

Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini

Novita Fitriana

Prodi S1 PG PAUD, Universitas Negeri Surabaya
Email: novita.21028@mhs.unesa.ac.id

Abstract. The method used in this research is Research and Development. The subjects of this study were early childhood aged 5-6 years in one of the PAUD institutions in Surabaya. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the application of game-based learning models to improving fine motor skills of early childhood. This media also makes it easier for teachers to convey material to children. The development of game-based learning media obtains feasibility values from experts. Materials and tools for making learning media must be safe for use by children and activities that are more diverse.

Keywords: *Application of Game Based Learning Models, Fine Motoric, Early Childhood*

Abstrak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian ini merupakan anak usia dini umur 5 – 6 tahun di salah satu lembaga PAUD yang ada di Kota Surabaya, Jawa Timur. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan model game based learning untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui media *board game*. Penelitian ini menghasilkan bahwa model game based learning melalui kegiatan *board game* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Media ini juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada anak-anak. Pengembangan media belajar berbasis permainan mendapatkan nilai kelayakan dari para ahli. Bahan dan alat untuk membuat media pembelajaran harus aman digunakan oleh anak dan kegiatan yang lebih beragam.

Kata Kunci: *Penerapan Model Game Based Learning, Motorik Halus, Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Masa usia dini adalah waktu emas bagi anak-anak, pada masa ini anak mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, munculnya kemampuan belajar dan lebih peka terhadap lingkungan sekitar atau bisa disebut dengan masa peka. Masa peka adalah masa kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan lingkungan. Pada masa peka sangat efektif untuk orang tua mengembangkan keterampilan agama dan moral, sosial-emosional, kognitif, motorik, dan bahasa.

Salah satu aspek perkembangan yang dikenal sebagai aspek yang sangat penting pada anak prasekolah atau anak usia dini adalah aspek motorik halus, meskipun banyak yang tidak tahu persis bagaimana memotivasi mereka untuk memberikan pengalaman yang tepat (Suggate et al., 2016). Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak dan sistem syaraf yang memerlukan koordinasi antara otot mata dan tangan (Crowley, 2014). Anak-anak akan lebih mampu menggunakan pisau dan garpu ketika diberi kesempatan lebih mandiri untuk makan tanpa disuapi begitu pula dengan ketika mereka memakai dan melepas kancing setelah mereka belajar memakai dan melepas pakaian. Semua kegiatan ini mendukung anak-anak dalam memiliki perilaku yang bertanggung jawab.

Keterampilan motorik halus digunakan dalam kegiatan di kehidupan sehari-hari dan di dalam akademik. Keterampilan motorik halus dikembangkan melalui aktivitas yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti menyikat gigi, berpakaian, makan menggunakan sendok dan garpu, mengikat tali sepatu, dan sebagainya. Dalam kegiatan akademik yang biasa dilakukan anak seperti menulis, menggunting, mewarnai, melipat, menempel, menggambar, menggambar garis dan sebagainya. Anak-anak tidak hanya memiliki banyak keterampilan motorik halus, semakin baik prestasi sekolah mereka dan karenanya perkembangan keterampilan motorik halus anak membutuhkan perhatian. Berk (Ali, 2017) menyatakan bahwa "perkembangan motorik halus mengacu pada perkembangan dan penguasaan keterampilan motorik kecil seperti meraih dan menggenggam, sedangkan perkembangan motorik kasar mengacu pada penguasaan keterampilan motorik yang lebih besar yang umumnya kurang kompleks, seperti merangkak, berdiri dan berjalan".

Penggunaan media belajar merupakan salah satu faktor yang merangsang kemampuan motorik halus anak (Nobre et al., 2020). Hal tersebut dikarenakan dalam media pembelajaran terdapat pesan-pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi pendidikan dengan lebih jelas (Rusman, 2012). Selain itu, media memuat materi intruksional yang memotivasi siswa untuk belajar (Fauzi dan Tambunan, 2016). Media pembelajaran dapat berupa video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur (Yaumi, 2007). Manfaat dari semua media belajar tersebut adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Lestari dan Projosantoso, 2016).

Media pembelajaran sendiri merupakan alat atau mediator yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran. Setyosari dan Sihkabuden (2005) berpendapat bahwa media adalah sarana komunikasi yang bertindak sebagai perantara atau saluran internal. fungsi komunikasi antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikator (penerima pesan). Media pembelajaran bisa diungkapkan (bias alat, bias material, bias situasional) biasanya digunakan sebagai mediator komunikasi. Suatu media dibuat atau dirancang untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa.

Guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak usia dini, salah satu yang dapat dilakukan oleh guru yaitu menerapkan model pembelajaran berbasis permainan atau bisa disebut *game based learning*. Menurut Azan dan Wong (2008). Model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran Berbasis game yang melibatkan dan melibatkan pengguna untuk mencapai suatu tujuan untuk akhir tertentu, misalnya untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Dengan pembelajaran yang dikemas melalui permainan anak akan lebih tertarik dan menyenangkan sehingga materi atau topik yang dipelajari mudah di ingat.

Sifat anak usia dini yang memiliki kecenderungan lebih suka bermain tidak lepas dari ketertarikan dan rasa minat pada permainan. Permainan merupakan sarana untuk mengembangkan tubuh, pikiran dan kepribadian seorang anak. pertumbuhan kepribadian anak dicapai melalui perkembangan sifat bermainnya dan perubahan hubungan sosial (Varzani, 2013). Anak usia dini cenderung memilih permainan yang ingin dimainkan berdasarkan tampilan fisik daripada fungsi permainan. Tampilan permainan dengan warna cerah dan ceria biasanya lebih diminati oleh anak kecil dibandingkan dengan permainan lainnya.

Di masa sekarang ini banyak anak yang tertarik bermain game di *smartphone*, namun di samping rasa tertarik itu ada efek buruk bagi anak diantara radiasi cahaya yang dipancarkan oleh *smartphone* yang kurang baik bagi kesehatan dan ukuran layar *smartphone* yang kecil dianggap kurang baik untuk perkembangan fisik anak, karena permainan hanya membutuhkan duduk di depan layar dan konsentrasi, sehingga individualitas muncul ketika anak lebih sering bermain dengan *smartphone* daripada berinteraksi dengan teman sebaya.

Mempertimbangkan beberapa hal di atas, itu lebih Ada baiknya memberi anak kecil permainan yang menggabungkan belajar dan bermain, seperti permainan *board*

game. Dengan bantuan sistem permainan papan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih sering berkomunikasi dengan teman sebayanya, terhindar dari efek buruk radiasi cahaya bagi kesehatan dan menjadi akrab dengan lingkungan sekitar terutama dengan pengenalan warna secara umum. dalam kehidupan sehari-hari. Media *board game* dipilih karena media ini tidak hanya sebagai media permainan anak, tetapi juga dapat menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Alasan memilih metode ini karena peneliti ingin menghasilkan sebuah produk yang merupakan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, media pembelajaran tersebut berupa *boardgame*. Tahapan pengembangan model ADDIE (2009) meliputi 5 tahapan antara lain analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Branch, 2009). Dengan rincian langkah sebagai berikut : (1) Menganalisis kebutuhan produk berdasarkan permasalahan yang ada dilapangan, (2) Pemilihan desain produk, (3) Realisasi dan validasi produk, (4) Uji coba di kelas, (5) Uji Efektivitas media.

Subjek penelitian ini merupakan anak usia dini umur 5 – 6 tahun di salah satu lembaga PAUD yang ada di Kota Surabaya, Jawa Timur. Data yang dikumpulkan menyangkut kebutuhan lapangan terkait media, kelayakan, kepraktisan, dan keefektivitasan produk yang telah dibuat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian menghasilkan media pembelajaran berupa *gameboard* untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Produk ini berisi permainan menempel dan mencocokkan yang bertujuan untuk menstimulasi motorik halus anak usia dini. Berikut uraian dari hasil penelitian yang dilakukan :

Tahap Analisis

Pertama, menurut data observasi yang telah kami lakukan di lapangan kami dapat menyimpulkan bahwa keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun rata-rata berada pada tahap berkembang sesuai harapan. Dua dari sembilan anak menunjukkan masih sedikit kesulitan untuk mewarnai sesuai dengan batas garis dan menempel pola. Kegiatan motorik halus yang sudah biasa dilakukan oleh anak yaitu mewarnai dan mengoleskan lem untuk menempel gambar.

Kedua, menurut hasil observasi yang kami lakukan terhadap proses pengajaran guru mendapatkan informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan terlalu kecil sehingga tidak semua anak dapat melihat dengan jelas dan anak sulit untuk fokus. Itu sebabnya ada sebagian anak yang main sendiri dengan teman-temannya, dan juga ada yang awalnya memperhatikan sebentar lalu bermain sendiri.

Ketiga, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru terlihat monoton atau itu-itu saja setiap melakukan pembelajaran anak sering diajak untuk mewarnai dan menempel kertas. Keterbatasan pemasukan dana menjadi salah satu penyebab lembaga belum menggunakan media yang bervariasi sehingga kegiatan mewarnai menggunakan krayon dengan pensil warna lebih sering dilakukan.

