



Pengaruh media bermain plastisin dan lego terhadap keterampilan motorik halus murid PAUD Farilla Ilmi

The effect of plasticine and lego play media on fine motor skills of Farilla Ilmi PAUD students

Fariz Nurul Aulia^{1*}, Gusril², Nugroho Susanto³, Achmad Chaeroni⁴

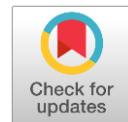
¹ Universitas Negeri Padang, Indonesia, email: aultanurulfariz@gmail.com

² Universitas Negeri Padang, Indonesia, email: gusrilnasir@gmail.com

³ Universitas Negeri Padang, Indonesia, email: nugrohosusanto@fik.unp.ac.id

⁴ Universitas Negeri Padang, Indonesia, email: ahmad.chaeroni987@gmail.com

*Koresponden penulis



Info Artikel

Diajukan: 15 November 2022

Diterima: 3 Maret 2023

Diterbitkan: 30 Maret 2023

Keyword:

Play media; Plasticine; Lego; Fine Motor Skills

Kata Kunci:

Media bermain; Plastisin; Lego; Keterampilan Motorik Halus

Abstract

One provision of educational stimuli is to help children grow and develop, including fine motor development. The purpose of this study was to reveal the effect of plasticine and Lego playing media on the fine motor development of Farilla Ilmi PAUD students. The type of research used is quasi-experimental research using the Two Group Pre-Post Test Equivalent Without Control Group Design. The population of this study was Farilla Ilmi PAUD students. The sample was drawn using purposive sampling, and a sample of 10 students was obtained. The instrument in this study was a fine motor test instrument. The data analysis technique used was a t-test. The results of this study are: (1) The highest pretest score of the plasticine group was 21, and the lowest score was 17; the highest posttest score was 37, and the lowest score was 29. With an average pretest score of 18.80 and an average posttest score of 33.60; (2) The highest pretest score of the Lego group was 21, the lowest score was 16, and the highest posttest score was 32, and the lowest score was 27. With an average pretest score of 18 and an average posttest score of 28.60; (3) The conclusion is that the use of plasticine playing media is more effective than Lego because it has a difference in the average posttest score of 5.

Abstrak

Salah satu pemberian rangsangan pendidikan yaitu untuk membantu tumbuh dan kembang anak termasuk perkembangan motorik halusnya. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap pengaruh media bermain plastisin dan lego terhadap perkembangan motorik halus murid PAUD Farilla Ilmi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimental menggunakan desain Two Group Pre-Post Test Equivalent Without Control Group Design. Populasi penelitian ini adalah murid PAUD Farilla Ilmi. Sampel ditarik dengan menggunakan purposive sampling dan didapatkan sampel 10 murid. Instrumen dalam penelitian ini adalah instrument tes motorik halus. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Hasil penelitian ini adalah: (1) Nilai tertinggi pretest kelompok plastisin adalah 21 dan nilai terendah adalah 17, nilai tertinggi posttest adalah 37 dan nilai terendah adalah 29. Dengan rata-rata nilai pretest 18,80 dan rata-rata nilai posttest 33,60; (2) Nilai tertinggi pretest kelompok Lego adalah 21 dan nilai terendah adalah 16, serta nilai tertinggi posttest adalah 32 dan nilai terendah adalah 27. Dengan rata-rata nilai pretest 18 dan rata-rata nilai posttest 28,60; (3) Kesimpulannya adalah penggunaan media bermain plastisin lebih efektif dibandingkan dengan lego karena memiliki perbedaan nilai rata-rata posttest sebesar 5.



