Retno Suminar²

^{1,2}Universitas Airlangga

Email:

Isnaini.igna.puspita-2018@psikologi.unair.ac.id^{1*}, dewi.suminar@psikologi.unair.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan Mamaboo efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah (3-6 tahun). Penelitian ini dilakukan pada 14 anak yang memiliki rentang usia 4 sampai 6 tahun yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan alat pengumpul data yang mengacu pada denver II yang telah dimodifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen yang digunakan adalah pretest post test control group. Hasil analisis data penelitian diperoleh dari nilai uji *n* gain score pada kelompok eksperimen yaitu 489,955 atau 48,9% dengan nilai minimal 22,2% dan nilai maksimal 62,5%. Pada kelompok kontrol rata-rata skor yang diperoleh adalah -9,7222 dengan nilai minimal -55,5% dan nilai maksimal 16,7%. Hal ini menunjukkan jika permainan Mamaboo kurang efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Kata kunci: Anak usia pra sekolah, bermain, motorik halus

ABSTRACT

*This study aims to determine whether the Mamaboo game is effective improving the fine motor development of pre-school age children (3-6 years). This study was conducted on 14 children who have an age range of 4 to 6 years consisting of 9 boys and 5 girls. The research method used is experimental research using a data collection tool that refers to the modified Denver II. This study uses a quantitative approach. The experimental design used was a pretest post test control group. The results of the analysis of research data obtained that the test value of *n* gain score in the experimental group was 489.955 or 48.9% with a minimum value of 22.2% and a maximum value of 62.5%. In the control group the average score obtained was -9.7222 with a minimum score of -55.5% and a maximum score of 16.7%. This shows that the Mamaboo game is less effective in improving children's fine motor development.*

Keywords: Pre-school age children, playing, fine motor

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan pada anak usia dini adalah hal yang sangat penting, khususnya pada anak usia pra sekolah yang berusia 3-6 tahun, karena terdapat potensi besar bagi anak untuk berkembang dan anak berada pada masa keemasan (*golden age*). Salah satu aspek perkembangan pada anak dimasa tersebut yang perlu dioptimalkan adalah perkembangan motorik halus, agar nantinya tidak terjadi problem pada perkembangannya.

Pengoptimalan perkembangan motorik halus anak dapat diberikan melalui stimulasi kegiatan motorik dengan menyesuaikan perkembangan dari anak (Livana dkk., 2018). Perkembangan motorik halus merupakan kegiatan yang melibatkan otot-otot kecil pada tangan, jari, dan koordinasi mata yang membutuhkan ketelitian tinggi dan sangat bergantung pada kematangan dari anak (Harsismanto J dkk., 2021).

Menurut Paramitha dan Supiati (2020) Perkembangan motorik halus sangatlah



penting, tetapi masih banyak dari orang tua yang tidak memperhatikan kematangan atau kesiapan dalam pemberian stimulasi. Stimulasi yang diberikan oleh orang tua cenderung langsung mengajarkan anak tanpa memperhatikan apakah otot-otot tangan anak sudah siap untuk memegang benda atau tidak, misalnya anak langsung dipaksa untuk menulis.

Hal tersebut didukung dengan pendapat dari Muarifah dan Nurkhasanah (2019) jika permasalahan yang sering terjadi yaitu karena pemberian stimulasi motorik halus pada anak yang tidak sesuai dengan tahap perkembangannya. Orang tua cenderung menyuruh anak untuk langsung menirukan bentuk huruf dan angka, sementara agar dapat menulis perkembangan motorik halus anak harus dioptimalkan sesuai dengan tahapan usianya. Selain itu, menurut Maylasari dkk (2020) orang tua juga cenderung hanya mengukur satu aspek terkait dengan kesiapan anak, contohnya aspek yang diperhatikan hanya kemampuan membacanya sehingga aspek perkembangan yang lain seperti motorik halus kurang diperhatikan. Pola asuh dari orang tua yang cenderung kurang konsisten juga dapat menyebabkan anak kurang rangsangan atau stimulasi sehingga tidak membiasakan anak untuk melakukan aktivitasnya sendiri.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Inggriani dkk (2019) menunjukkan terdapat sekitar 10% atau sekitar 5 anak dari total 50 anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya stimulasi yang diberikan oleh orang tua. Bentuk stimulasi tersebut seperti mengajarkan menggambar kepada anak, mengcoret-coret, dan sebagainya. Kemudian, didukung dengan kurangnya sarana untuk memberikan stimulasi seperti

mainan yang menjadi alasan orang tua tidak memberikan stimulasi pada anak.

