

PENGARUH MEDIA PERMAINAN BALOK SUSUN TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS SISWA

¹Ajeng Ayu Azni, ²Noviea Varahdilah Sandi

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Peradaban

Email: *ayuajeng571@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media permainan balok susun terhadap keterampilan motorik halus siswa kelas I SD Negeri Kretek 01. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan pre-eksperimental design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Kretek 01 Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2018/2019. Teknik sampling menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian dengan perhitungan menggunakan SPP di peroleh nilai sign 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sign < 0,05. Hal ini berarti H₀ ditolak. Hal ini bermakna bahwa ada pengaruh penggunaan media permainan balok susun terhadap keterampilan motorik halus siswa kelas rendah. Besarnya pengaruh media permainan balok susun terhadap keterampilan motorik halus siswa dilihat dari R square sebesar 88,6 %.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Permainan Balok Susun, Motorik Halus.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu wadah yang berfungsi untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi-potensi bawaan baik jasmani maupun rohani dalam diri manusia sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat melalui sebuah proses pembelajaran. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003: 1).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 dapat diketahui bahwa pendidikan adalah sebuah proses yang disengaja dan dipikirkan secara matang baik dari segi perencanaan, pelaksanaan maupun pengevaluasian pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan segenap potensi yang dimiliki oleh peserta didik baik potensi akademik maupun non-akademik yang dapat dikembangkan melalui suatu proses pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

Usia sekolah dasar merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi anak-anak baik kemampuan berbahasa, kemampuan sosial emosional, kemampuan kognitif, kemampuan fisik-motorik dan kemampuan lainnya. Pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Piaget dalam Rahayubi (2012: 131) mengungkapkan bahwa masa usia sekolah dasar merupakan masa berakhirnya berpikir khayal dan mulai berpikir nyata. Piaget menamakannya sebagai masa operasional konkret, yaitu terjadi pada rentang usia 7-11 atau 12 tahun. Menurut Zulkifi (2009:21), dalam tulisannya menerangkan bahwa pada masa ini adalah masa yang paling ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik. Rentang anak usia sekolah dasar adalah rentang dimana anak sudah mampu berpikir secara rasional seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkret dalam kehidupannya, pembelajaran yang cocok dalam masa ini adalah pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas keterampilan yang berhubungan dengan motorik atau gerakan untuk melakukan kegiatan dalam kesehariannya.

Tingkatan kelas di Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Karakteristik pembelajaran antara kelas rendah dan kelas tinggi tentunya sangat berbeda, hal ini dapat dilihat dari berbagai faktor salah satunya faktor usia dan daya nalar peserta didik. Montolalu (2008: 1.14) mengemukakan bahwa karakteristik siswa kelas rendah adalah belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal. Dengan menggunakan metode permainan dalam

pembelajaran dirasa akan dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosional dan juga bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik-motorik anak.

Permainan dapat dilaksanakan dengan atau tanpa adanya media pendukung (alat permainan), akan tetapi untuk melaksanakan kegiatan permainan dalam suatu pembelajaran tentunya diperlukan media pendukung berupa alat permainan yang berfungsi untuk memotivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai sarana yang mendidik. Hal ini sesuai dengan pendapat Montolalu (2008: 7.4) yang mengungkapkan bahwa untuk melakukan sebuah permainan dalam pembelajaran tentunya dibutuhkan media pendukung atau alat permainan yang hendaknya berfungsi sebagai sarana mendidik, memberi pemahaman dan melatih keterampilan serta pembiasaan. Dapat dikatakan bahwa media permainan dalam pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang diinginkan, media dalam permainan tersebut mempunyai berbagai peranan yang penting yakni sebagai sarana untuk mendidik, sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang tidak hanya bersumber dari guru maupun sarana untuk melatih keterampilan dan pembiasaan.

Bermain merupakan aktivitas yang amat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain, pertumbuhan fisik-motorik anak akan mampu berkembang karena dengan dilaksanakannya kegiatan tersebut anak akan lebih aktif untuk bergerak guna menyelesaikan tugasnya melalui kegiatan permainan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Athey dan Hendrick dalam Montolalu (2008: 1.14) bahwa bermain memberi anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi. Bermain membantu mereka merasa percaya diri secara fisik, merasa aman dan mempunyai keyakinan diri. Bahwa kegiatan yang merangsang anak untuk menggunakan gerakan motorik kasar maupun gerakan motorik halus dapat diamati melalui metode permainan karena melalui metode permainan peserta didik dituntut untuk bergerak secara aktif dan metode permainan ini dapat dijadikan tolak ukur dalam menilai sejauh mana kemampuan fisik-motorik yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

SD Negeri Kretek 01 merupakan salah satu SD Negeri di Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes yang melaksanakan kegiatan untuk melatih keterampilan fisik-motorik anak. Namun berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, aktivitas motorik halus anak belum sepenuhnya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan permainan yang didukung oleh media atau alat permainan, dalam kegiatan sehari-hari keterampilan motorik halus yang diajarkan hanya sebatas menulis, menggambar dan mewarnai. Anak-anak juga lebih banyak diperkenalkan dengan kegiatan permainan yang menunjang motorik kasar saja seperti kegiatan bermain bola di lapangan saat mata pelajaran olahraga, kegiatan berlari, melompat, dan sebagainya. Hal ini dikarenakan kurang beragamnya media yang dipergunakan untuk meningkatkan motorik halus di SD tersebut.