PENDAHULUAN

Motorik halus merupakan gerakan halus yang melibatkan komponen-komponen tertentu saja yang dilaksanakan oleh otot-otot kecil saja, sebab tak memerlukan daya namun motorik halus memerlukan koordinasi yang akurat dan pas dengan penuh kesabaran serta fokus (Susanto, 2011). Sedangkan menurut Yeningsih dkk (2021) keterampilan motorik halus merupakan gerakan yang menerapkan otot halus atau bagian-bagian tertentu dari tubuh, yang diberi pengaruh oleh peluang untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan untuk memindahkan obyek dari tangan, mencoret-coret, mengatur blok, memotong, menulis dan sebagainya. Jadi, motorik halus merupakan sebuah aktivitas, gerakan, atau pengorganisasian yang memusatkan pada otot-otot halus atau kecil. Yang lazimnya berada di jari dan tangan, aktivitas ini mengedepankan antara koordinasi mata dan tangan. Sehingga membutuhkan gerakan dari otot-otot halus untuk mencapai sebuah tujuan tertentu misalkan seperti menggambar, menggunting, menganyam, bermain plastisin hingga menyusun balok.

Ditinjau dari sisi perkembangan jasmani dan psikologi pada masa anak-anak yaitu masa pertumbuhan yang cenderung lebih cepat dan lambat terhadap lingkungan yang sifatnya merugikan, sebab bisa mendatangkan dampak buruk. Pada masa ini, anak belum bisa menyampaikan penilaian seputar bagus atau buruk suatu lingkungan disekitarnya. Jika terjadi tradisi buruk, sehingga tradisi tersebut terbawa hingga beranjak dewasa (Gusril, 2006). Menurut Wahyuni & Priyani (2017) beranggapan bahwa hambatan perkembangan motorik halus pada anak disebabkan oleh kurangnya stimulasi yang didapatkan oleh anak. Survei yang dilaksanakan Bavarian Pre-School Mordibity di tahun 1997-2009 mengungkapkan jumlah kasus keterhambatan motorik halus mengalami peningkatan signifikan dari 4,07% mencapai 22,06% (Caniato, 2011).

Pada masa pertumbuhan anak, kemampuan dasar gerak yang dipelajari pada sebelumnya kemudian disempurnakan dan dikombinasikan menjadi sebuah rangkaian gerak yang rumit. Pada dasarnya, anak menguasai gerakan yang terjadi di tangan. Dari bayi, kemudian masa anak-anak hingga sampai remaja, tubuh kita

tanpa sadar secara terus menerus beradaptasi menjadi dewasa dan matang (Gusril, 2017). Jadi pada masa anak-anak ini lah keterampilan motorik halus anak perlu dimaksimalkan sebaik mungkin supaya bisa mendukung segala aktifitas di masa depan. Bermain merupakan kegiatan yang memberi dampak pada hati seseorang, misalkan seperti rasa gembira, nyaman, serta bersemangat. Adapun yang dimaksud dengan bermain yaitu mengerjakan sesuatu untuk bergembira atau bersenang (Zulaikhah dkk, 2019). Menurut Ciolan (2013) belajar dengan bermain bukan suatu hal yang kebetulan, melainkan juga dibutuhkan niat, rencana, dan kontribusi disetiap kegiatannya.

Plastisin merupakan adonan atau benda lunak dengan beraneka warna yang dapat dijadikan menjadi bentuk yang lain dengan cara ditekan, diremas, disusun, dibentuk, berdasarkan kemauan serta daya pikir anak, sehingga saat bermain plastisin anak dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak (Kartini & Sujarwo, 2014). Sedangkan menurut Royati (2019) mendefinisikan plastisin yaitu media bermain berupa adonan lunak yang memiliki bermacam warna yang dapat dibuat menjadi bermacam bentuk sesuai dengan imajinasi kita. Dapat diartikan bahwa plastisin itu adalah sebuah benda lunak yang dapat dirubah bentuknya sesuai dengan keinginan, kreatifitas, imajinasi anak sama seperti halnya dengan tanah liat. Hanya saja plastisin ini memiliki warna-warni yang unik yang bisa menarik perhatian anak-anak.

Lego yakni seperangkat mainan konstruksi yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga bisa disusun. Disebut seperangkat sebab terdiri dari banyak format persegi panjang yang bisa dibangun menjadi beraneka bentuk (Rahayu, 2017). Sedangkan, Permainan lego adalah sejenis mainan bongkar pasang yang berbahan dasar plastik dan mempunyai beraneka variasi ukuran, mulai dari ukuran kecil, sedang, hingga besar. Kepingan-kepingan lego dapat disusun menjadi bentuk apa saja, seperti rumah, mobil, kereta api, kota, patung, kapal, pesawat, dan robot (Estalia, 2019).