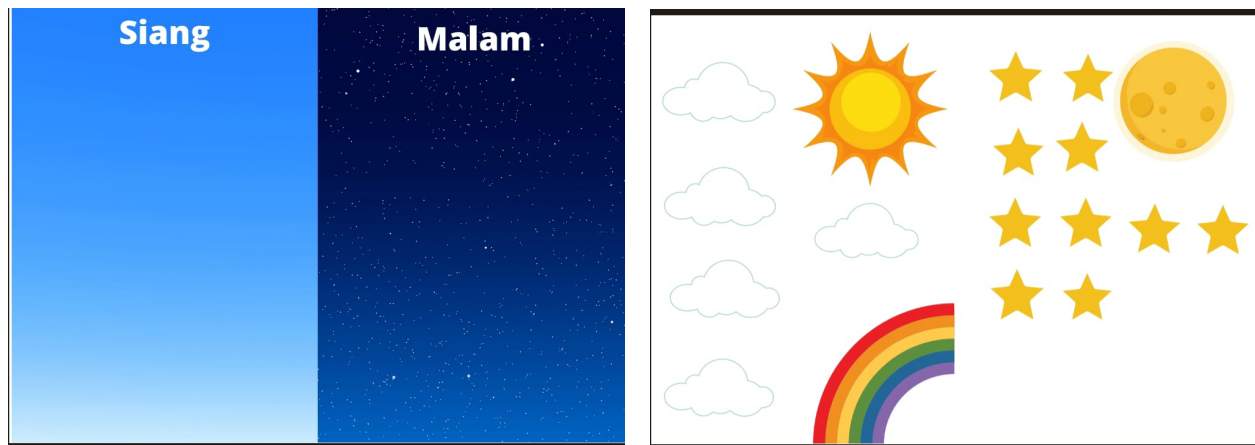
Keempat, guru kurang mengoptimalkan teknologi untuk motorik halus anak. Metode pengajaran dilakukan dengan demonstrasi di depan anak secara langsung. Hal tersebut disebabkan karena lembaga belum memiliki proyektor sehingga tidak semua anak melihat media yang kecil dengan jelas.

Dari hasil analisis lapangan di atas, kami dapat menyimpulkan kemampuan motorik halus anak masih belum berada dalam tahap berkembang sangat baik. Beberapa kendala yang dialami guru saat menstimulasi motorik halus adalah karena media yang kecil, dan terbatasnya fasilitas seperti proyektor, dan lain-lain. Oleh karena itu, diperlukan media baru untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang dapat menstimulasi motorik halus anak dengan jelas.

Tahap Desain

Dilihat dari analisis kebutuhan di atas maka diperlukan media baru yang memiliki kemudahan dalam menjalankannya. Media yang menyenangkan dan menarik agar anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kami memilih media berbasis game berupa *board game* untuk memberikan kemudahan untuk guru menyampaikan materi pada anak.

Alat dan bahan untuk membuat *Board game* sendiri adalah kertas, palstik laminating, dan magnet. Hasil akhir produk nanti berbentuk seperti menempel gambar pada tempatnya, misal, menempatkan bulan dan bintang pada malam hari. Jadi harus menyuaikan tema pada hari ini misal tema hari ini adalah alam semesta maka guru menyiapkan desain *board game* tentang alam semesta untuk mendesain gamenya bisa menggunakan *Canva*. Media ini ber ukuran A3 agar cukup besar untuk dikerjakan secara kelompok.



Gambar 1. Desain board game

Tahap Perkembangan

Tahap perkembangan dapat dilaksanakan apabila tahap desain sudah selesai dilakukan. Lalu desain *boardgame* yang sudah di buat di konsultasikan ke ahli media atau materi untuk memberikan masukan. Kedua ahli memberikan masukan yaitu materi permainannya harus lebih divariasai lagi kegiatannya, alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *board game* harus aman untuk anak usia dini. Hasil penilaian dari ahli media dan materi masuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Maka dari itu, karena penilaian ahli media dan materi mendapatkan sebutan layak maka media pembelajaran *board game* selanjutnya bisa diujicobakan.



Gambar 2. Hasil jadi *board game*

Tahap Implementasi

Materi yang digunakan dalam percobaan terbatas ini adalah board game bertema alam semesta yang tugasnya adalah merekatkan gambar benda langit yang ada siang dan malam. Melakukan kegiatan dengan bantuan media edukasi yang kami kembangkan, nampaknya anak-anak senang dan semangat dalam belajar. Anak-anak yang biasanya tidak mau bekerja hari itu aktif bertanya kepada guru jika bingung dan bersemangat. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak merespon setiap kali guru mengajukan pertanyaan terkait materi media pembelajaran kita.



