

## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan disajikan mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian yang meliputi data umum dan data khusus. Data umum meliputi gambaran umum lokasi penelitian dan karakteristik demografi responden. Data khusus meliputi data tingkat perkembangan motorik pada anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan melalui permainan maze.

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Data Umum**

###### **4.1.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Athfal 06 yang terletak di jalan Mulyorejo No.100 Surabaya, Kelurahan mulyorejo, Kecamatan Mulyorejo, statusnya adalah sekolah swasta dibawah naungan DIKNAS, sekolah ini memiliki dua kelas yaitu kelas TK A dan TK B, terdapat ruangan kepala sekolah menjadi satu dengan ruangan guru, kondisi kelas dan ruang kepala sekolah berlantai keramik dan bertembok bata, terdapat banyak mainan yang di simpan di ruang kepala sekolah. Tenaga pengajar disekolah tersebut berjumlah dua orang yang masing-masing memiliki tanggung jawab untuk mengajar satu kelas, sekolah tersebut memiliki seorang kepala sekolah dan bendahara. Jumlah murid untuk TK A adalah 48 orang yang rata-rata umur 4-5 tahun dan untuk TK B 47 orang yang rata-rata  $\geq 6$  tahun.

#### 4.1.1.2 Karakteristik Demografi Responden

##### 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

| Jenis Kelamin | Jumlah Frekuensi | Prosentase (%) |
|---------------|------------------|----------------|
| Laki-Laki     | 19               | 45,2           |
| Perempuan     | 23               | 54,8           |
| Jumlah        | 42               | 100%           |

Sumber : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya 2016

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin mayoritas perempuan sebanyak 23 orang (54,8%) sedangkan laki-laki sebanyak 19 orang (45,2%).

##### 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur

Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Umur Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

| Umur   | Jumlah Frekuensi | Prosentase (%) |
|--------|------------------|----------------|
| 5      | 27               | 64,3           |
| 6      | 15               | 35,7           |
| Jumlah | 42               | 100%           |

Sumber : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya 2016

Berdasarkan table 4.2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden mayoritas berumur 5 tahun sebanyak 27 orang (64,3%), dan jumlah umur 6 tahun sebanyak 15 orang (35,7%).

#### 4.1.2 Data Khusus

##### 4.1.2.1 Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Sebelum Diberikan Permainan Maze Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

Tabel 4.3 Distribusi Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Sebelum Diberikan Permainan Maze Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mulyorejo Surabaya Mei 2016

| Kategori | Frekuensi (N) | %   |
|----------|---------------|-----|
| Kurang   | -             | -   |
| Cukup    | 27            | 64  |
| Baik     | 15            | 36  |
| Jumlah   | 42            | 100 |

Sumber : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

Berdasarkan table 4.3 diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian perkembangan motorik halus pada anak prasekolah sebelum diberikan permainan maze sebagian besar tergolong cukup yaitu sebanyak 27 anak prasekolah (64%).

##### 4.1.2.2 Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Setelah Diberikan Permainan Maze Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

Tabel 4.4 Distribusi Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Setelah Diberikan Permainan Maze Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mulyorejo Surabaya Mei 2016

| Kategori | Frekuensi (N) | %   |
|----------|---------------|-----|
| Kurang   | -             | -   |
| Cukup    | 13            | 31  |
| Baik     | 29            | 69  |
| Jumlah   | 42            | 100 |

Sumber : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian perkembangan motorik halus pada anak prasekolah setelah diberikan tentang permainan maze sebagian besar mengalami peningkatan yaitu tergolong baik sebanyak 29 anak prasekolah (69%).

