The Effectiveness of Using Educational Game Tools in Stimulate Smooth Motor Development to Preschooler at TKIT Bunayya Lhokseumawe

Lasmina Lumban Gaol[1], Odor dewi sihotang [2]
[1 2] Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Lhokseumawe, Indonesia

email: lasmina@akimal.ac.id

Abstract

Excellent motor development is that the improvement of children's movements that use little muscles or solely bound body elements. Hidayat (2005) said that the development of preschool age children includes aspects of gross and excellent motor skills, language and social adaptation. The development of this aspect can be stimulated, one of which is the use of Educational Game Tools. The purpose of this research was to establish the effectiveness of using educational games to stimulate excellent motor development in preschool children at TKIT Bunayya Lhokseumawe.

The method used in this research is Semi Experiment with a population of 152 TKIT Bunayya students. The sampling technique used is the Arbitrary Testing technique, with a total of 20 respondents who were given stimulation at the time of information collection. The data collection was carried out on 27 to 31 August 2018. The information from this study was processed using the dependent t-test of educational game variables and fine motor development in preschool children.

The results showed that the use of educational games was effective in stimulating fine motor development in preschool children with p-esteem = 0.000 < (0.05). It is recommended to use educational game tools to stimulate motor development in children according to their developmental age. For other researchers, it is better to use other game tools to stimulate development and can develop this research with a large number of samples and have a control group.

Keywords: Educational Game Tools, Smooth Motor Development, Preschool

1. PENDAHULUAN

Masa remaja, atau prasekolah, adalah periode perkembangan pribadi sekitar usia 2-6,dimana anak-anak mulai mengenal satu sama lain dan dirinya sebagai perempuan atau laki-laki, mampu membimbing diri mereka sendiri, dan mengenali beberapa hal yang mereka anggap berbahaya. Pada umumnya, bagian dari peningkatan pada saat anak-anak prasekolah mencakup kemajuan fisik, intelektual, gairah, dan bahasa (BP-PAUDNI, 2018).

kemajuan intelektual pada usia ini ada di fase praoperasional, khususnya tahap di mana anak-anak belum memiliki pilihan untuk mendominasi tugas-tugas mental yang masuk akal. Fase ini juga ditandai dengan peningkatan kapasitas otentik atau representatif, khususnya kemampuan untuk menggunakan sesuatu untuk mengatasi sesuatu yang berbeda menggunakan gambar seperti bahasa, gambar, tanda, objek, untuk mewakili sesuatu atau suatu peristiwa. Melalui kapasitas di atas, anak muda dapat membayangkan atau berfantasi tentang berbagai hal. Ia dapat memanfaatkan kata-kata, benda untuk berkomunikasi dengan orang lain atau suatu peristiwa (BP-PAUDNI, 2018).

Sebagaimana ditunjukkan oleh Hidayat (2008, hlm. 61) pertumbuhan anak prasekolah merupakan kemajuan motorik agresif, motorik halus, bahasa serta transformasi sosial. Bagian dari kemajuan motorik agresif, yaitu ditandai dengan anak mampu berdiri dengan satu kaki sepanjang kurang lebih 1- 5 detik, menangkap serta melontarkan bola. Bagian dari revisi motorik halus ,yaitu di tandai dengan anak mampu mengikat baju ataupun boneka rias, menggambar orang, menggambar bundaran serta segitiga. Bagian dari kenaikan bahasa, yaitu di tandai dengan anak mampu mempunyai opsi kata-kata untuk berkomunikasi, mencermati satu sampai 2 nada, menguraikan 2 kata, serta menguasai 4 kata relasional. Bagian dari kemajuan transformasi sosial antara lain: mempunyai opsi buat memainkan game bawah serta menangis kala ditegur. Kemajuan mesin agresif, mesin halus, bahasa serta transformasi sosial wajib dicapai secara sempurna cocok dengan umur.

Penghasutan sangat penting dalam peningkatan anak-anak. Anak-anak yang mendapat banyak dorongan yang terkoordinasi akan dilakukan dengan penuh pertimbangan dan kesukaan akan segera tumbuh daripada dengan anak-anak yang tidak mendapat rangsangan. Dengan hasutan, wajar jika anak menjadi cerdas, berbakat, mudah bergaul, bebas, inovatif, hormat, berkarakter dan berkarakter. Dengan tujuan agar anak-anak dapat mencapai perkembangan dan peningkatan yang ideal yang ditunjukkan oleh fase perkembangan dan kemajuan. Salah satu cara menjiwai anak muda adalah dengan Instructive Game Apparatus (Gorilla) (Adriana, 2011 hlm. 47).