Pembelajaran yang menunjang keterampilan motorik hanya diterapkan dalam mata pelajaran olahraga, dan seni budaya dan keterampilan sehingga peneliti mencoba untuk menerapkan sebuah permainan yang dapat menunjang motorik halus siswa dalam penerapan mata pelajaran lain, seperti matematika yang disesuaikan dengan materi yang ada. Pembelajaran yang mungkin dapat meningkatkan ketrampilan motorik siswa dalam mempelajari matematika yaitu dengan menggunakan permainan balok.

Mainan (*toy*) adalah suatu objek untuk dimainkan (Muliawan, 2009: 17). Mainan memiliki fungsi yang serbaguna meskipun setiap mainan memiliki tugas berbeda-beda, mainan juga dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan serta memiliki nilai budaya (Kurniawan, 2018: 101). Alat permainan atau mainan yang mempunyai banyak kegunaan dan variasi dalam memainkannya akan lebih membangkitkan minat bermain dari pada alat permainan yang hanya dimainkan dengan satu cara, contohnya seperti balok kubus (Martuti, 2012: 68).

Bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan (Mulyadi dalam Noviani, 2017: 35). Permainan balok menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Permainan balok membuat siswa lebih menikmati belajar matematika. Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh khasanah (2019) menyatakan bahwa hasil

penelitian anak kelompok B di RA Al-Hikmah bahwa menerapkan mainan balok dapat meningkatkan kognitif anak sebanyak 94,7 %.

Berbagai penelitian tentang media balok susun telah dilakukan sebelum penelitian ini, berdasarkan hasil studi literasi dari berbagai penelitian tersebut menjelaskan bahwa balok susun mempunyai banyak manfaat dalam perkembangan anak seperti perkembangan fisik motorik anak dalam kegiatan menyusun balok, perkembangan kognitif dalam menghitung jumlah balok, mengenal warna, mengenal ukuran dan bentuk geometri, perkembangan bahasa melalui komunikasi dengan teman bermain, perkembangan sosial emosional dalam menunjukkan ekspresi saat bermain, serta perkembangan nilai agama dan moral dalam menyusun balok menjadi tempat ibadah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Kretek 01 Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes. Teknik sampling menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang mana untuk mengetahui pengaruh permainan balok susun terhadap ketrampilan motorik halus siswa. Hasil penelitian ini dapat dilihat di Tabel 1 dibawah ini

Tabel 1. Hasil uji regresi linear sederhana

	Sum of square	df	Mean of square	F	Sign
Between Groups	158,421	6	26,403	48,45	0,000
Withtin group	15,801	29	0,545		
Total	174,222	35			

Berdasarkan Tabel 1, nilai sign hasil uji regresi lineaar sederhana sebesar 0,000. Hal ini berarti ada pengaruh permainan

balok susun terhadap ketrampilan motorik halus siswa. Besarnya pengaruh dapat dilihat di tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Besaran pengaruh

Model	R	R Square
1	0,941	0,886

Berdasarkan Tabel 2, hasil R square sebesar 0,886. Hal ini berarti 88,6% pengaruh yang diberikan oleh permainan balok susun. Sisanya di pengaruhi oleh variabel yang lain.

Dari pengambilan skor selama pemberian perlakuan, kemampuan motorik halus siswa cenderung berubah-ubah. Ada siswa yang peningkatan kemampuannya pesat, ada siswa yang peningkatan kemampuannya kurang pesat dan ada pula siswa yang kemampuannya menurun. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor emosi anak-anak yang cenderung berubah-ubah, faktor fisik anak yang kurang sehat, dan sebagainya. Selain faktor emosional dan faktor fisik, motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuannya. Siswa laki-laki cenderung antusias menyelesaikan kegiatan permainan yang berhubungan dengan kegiatan membangun dengan media balok (membongkar dan juga memasang balok-balok), sedangkan siswa perempuan cenderung lebih pasif dan lambat saat menyelesaikan kegiatan membangun dengan media balok (membongkar dan juga memasang balok-balok).

Sesuai dengan pendapat Singer dalam Efendi (2015: 77) mengidentifikasi sekitar 12 faktor pribadi yang sangat berhubungan dengan upaya pencapaian keterampilan, faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- a Ketajaman Indera, yaitu kemampuann indera untuk mengenal tampilan rangsang secara akurat.
- b Persepsi, yaitu kemampuan untuk membuat arti dari situasi yang berlangsung.
- c Intelegensi, yaitu kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah serta membuat keputusan-keputusan yang berhubungan dengan penampilan gerak.
- d Ukuran fisik, adanya tingkat yang ideal dari ukuran tubuh yang diperlukan untuk sukses dalam cabang olahraga tertentu.