#### 4.1.2.3 Perbandingan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Sebelum dan Setelah Diberikan Permainan Maze Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

Tabel 4.5 Perbandingan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah  
Sebelum dan Setelah Diberikan Permainan Maze Di TK Aisyiyah  
Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

| Frekuensi | Pre-Test |     | Post-Test |     |
|-----------|----------|-----|-----------|-----|
|           | N        | %   | N         | %   |
| Kurang    | -        | -   | -         | -   |
| Cukup     | 27       | 64  | 13        | 31  |
| Baik      | 15       | 36  | 29        | 69  |
| Jumlah    | 42       | 100 | 42        | 100 |

$P=0.001 < \alpha = 0,05$   
*Wilcoxon Signed Rank Test*

Sumber : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya Mei 2016

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian perkembangan motorik halus pada anak prasekolah sebelum diberikan permainan maze sebagian besar tergolong cukup yaitu 27 anak prasekolah (64%) sedangkan sesudah diberikan permainan maze pada anak prasekolah 29 anak prasekolah (69%) tergolong baik dan 13 anak prasekolah (31%) tergolong cukup dari 42 responden anak prasekolah.

Berdasarkan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan perkembangan motoric halus pada anak prasekolah sebelum dan setelah diberikan permainan maze menunjukkan hasil dengan signifikasi  $p= 0,001$

dengan derajat kemaknaan yang digunakan adalah  $\alpha < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh permainan maze terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya.

## **4.2 Pembahasan**

### **4.2.1 Mengidentifikasi Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Sebelum Dilakukan Permainan Maze**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.3 di dapatkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak prasekolah sebelum dilakukan permainan maze dari 42 responden tergolong kategori cukup 27 responden (64%), kategori baik 15 responden (36%) mayoritas perempuan sebanyak 23 orang (54,8%) dan mayoritas berumur 5 tahun sebanyak 27 orang (64,3%). Dikarenakan anak kurang terampil saat memegang ujung pensil dan menulis namun terampil saat mencoret-coret kertas.

Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi. Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas menganyam kertas, mencorat-coret kertas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama. Pada akhir masa kanak-kanak (usia 6 tahun), anak telah belajar bagaimana menggunakan jari-jemari dan pergelangan tangannya untuk menggerak-kan ujung pensil (Nuryani,2005)

Jenis kelamin merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motorik halus, Dalam penelitian ini diperoleh jumlah responden berdasarkan jenis kelamin pada tabel 4.1 yaitu mayoritas perempuan sebanyak 23 responden (54,8%) dan

laki-laki sebanyak 19 responden (45,2%). Ada beberapa pandangan tentang konsep gender dalam kaitannya dengan permainan anak. Dalam melakukan aktifitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki atau perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan sosial anak. Akan tetapi, ada pendapat lain yang meyakini bahwa permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri sehingga sebagian alat permainan anak perempuan tidak dianjurkan untuk digunakan oleh anak laki-laki. Hal ini dilatar belakangi oleh alasan adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari melalui media permainan. Jadi dalam penelitian ini jenis kelamin responden tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak karena setiap anak bebas bermain dengan mainan apapun tapi jenis mainannya yang dibedakan antara laki-laki dan perempuan sesuai tuntutan perilaku yang berbeda antara laki-laki dan perempuan (Nuryani, 2005)

Usia juga merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus. Pada periode Pra operasional (2-7 tahun) ini anak bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi. Pematangan/kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf, Pengalaman fisik, anak harus mempunyai pengalaman dengan benda-benda dan stimulus-stimulus dalam lingkungan tempat ia beraksi terhadap benda-benda itu, Interaksi sosial, adalah pertukaran ide antara individu dengan individu, Keseimbangan, adalah suatu system pengaturan sendiri yang bekerja

untuk menyelesaikan peranan pendewasaan, pengalaman fisis, dan interaksi sosial (Piaget, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 06 Mulyorejo Surabaya, sebelum diberikan permainan maze yaitu mayoritas kemampuan motorik anak dalam kategori cukup dikarenakan anak kurang terampil saat memegang ujung pensil dan menulis namun terampil saat mencoret-coret kertas. Selain itu item pertanyaan atau perintah yang lain yang dinilai kurang terampil diantaranya mengikuti 180<sup>0</sup>, membenturkan 2 kubus, menara dari 4 kubus, menara dari 6 kubus, menggambar dengan 3 bagian dan menggambar orang 6 bagian.