Perangkat game instruktif (Gorilla) adalah perangkat down yang dapat meningkatkan pergantian acara anak-anak. Perangkat ini mengandung nilai edukatif, dimainkan oleh usia dan tingkat perkembangan anak. Salah satu primata yang dapat menguatkan adalah peningkatan sudut pandang intelektual,

khususnya penyajian ukuran, bentuk dan naungan (Soetjiningsih, 1995 dalam Lucie et al, 2006).

Pedoman penting dari perangkat permainan edukatif adalah bahwa mereka dapat meningkatkan dan mengembangkan psikomotor anak, kapasitas sosial-gairah (seperti mengasah perasaan, membingkai kualitas mendalam, keduniawian, mengembangkan keberanian), dan kapasitas ilmiah (termasuk mengembangkan kemampuan dan inovasi anak-anak). Contoh perangkat permainan instruktif untuk anak-anak prasekolah seperti teka-teki, buku bergambar, majalah anak-anak, kertas untuk belajar. (Adriana, 2011 hal. 49)

Hal serupa juga di tunjukan oleh penelitian Budiman et al (2011) tentang "Pengaruh Pemanfaatan Perangkat Game Instruktif Terhadap Kapasitas Mesin Anak Down Disorder" dengan hasil review menunjukkan kapasitas mesin normal anak kondisi Down sebelum diberikan alat permainan edukatif (Primata) 0.7681 dan setelah diberikan alat permainan edukatif (Gorila) 2.4783. Nilai besar yang terdapat pada 0,000 > P Worth 0,05. Oleh karena itu akhirnya ada pengaruh perangkat permainan edukatif terhadap kemampuan mesin anak-anak dengan gangguan Down.

Untuk meningkatkan kapasitas anak usia prasekolah diperlukan kantor pembelajaran, salah satu kantor pembelajaran yang merupakan program Dinas Persekolahan dan Kebudayaan yang sedang dijalankan adalah Pendidikan Remaja (PAUD). Seperti yang ditunjukkan oleh Asosiasi Pendidikan Sosial Budaya Unified Countries (UNESCO, 2005) melaporkan bahwa tingkat investasi untuk pelatihan pemuda di Indonesia adalah yang paling berkurang di planet ini, 20% dari 20 juta anak berusia 0-8 tahun dapat menghargai PAUD. Worldwide World mencirikan PAUD sebagai pelatihan untuk waktu yang lama 0-8 tahun, sedangkan di Indonesia klasifikasi tersebut berlaku untuk anak-anak berusia 0-6 tahun.

Informasi yang diperoleh ilmuwan dari Service of Wellbeing Project Target Information tahun 2010 menunjukkan bahwa jumlah anak usia prasekolah di Indonesia adalah 8.269.856 orang, sedangkan untuk Wilayah Aceh sebanyak 171.314 orang.

Untuk Kota Lhokseumawe tahun 2018 terdapat 708 siswa dari 60 TK, PAUD dan Raudhatul Athfal (Cabang Diklat, 2018). Selain itu, informasi yang didapat para ahli pada saat acara pengenalan informasi di TKIT Bunayya Kota Lhokseumawe ada 152 siswa yang terdiri dari 78 remaja putra dan 74 remaja putri yang terbagi dalam kelas TK An dan TK B.

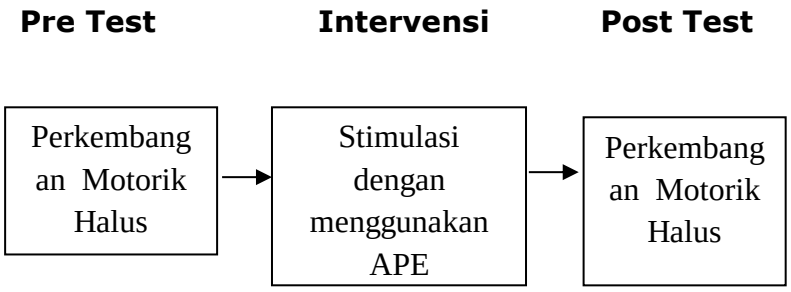
Studi awal yang dipimpin oleh spesialis, banyak anak usia prasekolah yang mereka mainkan dengan game apa yang ada tanpa menyadari perangkat game apa yang dapat menghidupkan peningkatan mesin, terutama untuk peningkatan mesin yang bagus.