Berdasarkan hasil studi penelitian yang dilakukan oleh Hendriyani dkk (2018) disalah satu Tk di daerah Riau yaitu di TK Rhaudhatul Jannah, menunjukkan sebanyak 13 anak (52%) mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus, anak tidak bisa menggambar orang 3 bagian, anak masih bingung membedakan garis yang lebih panjang, anak tidak mampu menggambar orang 6 bagian. Hal tersebut terjadi karena sarana dan prasarana bermain untuk menstimulasi perkembangan anak juga masih kurang sehingga perkembangan motorik halus anak tidak terstimulasi.

Kurang optimalnya pemberian stimulasi pada anak dapat menimbulkan beberapa problem terhadap perkembangan motorik halus yaitu anak dapat memiliki gangguan konsentrasi ketika telah duduk di sekolah dasar karena motorik halus yang masih belum matang (Hendriyani dkk., 2018). Untuk itu, perlu adanya kegiatan yang dapat menumbuhkan motivasi anak dan membantu orang tua agar dapat menstimulasi motorik halus dengan optimal. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui bermain dengan menggunakan alat permainan. Berdasarkan teori awal perkembangan, bermain merupakan sumber utama belajar atau aktivitas alami yang menawarkan manfaat perkembangan yang penting bagi anak (Metaferia dkk., 2020). Selain itu, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, ketika bermain kegiatan yang dilakukan adalah secara berulang sehingga dapat menstimulasi perkembangan anak. Salah satu alat permainan yang dapat mendukung anak dalam bermain dan menstimulasi perkembangan motorik halus adalah permainan “Mamaboo”. Mamaboo merupakan permainan dengan tatakan dasar



berbentuk persegi panjang yang terdapat jalur berliku berbentuk labirin yang harus disusun terlebih dahulu menyerupai puzzle. Kemudian, didalamnya terdapat berbagai macam bentuk gambar yang harus dicocokkan oleh anak dengan menggunakan pion sebagai pegangan yang harus dijalankan untuk melewati jalur-jalur berliku agar sampai pada tujuan.

Dari berbagai permasalahan perkembangan motorik halus dan kurangnya stimulasi, maka dibutuhkan kegiatan bermain melalui alat permainan yang dapat mengoptimalkan aspek motorik halusnya. Hal inilah yang menarik peneliti untuk membuktikan apakah permainan Mamaboo efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

KAJIAN PUSTAKA

Anak usia pra sekolah merupakan periode perkembangan yang berlangsung sejak akhir masa bayi hingga sekitar 5 atau 6 tahun. Pada usia tersebut anak belajar untuk menjadi lebih mandiri. Anak pada usia ini sudah mulai mengembangkan ketrampilan terkait dengan kesiapan sekolah yaitu mengikuti instruksi dan mengidentifikasi huruf, kemudian pada usia ini anak banyak menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman sebaya (Santrock, 2013). Satu hal yang menjadi ciri khas anak pra sekolah pada tahapan perkembangan usia ini yaitu anak mulai menjalin lingkungan sosial yang luas dan anak senang untuk bermain (Izzaty, 2017).

Motorik halus pada anak dapat didefinisikan sebagai keterampilan-keterampilan dari otot kecil khususnya pada area tangan yang memiliki fungsi dalam hal melakukan genggaman dan memanipulasi objek-objek kecil, sehingga keterampilan

tersebut membutuhkan kekuatan dari otot syaraf tangan (Upton, 2012). Menurut teori sistem dinamik dari Thelen (1995) faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak dapat berasal dari bawaan dan interaksi dari lingkungan (Upton, 2012).