Gambar 3. Penerapan media pembelajaran *board game*

Tahap Evaluasi

Berdasarkan evaluasi dari penerapan yang telah kami uji cobakan pada anak usia dini efektivitas media pembelajaran *board game* untuk stimulasi motorik halus

menunjukkan bahwa *board game* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Media ini juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada anak-anak.

Dunia anak adalah dunia permainan, bermain merupakan cara yang tepat bagi guru untuk mengembangkan kemampuan motorik anak. Waktu yang sangat menyenangkan bagi anak-anak ketika mereka mendapatkan mainan baru. Bagi anak-anak yang imajinasinya mulai berkembang, barang atau benda apapun bisa menjadi mainan. Ternyata bermain memiliki banyak sekali manfaat bagi perkembangan anak, terutama dalam perkembangan motorik anak. Memberikan mainan, mengajaknya bermain atau membuat mainan bersama merupakan salah satu upaya untuk memberikan kontribusi bagi perkembangan anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media belajar berbasis permainan mendapatkan nilai kelayakan dari para ahli. Selama ujian, anak-anak tampak antusias dan lebih termotivasi dari biasanya. Menurut Maiga (2009: 198), hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya. Bermain merupakan aturan penting dalam lingkungan belajar karena meningkatkan pengalaman belajar yang berkesan, membangkitkan semangat siswa untuk berhasil menyelesaikan pembelajaran, dan menarik perhatian siswa serta mendorong pengulangan materi sebagai hasil kejadian yang menyenangkan.

Salah satu saran para ahli terhadap media yang kami kembangkan adalah alat dan bahan yang digunakan anak harus aman. Peneliti perlu memberi peringatan bila ada alat dan bahan yang dibawa atau bahkan dilakukan oleh orang dewasa. Guru sebaiknya melepas alat yang tidak aman dan menggantinya dengan alat yang memenuhi standar keselamatan untuk mengurangi kecelakaan atau hal-hal yang tidak diinginkan (Howard et al., 2005). Pakar juga mencatat dalam materi game bahwa aktivitasnya harus lebih beragam.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa model game based learning melalui kegiatan *board game* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Media ini juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada anak-anak. Pengembangan media belajar berbasis permainan mendapatkan nilai kelayakan dari para ahli. Bahan

dan alat untuk membuat media pembelajaran harus aman digunakan oleh anak dan kegiatan yang lebih beragam.

Daftar Pustaka

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 8(2), 138-147.
- Ali, A., Deborah P., Linda C. & Claire M. (2017). *Literature review on motor skill and physical activity in preschool children in new zealand*. *Advances in Physical Education*, 7, 10-26.
- Crowley, K. (2014). *Child Development: A Practical Introduction*. Sage.
- Fauzi, I., & Tambunan, H. (2016). *Teknologi Pendidikan*. In Pola-pola Pembelajaran (Vol. 3, Issue 1). Pustaka Pelaja.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56-70.
- Howard, A. W., MacArthur, C., Willan, A., Rothman, L., Moses-McKeag, A., & MacPherson, A. K. (2005). The Effect of Safer Play Equipment on Playground Injury Rates among School Children. *Cmaj*, 172(11), 1443-1446. <https://doi.org/10.1503/cmaj.1041096>
- Kurniadi, D. (2017). *Penerapan Proses Desain Interaksi Pada Perancangan Boardgame untuk Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). *Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah*. *Developing Science Comic Media Using the Problem-Based Learning Model to Increase the Analytical Thinking Ability and Scientific Attitude*. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145-155.
- Nobre, J. N. P., Vinolas Prat, B., Santos, J. N., Santos, L. R., Pereira, L., Guedes, S. da C., Ribeiro, R. F., & Morais, R. L. de S. (2020). *Quality of Interactive Media Use in Early Childhood and Child Development: A Multicriteria Analysis*. *Jornal de Pediatria*, 96(3), 310-317. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2018.11.015>
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.

- Suggate, S., Stoeger, H., & Pufke, E. (2016). Relations between Playing Activities and Fine Motor Development. *Early Child Development and Care*, 4430(April), 0-14. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1167047>
- Varzani, M. R., (2013). *A study of The Role of Games in the Learning Improvement of Elementary Schoolboys in Karaj, Iran*, pp. 400-404.
- Yaumi, M. (2007). *The Implementation of Dostance Learning in Indonesian Higher Education*. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 10(2)., 196-215.