Dari gambaran tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengarahkan penelitian tentang "kelangsungan penggunaan perangkat permainan edukatif (Gorilla) pada dorongan pengembangan mesin halus pada anak-anak usia prasekolah".

Dorongan penting untuk kebutuhan dasar anak-anak, untuk mengasah secara spesifik. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus-menerus,

maka kemampuan anak akan meningkat. Pengaturan peningkatan harus dimungkinkan dengan pelatihan dan permainan. Anak-anak yang mendapatkan peningkatan terkoordinasi akan tumbuh lebih cepat daripada anak-anak yang mendapatkan lebih sedikit peningkatan. Ini merupakan cara meningkatkan energi pada anak dengan permainana yang mendididk. (Chimp). (Nursalam, 2008, hal. 74))

Berdasarkan permasalahan yang ingin dicapai maka dapat digambarkan suatu kerangka kerja sebagai berikut:



Skema 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Hipotesis

Hipotesis dalah penentuan singkat dari sebuah tinjauan. Teori adalah pernyataan kecurigaan tentang hubungan antara setidaknya dua faktor yang diandalkan untuk menanggapi penyelidikan dalami penelitian, sehingga spekulasi menyiratkan penilaian yang realitasnya masih dangkal dan harus dicoba. Dilihat dari tujuan dan sistem gagasan pemeriksaan, teori-teori dalam tinjauan ini adalah:

Ha : Pemanfaatan perangkat permainan edukatif sangat menarik dalam menjiwai peningkatan motorik halus pada anak usia prasekolah di TKIT Bunayya Kota Lhokseumawe.

2. METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *Quasi Experimen* dengan rancangan *One Group pre test–post test Design,* dimana pelaksanaanya tidak adanya kelompok kontrol, akan tetapi peneliti sudah melakukan observasi pertama (*pre test*) yang memungkinkan peneliti dapat menguji perubahan-perubahan yang telah terjadi setelah adanya eksperimen (*post test*).

Berdasarkan hal tersebut di atas, rancangan penelitian yang digunakan adalah (Notoatmodjo, 2010):

Pretest	Perlakuan	Postest
01	X	02

Keterangan :

Pre test (01) : Pengamatan Pertama
Post test (02) : Pengamatan Kedua
X : Intervensi (membuat gambar)

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan totalitas dari sesuatu variabel yang menyangkut permasalahan yang diteliti. Variabel tersebut dapat berbentuk orang, peristiwa, sikap, ataupun suatu yang lain yang hendak dicoba. Populasi dalam riset ini merupakan segala siswa/ i TKIT Bunayya jumlah populasi sebanyak 152 orang.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili dari populasi itu(Mahfoedz, 2010,hal 47). Sampel pada riset ini merupakan 20 orang dari totalitas jumlah siswa/ i TKIT Bunayya dengan memakai tekhnik Random Sampling. Patricia(2002, 91) subjek minimum pada studi eksperimentasi setiap kelompok adalah lima belas responden dan sepuluh hingga dua puluh subjek per kelompok merupakan minimum sampel dengan kontrol eksperimental.

Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Bunayya Kota Lhokseumawe pada tanggal 27-31 Agustus 2018. TKIT Bunayya berdiri sejak tanggal 1 Juli 2003 atas swadaya masyarakat dibawah pengolaan Yayasan Markaz Ad-Dakwah Al-Islah yang terletak di Desa Uteun Bayi.