Menurut Huizinga bermain diartikan sebagai suatu kegiatan suka rela yang dilakukan dengan batas-batas tertentu (tempat dan waktu) yang didasarkan atas aturan-aturan yang mengikat tetapi, juga diakui secara suka rela dengan tujuan yang terdapat dalam dirinya sendiri dengan perasaan tegang dan senang atau sesuatu hal lain dari kehidupan biasa. Teori praktis dari Karl Groos menyatakan jika bermain memiliki fungsi dapat mempertahankan kelangsungan hidup dimasa yang akan datang. Tujuan bermain dari teori praktis ini adalah untuk melatih dan mengelaborasi berbagai keterampilan anak yang dibutuhkannya pada tahapan perkembangan selanjutnya (Suminar, 2019).

Mamaboo merupakan permainan yang diadaptasi dari permainan *maze matching board*. Menurut (Udani dkk., 2015) permainan maze merupakan permainan berbentuk puzzle yang memiliki bentuk percabangan jalan rumit dan berliku serta memiliki banyak jalan buntu. *Maze Matching Board* merupakan sebuah permainan mencocokkan benda yang sama dengan menyusuri jalur permainan yang berbentuk labirin (Sekarwati & Riyanto, 2013). Sedangkan, Mamaboo adalah permainan yang berbentuk papan persegi panjang yang disusun menyerupai puzzle berbentuk 3 jalur labirin yang disusun secara berbeda dengan tujuan untuk mencocokkan gambar yang ada di papan dengan menggunakan pion yang harus dilalui melewati jalur berliku berbentuk labirin agar sampai pada tujuan.



Mamaboo ini diadaptasi dari permainan maze matching board maka manfaat yang diberikan tidak jauh berbeda. Menurut Sekarwati dan Riyanto (2013) permainan maze matching board memiliki manfaat yaitu dapat mengembangkan kemampuan motorik anak. Melalui permainan ini anak dapat terlatih kemampuan motorik halus yaitu melalui kegiatan mencocokkan gambar yang terdapat pada board dengan melewati jalur maze yang berliku. Kemampuan dalam mencocokkan bentuk benda ini seiring berjalannya waktu dapat menyinkronkan kemampuan motorik halus anak dengan jalur maze yang terdapat pada permainan maze matching board.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan metode penelitian eksplanatori dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan melalui sebuah eksperimen. Penelitian eksplanatori bertujuan untuk menjelaskan suatu variabel terhadap variabel lain dan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya yang berfokus pada penentuan aspek korelasi (Akhtar, 2016). Menurut Azwar (2017) Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang melibatkan pengumpulan data sehingga penekanan analisisnya berupa angka dengan prosedur melalui pengukuran dengan metode analisis data statistik. Kemudian, penelitian ini dilakukan secara eksperimen karena peneliti ingin melihat seberapa besar efektifitas pemberian permainan Mamaboo dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Desain eksperimen yang digunakan adalah *pretest-posttest control group*, desain ini dianggap sebagai desain yang paling efektif dalam menguji sebab dan akibat. Desain ini terdiri dari dua kelompok yang

setara yang telah dipilih secara acak. Terdapat kelompok yang mendapatkan *treatment* atau perlakuan yang disebut sebagai kelompok eksperimen sedangkan kelompok lainnya yang tidak mendapatkan perlakuan/*treatment* disebut sebagai kelompok kontrol.

Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah purposif sampling. Purposif sampling merupakan teknik sampling yang diperoleh dari pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri dari populasi (Azwar, 2017). Ciri-ciri sample yang dipilih oleh peneliti adalah anak usia pra sekolah yang berusia 3-6 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan tes dan observasi. Tes merupakan suatu prosedur atau cara yang digunakan untuk melakukan penilaian evaluasi terkait dengan hasil belajar yang biasanya berbentuk sebuah pertanyaan (Kadir, 2015). Observasi merupakan suatu aktivitas pencatatan yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap suatu peristiwa ataupun suatu gejala dengan menggunakan bantuan dari alat atau instrumen guna untuk merekam atau mencatat dengan tujuan ilmiah atau tujuan tertentu (Ciesielska dkk., 2018). Alat pengumpulan data ini mengacu pada Denver II pada aspek perkembangan motorik halus yang diambil sebanyak 10 indikator. Dalam penyusunan soal tes dan observasi dibuat kisi-kisi terlebih dahulu yang mengacu pada denver II yang telah dimodifikasi oleh Febrianingsih (2014) yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu hasil uji analisis data untuk memberikan deskripsi terkait dengan data dari variabel yang didapatkan dari kelompok penelitian untuk dilakukan uji hipotesis. Cakupannya berupa nilai mean, jumlah data, nilai minimal, maksimal dan