- e Pengalaman masa lalu, yaitu keluasan dan kualitas pengalaman masa lalu yang berhubungan dengan situasi dan tugas gerak yang dipelajari saat ini.
- f Kesanggupan, terdiri dari kemampuan atau keterampilan dan pengetahuan yang dikembangkan secara memadai untuk menyelesaikan tugas dan situasi yang dipelajari saat ini.
- g Emosi, yaitu kemampuan untuk mengarahkan dan mengontrol perasaan secara tepat sebelum dan pada saat melaksanakan tugas.
- h Motivasi, yaitu kehadiran semangat dalam tingkat optimal untuk menguasai keterampilan yang dipelajari.
- i Sikap, yaitu adanya minat dalam mempelajari dan memberi nilai pada kegiatan yang sedang dilakukan.
- j Faktor-faktor kepribadian yang lain, hadirnya sifat yang ekstrim seperti agresivitas, kebutuhan berafiliasi atau perilaku lain yang dapat dimanfaatkan tergantung situasi yang terjadi.
- k Jenis kelamin, yaitu pengaruh komposisi tubuh, pengalaman, faktor-faktor budaya pada pelaksanaan kegiatan dan keinginan untuk berprestasi.
- l Usia, yaitu pengaruh usia kronologis dan kematangan pada kesiapan dan kemampuan untuk mempelajari dan menampilkan tugas tertentu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa memang keterampilan motorik sangat dipengaruhi diri individu itu sendiri, walaupun terdapat alat-alat yang dapat menunjang pembelajaran psikomotorik namun hal yang paling besar untuk mengasah kemampuan motorik adalah dari fisik, emosi dan motivasi individu yang diberikan perlakuan. Seperti yang dilihat dalam penelitian, siswa dengan fisik, emosi dan motivasi yang baik mendapat nilai maksimal dalam keterampilan motorik sedangkan siswa dengan kondisi fisik, emosi dan motivasi yang kurang mendukung tidak mendapatkan nilai yang maksimal. Umur, jenis kelamin, pengalaman masa lalu juga mempengaruhi keterampilan motorik. Siswa yang sebelumnya telah belajar permainan balok di TK maka dari awal dia sudah terampil bermain balok dan membuat suatu bangunan tanpa membuang waktu, sedangkan siswa yang belum pernah bermain balok dia akan merasa kebingungan saat diberikan permainan balok. Jenis kelamin siswa juga sangat mempengaruhi, siswa yang berjenis kelamin laki-

laki lebih bersemangat ketika berkaitan dengan pembelajaran fisik-motorik, sedangkan siswa perempuan cenderung tidak suka dengan pembelajaran fisik-motorik.

Setelah diadakan penelitian dengan memberikan perlakuan sebanyak 8 kali pertemuan bermain media balok susun terjadi peningkatan kemampuan motorik halus siswa. Siswa lebih terampil dalam menggerakkan anggota tubuh khususnya koordinasi mata dengan tangan yang baik, siswa lebih luwes dalam bergerak, dan siswa memiliki ketepatan yang lebih baik terutama dalam kegiatan menyusun balok agar tidak runtuh untuk dijadikan sebuah bangunan tertentu. Hal ini ditunjukkan dengan skor pada posttest dengan hasil rata-rata 18,36. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Rohaeni yang mengatakan bahwa mainan balok berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak (Rohaeni, 2014: 181)

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penerapan permainan balok susun terhadap ketrampilan motorik halus siswa. Besarnya pengaruh permainan balok terhadap ketrampilan motorik siswa sebesar 88,6%.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Nur. 2015. *Paradigma Baru Penjas Dalam Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Banyumas
- Khasanah, I.N., 2019. Penerapan Bermain Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di Raudlatul Athfal Al-Hikmah Sengon. *J. Dewantara* 1, 14–18
- Kurniawan, M.R., 2018. Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Sumber Belajar Alternatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Premiere Educ. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8(2), 98–111. <https://doi.org/10.25273/Pe.V8i2.2697>
- Martuti, A., 2012. Mengelola Paud Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk. *Kreasi Wacana*, Yogyakarta.
- Montolalu, B.E.F. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Muliawan, J.U., 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*. Diva Press, Yogyakarta.
- Noviani. 2017. Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak WI Pertiwi Sukarame Bandar Lampung (Skripsi). Bandar Lampung: Institut Agama Islam Raden Intan Lampung. Tersedia Pada: <http://repository.radenintan.ac.id/1315/> (1 November 2018)
- Rahayubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens Publishing.
- Rohaeni, E., 2014. Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung. *Empower. Jurnal Ilmu Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*. 3(2), 181–197.
- Zulkifli L. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Rosdakarya.