Jadi, lego adalah sebuah mainan yang berbahan dasar plastik 3 dimensi berbentuk kepingan-kepingan balok, dimana kepingan-kepingan balok tersebut

dapat disusun, ditumpuk, disatukan, dibentuk menyerupai suatu hal sesuai dengan kreativitas anak. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh media bermain plastisin dan lego terhadap perkembangan motorik halus murid PAUD Farilla Ilmi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian quasi eksperimental dengan menerapkan desain *Two Group Pre-Post Test Equivalent Without Control Group Design* (Harsismanto dkk., 2021). Bertempat di PAUD Farilla Ilmi dan dilaksanakan pada tanggal 28 Juli - 19 Agustus 2022. Populasi penelitian yang digunakan ialah murid PAUD Farilla Ilmi. Sampel ditarik dengan menerapkan *purposive sampling* menurut Sugiyono (2017) dan diperoleh sampel sebanyak 10 orang. Instrumen penelitian ini adalah Tes Motorik Halus yang sudah dikembangkan dari penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayat (2020). Keterampilan motorik halus yang disebutkan dalam penelitian ini mengacu pada keterampilan koordinasi tangan-mata anak dan penggunaan jari untuk mengembangkan keterampilan motorik halusnya. Penelitian ini dimulai dengan *pretest* untuk memperoleh hasil awal kedua kelompok. Sesudah itu diberikan perlakuan sesuai dengan kelompok bermainnya selama 16 kali pertemuan. Diakhiri dengan *posttest* untuk memperoleh hasil akhir yang digunakan sebagai perbandingan kedua kelompok tersebut. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode analisis independent sample t-test menggunakan aplikasi khusus statistik yaitu *IBM SPSS Statistic 26*. Hal yang pertama yang dianalisa yakni uji normalitas, untuk mengetahui bahwa data penelitian yang digunakan berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		Shapiro-Wilk	
		df	Sig.	df	Sig.
<i>Pretest</i>	Plastisin	5	0,200	5	0,377
	Lego	5	0,191	5	0,440
<i>Posttest</i>	Plastisin	5	0,200	5	0,419
	Lego	5	0,200	5	0,171

Berdasarkan hasil pada Tabel 1, didapatkan dua hasil pengujian normalitas menurut Kolmogorov-Smirnov dan menurut *Shapiro-Wilk*. Namun karena penelitian ini menggunakan sampel data yang kurang dari 50 anak, maka kita hanya berfokus pada bagian *Shapiro-Wilk*. Pada bagian *Shapiro-Wilk* didapatkan hasil signifikansinya sebesar 0,377 pada data *pretest* plastisin, kemudian sebesar 0,440 pada data *pretest* lego. Kemudian data *posttest* plastisin didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,419 dan pada hasil data *posttest* lego didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,171. Berdasarkan hasil yang didapat, maka keempat data tersebut menurut metode *Shapiro-Wilk* bahwa data berdistribusi normal (Nilai Sig > 0.05). Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	0,091	1	8	0,771
<i>Posttest</i>	Based on Mean	3,252	1	8	0,109

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, dapat dilihat terdapat 2 kategori data yaitu hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Pada uji homogenitas ini menggunakan *Levene Test* untuk pengambilan kesimpulan, dapat dilihat pada baris “Based on Mean”. Pada hasil *pretest* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,771 sedangkan pada hasil *posttest* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,109. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen karena nilai Sig > 0.05.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak maka dilakukan analisis perbedaan dengan uji t (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Beda dengan Uji T

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for equality of means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Differenc e
Posttes t	Equal variances assumed	3,252	0,109	2,786	8	0,024	5	1,794
	Equal variances not assumed			2,786	6,574	0,029	5	1,794