#### **4.2.2 Mengidentifikasi Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Setelah Dilakukan Permainan Maze**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.4 di dapatkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak prasekolah setelah dilakukan permainan maze dari 42 responden tergolong kategori baik 29 responden (69%), kategori cukup 13 responden (31%). Dikarenakan kemampuan anak dalam memegang pensil, menulis dan mencoret-coret kertas sudah meningkat karena pemberian terapi permainan maze.

Dalam teori perkembangan anak ketrampilan motorik berkoordinasi dengan otak, jadi amat mempengaruhi kemampuan kognitif (berfikir). Contoh, pada akhir masa kanak-kanak (usia 6 tahun), anak telah belajar bagaimana menggunakan jari jemari dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensil, bila mereka terampil menggambar, menggunting atau menempel, maka gerakan halus ini kelak akan mempermudah anak belajar menulis, anak yang kaku memegang

pensil tulisannya akan tidak beraturan, bisa jadi kemampuan motorik halusnya tidak di latih dengan baik sewaktu kecil. Gerakan tangan anak (*handstroke*) pada anak usia prasekolah sudah dalam taraf membuat polah (*pattern making*) (Layyina, 2009).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 06 Mulyorejo Surabaya, setelah diberikan permainan maze yaitu mayoritas kemampuan motorik anak dalam kategori baik dikarekan anak sudah terampil saat memegang ujung pensil dan menulis, dimana ketrampilan motoric berkoordinasi dengan otak sehingga mempengaruhi proses berfikir anak saat mengisi permainan maze.

Setelah diberikan permainan maze motorik halus responden menunjukkan peningkatan sebanyak 14 responden karena permainan maze itu mampu memberikan kesan menarik pada anak mampu memberikan kesan menarik kepada anak, serta pengalaman yang konkrit sehingga anak dengan mudah membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa anak usia TK berada pada tahapan pra-sekolah konkrit yaitu persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berpikir intuitif Susanto (2011). Kesan menarik maze ini dalam pembelajaran memungkinkan anak lebih menaruh perhatian ketika proses belajarmengajar berlangsung dan bermanfaat guna mengoptimalkan aspek motorik halusnya. Lianawati (2013) mengatakan bahwa tujuan maze untuk memfokuskan anak untuk belajar, melatih konsentrasi anak, melatih daya ingat anak, melatih anak untuk mencari jalan keluar, melatih kelentukan otot-otot tangan anak.

Pengaruh permainan maze mampu menjadi alat permainan yang membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak. Berpengaruhnya maze ini karena permainan maze tersebut menyenangkan, sehingga anak dengan mudah menerima apa yang di ajarkan. Oleh karena itu, pengaruh maze yang dilakukan akan memberikan stimulasi yang baik bagi kemampuan motorik halus pada anak.

Diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah, keterampilan motorik halus anak belum optimal seperti dalam kegiatan melipat pada kegiatan menggambar terdapat beberapa anak yang cara mewarnainya masih kaku sehingga hasil pewarnaannya cenderung tidak rapi, selain itu ketika anak membuat sebuah gambar lingkaran hasil gambarnya belum sesuai dengan apa yang diharapkan, dalam membuat coretan tulisan masih belum rapi diantaranya masih ada yang belum bisa menulis dengan benar, serta pada saat menjiplak hasil jiplakan anak masih terlihat kurang rapi karena hasil jiplakan berbeda dengan jiplakan aslinya dan cenderung anak masih mengulang-ulang dalam membuat jiplakan, saat meronce anak masih kesulitan untuk memasukkan mutiara dengan benang, dan saat kegiatan mencocok hasilnya hasilnya juga belum rapi bahkan diantaranya ada yang tidak sabar dan teliti, sehingga hanya dengan beberapa kali mencocok anak langsung menyobek hasil kerjanya. Kegiatan pembelajaran motorik halus yang telah diterapkan oleh guru seperti kegiatan melipat, menempel, menggambar, menggunting dan kolase sudah pernah dilakukan akan tetapi karena keterbatasan media dan waktu guru untuk menilai dan mengajar, guru memberikan kegiatan membaca, menulis dan berhitung menggunakan media lembar kerja anak.