3. HASIL PENELITIAN

Analisa Univariat

Analisa univariat adalah untuk memberi penjelasan atau mendeskripsikan karateristik dari variabel yang diteliti. Analisa ini dilakukan pada setiap variabel, variabel yang akan dianalisa antara lain variabel umur dan jenis kelamin.

a. Usia

Tabel 5.1 Distribusi Umur Responden Perkembangan Motorik Halus Di TKIT Bunayya Kota LhokseumaweTahun 2018 (n=20)

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	4	12	60,00
2	5	7	35,00
3	6	1	5,00
Total		**20**	**100.00**

Dari Tabel 5.1 dapat dilihat bahwa dari 20 responden terdapat 12 responden (60%) yang berumur 4 tahun yang lainnya berumur 5 tahun dan 6 tahun.

b. Jenis Kelamin

Tabel 5.2 Distribusi Jenis Kelamin Responden Perkembangan Motorik Halus Di TKIT Bunayya Kota Lhokseumawe Tahun 2018
(n=20)

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-Laki	8	40,00
2	Perempuan	12	60,00
Total		**20**	**100,00**

Berdasarkan Tabel 5.2, dapat dilihat bahwa dari 20 responden terdapat 12 responden (60%) dengan jenis kelamin perempuan dan lainnya berjenis kelamin laki-laki.

c. Perkembangan Motorik Halus Sebelum Stimulasi

Tabel 5.3 Distribusi Perkembangan Motorik Halus Sebelum Stimulasi Alat Permainan Edukatif di TKIT Bunayya Tahun 2018
(n=20)

No	Perkembangan Motorik Halus	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya	1	5,00
2	Tidak	19	95,00
Total		**20**	**100.00**

Berdasarkan Tabel 5.3 terlihat bahwa dari 20 responden yang belum diberikan stimulasi 19 responden (95%) tidak ada perkembangan motorik halus.

d. Perkembangan Motorik Halus Sesudah Stimulasi

Tabel 5.4 Distribusi Perkembangan Motorik Halus pasca Stimulasi Alat Permainan Edukatif di TKIT Bunayya Tahun 2018
(n=20)

No	Perkembangan Motorik Halus	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya	20	100,00
2	Tidak	-	-
Total		**20**	**100,00**

Berdasarkan Tabel 5.4 di atas dapat dilihat bahwa 20 responden yang sudah diberikan stimulasi ada perkembangan motorik halus.

Analisa Bivariat

Analisa bivariat merupakan analisa yang bertujuan buat mengenali terdapat ataupun tidaknya pengaruh variabel independent ialah pemakaian perlengkapan game edukatif terhadap variabel dependen ialah pertumbuhan motorik halus pada anak prasekolah.

Tabel 5.5 Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap Stimulasi Perkembangan Motorik Halus pada Anak Prasekolah di TKIT Bunyya Kota Lhokseumawe tahun 2018

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Standar Error	P-value	N
Perkembangan Motorik Halus Pre stimulasi	1,50	0,607	0,136	0,000	20
Perkembangan Motorik Halus Post stimulasi	3,40	0,503	0,112		20

Berdasarkan tabel 5.5 dapat dilihat bahwa rata-rata perkembangan motorik halus sebelum diberikan stimulasi adalah 1,50 dengan standar deviasi 0,607 sedangkan pada perkembangan motorik halus sesudah dilakukan stimulasi didapatkan nilai rata-rata 3,40 dengan standar deviasi 0,507.

Terlihat nilai mean perbedaan antara pengukuran perkembangan motorik halus sebelum stimulasi dan pengukuran perkembangan motorik halus sesudah stimulasi adalah 1,90 dengan standar deviasi 0,104. Hasil uji statistik diperoleh pada nilai p value 0,000 menunjukkan angka < 0,05 sehingga hipotesis nol (Ho) dinyatakan ditolak dan hipotesa kerja (Ha) diterima, hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara perkembangan motorik sebelum diberikan stimulasi dengan perkembangan motorik halus setelah stimulasi pada anak prasekolah di TKIT Bunayya Kota Lhokseumawe.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian pengujian dengan uji t-subordinate (matched t-test), menunjukkan bahwa tingkat hubungan kemajuan mesin halus adalah 0,518 dengan p(sig) sebesar 0,000, hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara mesin halus perbaikan sebelumnya, kemudian setelah itu hasutan yang kuat dan besar.

Mengingat sebelumnya, disadari bahwa insentif t untuk peningkatan mesin halus adalah 15,379 dengan nilai p 0,000. Karena p-esteem < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa Ha diakui, yang berarti bahwa dengan pemberian

kegiatan penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan perkembangan motorik halusnya seperti yang ditunjukkan oleh tabel 5.5. Peningkatan mesin halus normal sebelum pembakaran adalah 1,50 sedangkan setelah diberikan dorongan terjadi peningkatan peningkatan mesin halus normal sebesar 3,40 dengan selisih 1,90.