lain-lain (Azwar, 2017). Kemudian, Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena digunakan dengan sampel yang berukuran kurang dari 50. Suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 (Oktaviani & Notobroto, 2014). Lalu, menggunakan uji homogenitas untuk melihat kesamaan dalam varian populasi. Data yang digunakan adalah data yang berpasangan sehingga menggunakan *paired sample t test* untuk melakukan uji beda. Untuk melihat efektivitas dari alat permainan maka digunakan uji *n-gain scor*. Rumus yang digunakan untuk menentukan N-Gain score menurut (Hake, 1999) yaitu :

Gambar 1.

Rumus N-Gain Score

$$\frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Tabel 1.

Kategori N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 2.

Kategori Presentase N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
41-55	Kurang Efektif
<40	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah permainan Mamaboo efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah yaitu 3-6 tahun. Pada penelitian ini partisipan dipilih secara acak yang pada dasarnya memiliki kemampuan bawaan terkait perkembangan motorik halus. Namun, untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yang lebih kompleks diperlukan sebuah stimulasi dari lingkungan seperti pemberian permainan Mamaboo. Stimulasi berupa *treatment* permainan Mamaboo diberikan pada kelompok eksperimen secara bertahap selama 2 minggu dengan waktu pertemuan selama 1 jam perhari yang terbagi kedalam 2 kelompok, sehingga tiap kelompok diberikan waktu selama 30 menit. Pemberian waktu *treatment* pada kelompok eksperimen disesuaikan dengan jam mulai dan jam pulang sekolah yaitu pukul 07.30 sampai dengan pukul 09.00 WIB. Pada kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* permainan Mamaboo dan hanya mengikuti kegiatan pembelajaran seperti biasa bersama dengan guru kelas. Dari hasil analisis uji normalitas yang telah dilakukan data penelitian berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,264 yang artinya lebih dari 0,05. Karena data berdistribusi normal, maka dapat dilakukan uji homogenitas. Hasil analisis uji homogenitas yang dilakukan diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,121 artinya lebih dari 0,05, sehingga terdapat kesamaan dalam varian populasi.

Berdasarkan hasil uji beda yang telah dilakukan dengan menggunakan *paired sample t test*, terdapat perbedaan peningkatan kemampuan motorik halus anak yang diberikan permainan Mamaboo dengan yang tidak diberikan permainan Mamaboo. Skor



signifikansinya kurang dari 0,05 yaitu 0,039 yang artinya dari uji *t-test* yang telah dilakukan H_a dapat diterima dan H_0 ditolak. Anak-anak yang diberikan *treatment* menggunakan permainan Mamaboo mengalami peningkatan dari rata-rata kemampuan awalnya 27,43 menjadi 33,71 yang artinya rata-rata anak mengalami perkembangan motorik halus sesuai dengan harapan meskipun tidak signifikan. Sedangkan pada anak-anak yang tidak diberikan *treatment* permainan Mamaboo rata-rata kemampuan awalnya 26,86 menjadi 26,00 yang justru mengalami sedikit penurunan, artinya anak masih berada pada tahapan masih berkembang untuk kemampuan motorik halus.