Alat permainan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya juga sangat terbatas terlihat hanya ada beberapa alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga dalam mengembangkan keterampilan motorik halus guru kurang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menstimulasi keterampilan motorik halus guru jarang menggunakan alat permainan edukatif misalnya untuk menjiplak bentuk hanya ada pola dari kertas, pensil, buku tulis dan crayon sehingga keterampilan motorik halus anak kurang terstimulasi. Suasana pembelajaran yang diciptakan guru untuk mengawali pembelajaran dilakukan dengan bercerita namun dirasa kurang menyenangkan bagi anak terutama pada kegiatan motorik halus. Anak sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan dengan alasan ingin cepat bermain di luar. Padahal suasana di Taman Kanak-kanak harus menyenangkan agar anak tidak cepat merasa bosan.

Dari hasil penelitian yang saya lakukan mayoritas anak terampil dalam memegang ujung pensil dan menulis namun, saat mengisi permainan maze banyak yang berhenti sejenak untuk berfikir melewati lika-liku yang ada di permainan maze mayoritas pada level 3 dan 4.

#### **4.2.3 Menganalisis Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah**

Berdasarkan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah sebelum dan setelah diberikan permainan maze menunjukkan hasil dengan signifikansi  $p = 0,001$  dengan derajat kemaknaan yang digunakan adalah  $\alpha < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh permainan maze terhadap perkembangan

motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Mulyorejo Surabaya.

Menurut Istiaty (2006), Permainan *maze* adalah permainan edukatif dengan jalan sempit yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan, dapat juga dikatakan permainan mencari jalan keluar kemudian bagaimana anak bisa menemukan jalan keluarnya.

Menurut Badru Zaman (2011), Maze adalah sebuah puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu, dilakukan dengan cara menuliskan jalan yang telah ditempuh, setelah itu menggunakan pensil atau hanya dengan menunjuk jalannya menggunakan jari, pemain harus menemukan jalan keluar dari sebuah pintu masuk ke satu atau lebih pintu keluar.

Bermain maze, dapat mengasah kemampuan anak untuk mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan utuh maze tersebut. Selain itu teknik maze juga dapat meningkatkan kreativitas, karena teknik maze menyediakan jalur-jalur yang menarik dengan gambar dan warna yang memenuhi selera yang biasa digunakan (Ari Udani, 2014).

Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa anak usia TK berada pada tahapan pra-sekolah konkrit yaitu persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkrit dan berpikir intuitif (Susanto, 2011). Permainan maze mampu memberi kesan menarik pada anak, serta pengalaman yang konkrit. Kesan menarik permainan maze dalam pembelajaran memungkinkan anak lebih menaruh perhatian ketika proses belajar mengajar berlangsung dan bermanfaat guna mengoptimalkan aspek motorik halusny, sehingga anak dengan mudah membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran, memfokuskan anak untuk

belajar, melatih konsentrasi anak, melatih daya ingat anak, melatih anak untuk mencari jalan keluar, melatih kelentukan otot-otot tangan anak. (Asni Ariny Haque, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan motorik halus pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 06 Mulyorejo Surabaya, setelah diberikan permainan maze yaitu mayoritas kemampuan motorik anak dalam kategori baik dikarekan pada saat mengisi permainan maze untuk mencari jejak atau menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan melalui jalur-jalur dapat pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan anak sehingga mampu memberikan nilai positif dalam perkembangan motorik halus anak.