Merujuk pada Tabel 3, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0.024, artinya nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang nyata antara nilai rata-rata keterampilan motorik halus pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan dari perbandingan *mean* antara media bermain plastisin sebesar 33.60 dan media bermain lego sebesar 28.60. Perbandingan kedua mean tersebut memiliki selisih sebesar 5 yang membuktikan bahwa penggunaan media bermain plastisin lebih efektif dibandingkan penggunaan media bermain lego. Realita yang terjadi pada kelompok media bermain plastisin mempunyai keterampilan motorik halus yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok media bermain lego, hal ini dirasakan sendiri oleh peneliti dan guru yang mengajar.

Menurut Nurhidayat (2020) motorik halus yakni pengorganisasian penerapan beberapa otot halus seperti otot jari dan otot tangan yang kerap memerlukan keterampilan serta koordinasi antara mata dan tangan. Kemampuan yang meliputi penggunaan suatu alat yang digunakan untuk mengerjakan suatu objek. Keterampilan motorik halus anak bisa dilihat dari data yang terjadi di lapangan, ketika anak bisa memanfaatkan jari-jari tangannya untuk mengerjakan beberapa aktivitas terhadap objek tertentu, serta dengan adanya bantuan dari koordinasi mata dan tangannya.

Menurut Sofiyanto (2017) pengaplikasian plastisin mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Menurut Pangestika & Setiyorini (2015) menyatakan plastisin merupakan alat yang

bisa diaplikasikan untuk perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Plastisin memiliki tekstur yang lunak, sehingga tidak sulit dibentuk.

Menurut [Devita \(2018\)](#) permainan lego bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini karena mudah untuk dilaksanakan, media lego ringan, mempunyai warna bervariasi dan memiliki beranekaragam bentuk, sehingga tidak sulit untuk dikuasai, disusun, dan dimainkan. Sedangkan menurut [Cvijanovic & Mojjic \(2018\)](#) permainan Lego pada anak usia dini memberi kesanggupan pada anak untuk mengategorikan, menilai, menyusun, menghitung serta membentuk.

Seorang anak dengan keterampilan motorik halus yang baik akan membuat anak tersebut secara mudah untuk melaksanakan kegiatan sehari-harinya dan membuatnya menjadi lebih mandiri jika dibandingkan dengan anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah. Seperti halnya ia mampu menulis dengan benar, anak mampu mengikat tali sepatu, anak mampu mengancing bajunya dengan baik serta melaksanakan segala aktivitas yang menggunakan keterampilan motorik halus dengan baik dan benar.

Menurut [Sulistiyawati \(2014\)](#) menyatakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus bisa diberi rangsangan dan stimulasi berupa aktivitas menarik supaya anak bisa belajar dengan bersemangat. Kegiatan yang dapat dilakukan contohnya seperti bermain plastisin dan lego ini. Menurut [Rahayu \(2017\)](#) Peningkatan perkembangan motorik halus anak tidak sama satu dengan yang lainnya. Hal ini bisa dipengaruhi oleh bermacam-macam hal yaitu perkembangan system syaraf, kemampuan fisik, kemauan anak untuk bergerak, lingkungan, psikologis anak, usia, jenis kelamin, genetis, dan kelamin kromosom.

Keterampilan motorik halus memiliki perkembangan yang berbeda setiap anaknya. Terdapat anak yang memiliki perkembangan motoriknya secara cepat dan terdapat pula anak yang perkembangan motoriknya secara lambat tergantung tingkat kematangan anak, hal ini semakin diperkuat dan didukung oleh pernyataan [Nurhidayat \(2020\)](#) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa faktor yang memberi pengaruh terhadap tumbuh dan kembang motorik halus anak, yaitu: (a) Faktor

genetik individual; (b) Faktor kesehatan saat dalam kandungan; (c) Kesehatan dan gizi saat awal kehidupan; dan (d) Rangsangan atau stimulasi. Sedangkan menurut Hurlock (2013) terdapat dua jenis faktor yang memberi pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak, antara lain: (a) Perkembangan sistem saraf; dan (b) kemampuan fisik. Jadi dapat diartikan bahwa terdapat banyak unsur yang memberi pengaruh terhadap perkembangan motorik halus, baik secara individual ataupun secara sosial. Menurut [Gusril & Agus \(2017\)](#) mengungkapkan hal tersebut disebabkan karena pertumbuhan dan perkembangan karakter pada setiap anak berbeda.