Perbedaan antara nilai skor *pretest* dan *post test* antara kelompok kontrol dan eksperimen terjadi karena pada kelompok eksperimen diberi *treatment* yaitu stimulasi untuk menggerakkan otot-otot jari dan pergelangan tangan, seperti mengambil puzzle dan meletakkannya ke papan, mengambil pion, mengarahkan pion melalui jalur maze ke gambar yang sama, kemudian terdapat proses menggantung dan menempel stiker *reward* yang dapat mempengaruhi motorik halus anak. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Sukanti (2018) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak yaitu adanya rangsangan (stimulasi) atau sebuah dorongan yang memberikan kesempatan untuk menggerakkan otot motorik halus anak. Sebuah rangsangan diperlukan, karena otot-otot halus anak belum mencapai kematangan. Dengan adanya proses rangsangan atau latihan yang cukup, dapat membantu anak dalam mengendalikan gerakan otot motorik halus, sehingga gerakan yang dilakukan lebih lancar dan luwes. Jadi masih terdapat perbedaan skor

pretest dan *posttest* pada kelompok yang diberikan *treatment* permainan Mamaboo.

Dari serangkaian analisis yang telah dilakukan untuk mengetahui apakah permainan Mamaboo efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak pra sekolah dapat dilihat dari hasil analisis kategori presentase uji N-gain *score* yang telah dilakukan. Skor rata-rata yang diperoleh pada kelompok eksperimen adalah 48,955 atau 48,9% dengan nilai minimal 22,2% dan nilai maksimal 62,5% yang artinya kurang efektif. Hasil skor rata-rata tersebut berada pada presentase dengan rentang (41-55) persen. Pada kelompok kontrol rata-rata skor yang diperoleh adalah -9,7222 dengan nilai minimal -55,5% dan nilai maksimal 16,7% yang artinya tidak efektif.

Hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sekarwati dan Riyanto (2013) yang menunjukkan permainan *maze matching board* berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Penelitian dari Mutiara (2019) juga menunjukkan jika kegiatan bermain dengan memasang, memadukan, menumpuk dan membangun efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Dengan begitu hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian sebelumnya.

Kurang efektifnya pemberian permainan Mamaboo karena pada pelaksanaan *treatment* dilakukan secara berkelompok sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Sekarwati & Riyanto, 2013) dan (Mutiara, 2019) *treatment* diberikan secara individu. *Treatment* yang dilakukan secara berkelompok mempengaruhi motivasi anak dalam bermain serta waktu dalam pemberian *treatment*. Faktor motivasi anak khususnya motivasi dari lingkungan berpengaruh mengapa permainan mamaboo kurang efektif. Hal tersebut sesuai dengan



yang dikemukakan oleh Sukanti (2018) jika motivasi berasal dari lingkungan yang baik maka dapat mendukung anak untuk belajar mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada proses pemberian *treatment*, beberapa kali peneliti harus menyesuaikan dengan mood anak, yaitu saat anak tidak mau untuk melakukan permainan maka peneliti menunggu waktu sampai anak mau untuk melakukan permainan, hal tersebut dikarenakan tidak semua anak suka dengan partner bermainnya. Saat sudah dipilih secara acak, ada anak yang tidak ingin untuk ikut bermain bersama karena ada teman yang tidak disukainya, sehingga juga berpengaruh pada waktu pemberian *treatment*. Waktu yang dibutuhkan seharusnya pada tiap pertemuan adalah 30 menit untuk 1 kelompok dalam kelompok eksperimen, namun pada 2 kali pertemuan diawal hanya dilakukan dalam waktu 10 menit karena menyesuaikan mood anak agar mau untuk ikut bermain bersama dengan teman sekelompoknya. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Poerwanti & Nur, 2005, dalam (Aulina, 2017) bahwa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak berasal faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar yaitu terkait dengan teman sebaya, lingkungan maupun kesehatannya.