Pembaruan motorik anak-anak yang tidak mencolok harus diatur atau dihidupkan untuk berkembang dengan tepat. Pameran-pameran yang memberikan kemesraan dilengkapi dengan keputusan-keputusan bahwa dorongan adalah ledakan kekaguman, bermain dengan anak-anak, dilakukan sedikit demi sedikit dan terus-menerus. Kasih sayang dapat diselesaikan oleh penjaga atau orang-orang di sekitar mereka masing-masing dibayangkan atau dipercaya. Katalis untuk menumbuhkan mesin halus yang dapat dilakukan penjaga pada usia 4-5 tahun adalah untuk membantu anak-anak memahami cara menggambar. Oleh karena itu, ibu memegang peranan penting dalam kemajuan anak-anak, khususnya peningkatan motorik halus pada anak-anak usia 4-5 tahun.

Menurut dokter, setiap anak harus diberikan dorongan sesuai dengan usia pembentukannya karena anak tersebut akan benar-benar ingin menjalani perkembangannya sesuai kelompok usia tersebut, jika anak tersebut tidak dapat melewatinya, wali akan berspekulasi apakah anak tersebut memiliki masalah formatif dengan tujuan bahwa hal itu dapat dicegah lebih cepat dari jadwal seperti yang diharapkan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Educational Games effektif di gunakan untuk menstimulus perkembangan motorik halus pada anak-anak usi 2 sampai 6 tahun, khususnya apda anak TK IT Bunayya Lhokseumawe.

DAFTAR PUSTAKA

Adriana, Dian. (2011). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.

Arikunto, Suharsimi. (2005*). Manajemen Penelitian*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.

Budiman, dkk. (2011). P*engaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Motorik pada Anak Down Syndrome di SLB B&C Pambudi Dharma 2 Cimahi (Skripsi)*

Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal dan Informal (2018). Diambil pada tanggal 12 Agustus 2018 dari *http://www.bppaudnibanjarbaru.org/index.php/artikel-paudni/161-teori-perkembangan-pada-masa-pra-sekolah-dan-fase-sekolah*

Departemen Kesehatan RI. (2006). *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*.

Demsey,Patricia Ann. (2002). *Riset Keperawatan.* Jakarta: EGC

Hidayat, Aziz Alimul. (2008) *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan (edisi pertama).* Jakarta: Salemba Medika.

Lucie, dkk. (2006). *Hubungan antara Perangkat Game Instruktif dan Kemajuan Mesin Anak dalam Perawatan Anak Muda.* Majalah Obat Nusantara. Jilid 39. No. 1

Machfoedz. (2010). *Strategi Eksplorasi Kuantitatif dan Subyektif dalam Keperawatan Kesejahteraan Pengobatan Maternitas*. Yogyakarta: Fitramaya.

Muscari, Mary E. (2005). *Keperawatan Anak (edisi ketiga).* Jakarta: EGC.

Nursalam. (2008). *Perawatan Bayi dan Anak (versi pertama)*. Jakarta: Salemba Medika.

Notoatmojo. (2010). *Filosofi Eksplorasi Kesejahteraan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Shelov, Steven P. (2005). *Manual Lengkap untuk Perawatan Bayi dan Bayi*. Jakarta: Arcan.

Silawati, Endah. (2008). *Bagian-Bagian Perbaikan Mesin dan Hubungannya dengan Bagian Fisik dan Ilmiah Anak*. Dipulihkan 12 September 2018, dari http://parentingislami.wordpress.com/2008/03/05/perspectives kemajuan mesin dan-koneksi dengan bagian fisik-dan-ilmiah anak-anak,html.

Sujiono, Bambang dkk. (2005). *Strategi Peningkatan Aktual (pencetakan kedua versi pertama)*. Jakarta: Perguruan Tinggi Terbuka

Supartini, Yupi. (2004). *Kursus membaca Ide Dasar Keperawatan Anak (rilis pertama)*. Jakarta: EGC.lSuherman. (2000). Buku Saku Perkembangan Anak. Jakarta: EGC.

Wong, Donna L. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik (edisi keenam).* Jakarta: EGC.