KESIMPULAN

Hasil temuan disimpulkan bahwa media bermain plastisin dan lego dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan media bermain plastisin lebih efektif dibandingkan penggunaan media bermain lego. Hasil ini menjadi perhatian bagi Guru untuk mengkonsep pembelajaran yang lebih inovatif dengan media plastisin. Penelitian selanjutnya diperlukan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini dengan media lain selain plastisin.

REFERENSI

- Caniato, R., Stich, H., & Baune, B. (2011). Increasing prevalence of motor impairments in pre-school children from 1997-2009: results of the Bavarian pre-school morbidity study.
- Ciolan, L. E. (2013). Play to learn , Learn to play . Creating better opportunities for learning in early childhood. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 186–189. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.096>
- Cvijanovic, N., & Mojic, D. (2018). Lego Material in the Programme of Early Childhood and Preschool Education. *Croatian Journal of Education*, 20(1), 25–45. <https://doi.org/10.15516/cje.v20i0.3049>
- Devita, Y. (2018). Pengaruh Bermain Konstruksi (Lego) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Priority*, 1(2): 51-62. <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/jukep/article/view/190>
- Estalia, P. Y. (2019). *Pengaruh Bermain Lego Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk It Al-Muthmainnah Kota Jambi*. Skripsi. Universitas Jambi.

- Gusril. (2006). *Model Pengembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar*. FIK - Universitas Negeri Padang.
- Gusril. (2017). *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. UNP Press.
- Gusril, & Agus, A. (2017). Development of Instructional Model Enterprise-based Problem Based Learning in Sport Science Program of Faculty of Sport Science. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education (ICSSHPE 2017) - Volume 1*, 315-321.
- Harsismanto, R., A., Putrawan, R., Padila, & Andri, J. (2021). Perbandingan Efektifitas Bermain Plastisin dengan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 3(1), 25–33. <https://doi.org/10.31539/jka.v3i1.2375>
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak* (6 ed.). Erlangga.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199-208. <http://dx.doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2689>
- Nurhidayat. (2020). *Pengaruh Kegiatan Menggunting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Darma Wanita Desa Pao Kecamatan Tarawang Kabupaten Jeneponto*. UIN Alauddin Makassar.
- Pangestika, R. A., & Setiyorini, E. (2015). Pengaruh Bermain Plastisin terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak PRA Sekolah. *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)* 2.2, 169–175. <https://doi.org/10.26699/jnk.v2i2.ART.p169-175>
- Rahayu, S. D. (2017). *Pengaruh Bermain Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-4 tahun di Paud Buah Hati Blitar*. Tesis. STIKES Patria Husada Blitar.
- Royati, I. (2019). *Efektivitas Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Ra Nurusholihin Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon*. Skripsi. IAI Bunga Bangsa Cirebon.
- Sofiyanto, B. A. (2017). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Universitas Jember.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyawati, S. (2014). *Deteksi Tumbuh kembang Anak*. Salemba Medika.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dari Berbagai Aspeknya*. Kencana.

- Wahyuni, N. T., & Priani, I. (2017). Pengaruh Terapi Bermain Plastisin terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Pra Sekolah. *STIKes*, 1(1), 1294-1300.
- Yeniningsih, T. K., Maulid, N., Hayati, Fitri, A., Israwati, Setiawan, D. S. A., & Lubis, M. S. A. (2021). *Journal of Scientific Information and Educational Creativity*. 22(1), 50–61.
- Zulaikhakh, S., Kholis, N., & Wulandari, R. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 69-84. <https://staidarussalamlampung.ac.id/ejournal/index.php/azzahra/article/view/110>