Faktor lain mengapa permainan Mamaboo ini kurang efektif dalam meningkatkan motorik halus anak pra sekolah yaitu karena memiliki validitas eksperimen khususnya pada validitas internal yang rendah. Hal tersebut terjadi karena beberapa pengaruh pada saat proses pemberian *treatment* di lapangan. Faktor pertama yang berpengaruh yaitu pada faktor testing, hal tersebut terjadi karena jarak waktu pemberian *pretest* dengan *post test* yang cukup dekat yaitu selama dua minggu, sehingga partisipan

penelitian dapat menjadikan sebuah proses *pretest* sebagai latihan untuk kegiatan *post test*. Faktor kedua yang berpengaruh yaitu faktor *maturation*. Faktor *maturation* yang dimaksud yaitu terkait dengan kematangan perkembangan dari partisipan. Karena partisipan berada pada rentang usia 3-6 tahun yang berada pada masa keemasan (*golden age*), sehingga peningkatan dapat terjadi karena faktor dari kematangan partisipan dan bukan dari *treatment* yang diberikan. Hal tersebut sama dengan yang disampaikan oleh Hastjarjo (2011) saat melakukan eksperimen terdapat ancaman terhadap valisitas internal yaitu pada saat pemberian tes, pemberian sebuah tes dapat mengubah nilai pada pemberian tes selanjutnya. Kemudian, faktor kematangan pada individu yang terjadi secara alamiah yang dapat dikira sebagai efek dari perlakuan.

Faktor bawaan anak juga dapat berpengaruh, terdapat beberapa partisipan pada kelompok eksperimen skor awal *pretest* pada indikator 1 hingga 10 rata-rata masih berkembang sehingga yang terjadi pada kasus seperti ini saat diberikan *treatment* anak belum dapat menguasai dengan benar kegiatan motorik halus dalam permainan, sehingga peneliti harus memperhatikan dan memastikan anak mengarahkan serta menggenggam pion dengan benar. Pada pertemuan awal rata-rata anak masih belum mampu memasang puzzle maze sesuai dengan lubangnya dan jari-jari anak masih belum mampu menggenggam dengan benar pion pada permainan, sehingga ketika anak menggerakkan beberapa kali pion terjatuh sebelum mencapai tujuan. Hal tersebut sesuai dengan teori modern terkait dengan perkembangan motorik yang menekankan terhadap proses interaktif antara bawaan dengan lingkungan. Salah satu teori modern



tersebut adalah teori sistem dinamik Thelen (1995) yang menyatakan jika tindakan-tindakan motorik bergantung pada refleksi bawaan, seperti menggenggam dan mengisap serta anak memiliki peran aktif dalam dalam perkembangannya sendiri. Namun, secara bertahap refleksi tersebut dikoordinasikan secara berulang di lingkungan seperti stimulasi sehingga menjadi konfigurasi motorik baru dan lebih kompleks (Upton, 2012).

KETERBATASAN PENELITIAN

Dalam melakukan sebuah penelitian pastinya tidak lepas dari keterbatasan atau kekurangan dalam pelaksanaannya. Penelitian ini pun masih jauh dari kata sempurna dan memiliki beberapa keterbatasan penelitian yaitu:

1. Penggunaan permainan Mamaboo yang hanya terdiri dari 1 buah saja yang digunakan secara berkelompok untuk pemberian *treatment* menjadi kurang efektif karena anak tidak dapat memasangkan seluruh gambar pada pion yang disediakan secara intens.
2. Waktu pemberian *treatment* yang terbatas karena mengikuti jam sekolah dan *treatment* hanya diberikan sebanyak 6 kali saja dapat menjadi kekurangan dalam penelitian ini.
3. Proses randomisasi dapat berpengaruh terhadap dinamika kelompok dalam melakukan penelitian eksperimen, dimana partisipan yang dipilih secara random ada yang merasa tidak cocok dengan teman sekelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan jika permainan Mamaboo kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia pra

sekolah. Kurang efektifnya permainan Mamaboo ini disebabkan karena faktor validitas internal eksperimen serta motivasi eksternal (teman sebaya) dari anak dalam melakukan kegiatan. Meskipun kurang efektif masih terdapat perbedaan pada skor *pre test* dan *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen rata-rata kemampuan motorik halus anak meningkat sedangkan pada kelompok kontrol mengalami penurunan. Perbedaan nilai tersebut terjadi karena pada kelompok eksperimen anak diberikan stimulasi permainan Mamaboo yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik halusnya sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan stimulasi permainan Mamaboo.

Dari hasil penelitian ini saran untuk penelitian berikutnya adalah:

1. Karena skor efektivitas permainan Mamaboo untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak masih kurang efektif, maka penelitian selanjutnya disarankan untuk memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik halus seperti motivasi eksternal anak, faktor bawaan individu serta proses saat melakukan validitas eksperimen.
2. Pemberian *treatment* permainan diberikan sebaiknya diberikan secara individu dengan memberikan permainan satu persatu dan tidak berkelompok agar anak dapat merasakan seluruh permainan.
3. Waktu pemberian *treatment* juga perlu diperhatikan, dengan memperhatikan berapa jam waktu yang disediakan disekolah (jika penelitian selanjutnya dilakukan disekolah) dan memperhatikan berapa lama waktu *treatment* yang diperlukan. Dari hasil yang dilakukan 6 kali pertemuan masih dinilai kurang efektif.



4. Proses randomisasi partisipan juga harus diperhatikan, karena randomisasi pada penelitian ini berpengaruh terhadap proses eksperimen yang dilakukan secara berkelompok, sehingga peneliti harus memperhatikan kondisi dari partisipan yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, Md. I. (2016). Research Design. Dalam *Research Design* (hlm. 77).
- Aulina, C. N. (2017). *Buku Ajar Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-56-0>
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi* (II). Pustaka Pelajar.
- Ciesielska, M., Boström, K. W., & Öhlander, M. (2018). Observation Methods. Dalam M. Ciesielska & D. Jemielniak (Ed.), *Qualitative Methodologies in Organization Studies* (hlm. 33–52). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-65442-3_2
- Febrianingsih, R. (2014). *Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak TK ABA Kelompok B Se-Kecamatan Minggir Sleman Yogyakarta*.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores**.
- Harsismanto J1, , Larra Fredrika1, Novia Wati2, , Padila3, , Desri Suryani4, & , Yandrizar. (2021). Effectiveness of Playing Origami Intervention on Improvement of Fine Motor Development Pre School Children. *Indian Journal of Forensic Medicine & Toxicology*. <https://doi.org/10.37506/ijfmt.v15i1.13565>
- Hastjarjo, T. D. (2011). Validitas Eksperimen. *BULETIN PSIKOLOGI*, 11.
- Hendriyani, Devita, Y., & Mardalena. (2018). *Pengaruh Bermain Konstruksi (Lego) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah*. 1(2), 12.
- Inggriani, D. M., Rinjani, M., & Susanti, R. (2019). 26. *Deteksi dini tumbuh kembang anak usia 0-6 tahun berbasis aplikasi android*. 10.
- Izzaty, R. E. (2017). *Perilaku Anak Pra Sekolah*. Elex Media Komputindo.
- Kadir, A. (2015). *Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar*. 8(2), 12.
- Livana, Armitasari, D., & Susanti, Y. (2018). Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah. *JURNAL PENDIDIKAN KEPERAWATAN INDONESIA*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.17509/jpki.v4i1.12340>
- Maylasari, I., Agustina, R., Sari, N. R., & Rosmala Dewi, F. W. (2020). *Profil Anak Usia Dini 2020*. Badan Pusat Statistik.
- Metaferia, B., Futo K, J., Drew, R., & Takacs, K. Z. (2020). *Parents' Beliefs About Play and the Purpose of Preschool Education, Preschoolers' Home Activity and Executive Functions*.
- Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. (2019). Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.26555/jecce.v2i1.564>
- Mutiara, S. N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Lego Block. *Edukid*,



- 13(2).
<https://doi.org/10.17509/edukid.v13i2.16920>
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika dan Kependudukan*, Vol. 3, No. 2, 127–135.
- Paramitha, A., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02).
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>
- Santrock, J. W. (2013). *Child development* (Fourteenth edition). University of Texas.
- Sekarwati, D. A., & Riyanto, E. (2013). *Permainan Maze Matching Board untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita*. 8.
- Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik*. UNY Press.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain*. Airlangga University Press.
- Udani, A., Marhaeni, & Jampel, N. (2015). *Implementasi Teknik Maze untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung*.
- Upton, P. (2012). *Psychology Express: Develomental Psychology*. Pearson Education.