



Media Permainan *Busy Board* Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak

Theresia¹, Sutrisno², Yuniarti³

¹²³ PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Pontianak

E-mail: 201610021@unmuhpnk.ac.id¹, sutrisnoump@gmail.com², yuniarti406@gmail.com³

Abstract

This study aims to examine and understand the Busy Board game media to stimulate fine motor skills of children aged 5-6 years at PAUD KB Mandiri Paoh Concong Village, Ketapang. The research method used is an experiment with a quantitative approach. The data sample of this research is children aged 5-6 years in class B, totaling 13 children. Data sources were obtained based on test results (pretest and post-test) and observation of child development in the classroom. The results revealed that the validation of material experts obtained a value of 100% with the category "Very Feasible". Media expert validation obtained a value of 75% with the category "Worth Using". The results of stage I observations obtained an average value of 25.7 (64.25%) with the category "Developing as expected". Phase II observations have increased, obtained an average value of 38.95 (94.5%) in the "Developing Very Well" category. Thus it is concluded that Busy Board media can be used in the learning process in the classroom at KB Mandiri PAUD.

Keywords: Game media, Busy Board, Fine Motor of Children

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan memahami media permainan Busy Board untuk menstimulasi motorik halus terhadap anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Mandiri Desa Paoh Concong, Ketapang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel data penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelas B yang berjumlah 13 anak. Sumber data diperoleh berdasarkan hasil tes (pretes dan postes) dan observasi perkembangan anak di kelas. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa validasi ahli materi diperoleh nilai 100% dengan kategori "Sangat Layak". Validasi ahli media diperoleh nilai 75% dengan kategori "Layak Digunakan". Hasil observasi tahap I diperoleh nilai rata-rata 25,7 (64,25%) dengan kategori "Berkembang Sesuai Harapan". Observasi tahap II mengalami peningkatan, diperoleh nilai rata-rata 38,95 (94,5%) dengan kategori "Berkembang Sangat Baik". Dengan demikian disimpulkan bahwa media Busy Board dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas pada PAUD KB Mandiri.

Kata Kunci: Media permainan, Busy Board, Motorik Halus Anak

Diterima: 23 Desember 2024 | Direvisi: 30 Desember 2024 | Disetujui: 31 Desember 2024

© 2024 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Masa perkembangan anak usia dini merupakan masa yang penting, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek perkembangan yang akan berpengaruh kepada tahap-tahap perkembangan berikutnya. Hurlock (dalam Artobatama dkk, 2021) menjelaskan masa kanak-kanak awal merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu. Salah satu keterampilan yang sedang berkembang pada masa ini motorik yang berkaitan dengan kemampuan koordinasi otot-otot tangan atau dikenal dengan kemampuan motorik halus (Anugrah, Chairilsyal, & Puspitasari, 2022).

Berdasarkan hasil observasi terhadap anak usia 5–6 tahun di PAUD KB Mandiri, diperoleh bahwa perkembangan motorik halus anak kurang berkembang secara optimal, hal ini berdasarkan penemuan kasus di kelas, yaitu : anak-anak belum bisa menggunakan alat-alat tulis dengan benar, belum bisa memasang sepatu sendiri, belum bisa melipat kertas dengan baik, dan belum bisa mengancing baju. Kasus ini dipengaruhi oleh perkembangan motorik halus yang kurang. Dengan demikian perlu adanya solusi melalui pengembangan media belajar di kelas yaitu media *busy board* agar anak bisa mengurus dirinya sendirinya dengan baik dan benar. Firdaus menjelaskan media *busy board* sendiri adalah media yang membantu melatih motorik halus anak usia dini dengan menyediakan berbagai jenis permainan dan kegiatan yang dapat dilakukan secara bersamaan (Firdaus, 2022). Media *busy board* adalah papan ajaib yang membantu anak-anak belajar motorik halus dan mengasah kemampuan otot-otot kecil mereka. Media permainan edukatif ini telah terbukti efektif dan praktis untuk mengajarkan motorik halus anak-anak menurut Yuliasari (dalam Guslinda & Kurnia, 2022).

Memberikan peningkatan kemampuan motorik halus anak menggunakan media *Busy Board* merupakan alternatif pengajaran anak usia dini di berbagai negara maju, seperti Eropa dan Amerika. Penerapan media *busy board* terhadap penelitian ini dilakukan dengan kegiatan yang menempatkan sebuah papan yang dapat membuat anak-anak sibuk dengan mengenali setiap benda-benda yang ditempel pada media *Busy Board*. Hal ini tentunya untuk membantu anak-anak meningkatkan stimulasi motorik halus dan otak mereka secara mandiri. Senada dengan Firdaus (2022) yang mengungkapkan belajar menggunakan media *busy board* adalah papan ajaib dapat membantu anak-anak belajar motorik halus dan mengasah kemampuan otot-otot kecil mereka, karena terbukti efektif dan praktis untuk mengajarkan motorik halus pada anak usia dini. Diharapkan melalui hasil penelitian ini menjadi strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus anak secara optimal yang dapat dilakukan melalui proses pembelajaran di kelas.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (dalam Liani, Ambarawati, & Tristya, 2023) menjelaskan penelitian eksperimen kuantitatif merupakan suatu teknik yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dengan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Variabel penelitian ini adalah Metode *Busy Board* (Variabel X) yang memberikan perlakuan terhadap Keterampilan Motorik Halus (Variabel Y). Penelitian ini dilakukan di PAUD KB Mandiri yang beralamat di Jalan Trans Kalimantan Barat, Desa Paoh Concong, Kecamatan Simpang Hulu, Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat (78850). Waktu penelitian ini

dijadwalkan pada bulan Juli– Agustus 2024. Sampel penelitian ini berjumlah 13 anak dengan memberikan treatment terhadap 6 anak. Data yang dikumpulkan untuk membantu proses penelitian berasal dari hasil tes dan observasi lapangan terhadap anak usia 5–6 tahun yang menjadi sasaran penelitian secara nyata menyertakan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Penelitian ini menjadi empat tahapan, yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerja lapangan, tahap analisis data, tahap penyelesaian atau pelaporan hasil penelitian (Afriani & Angraini, 2024).

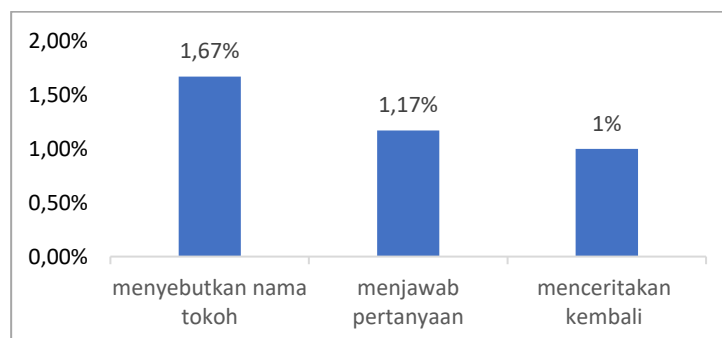
Hasil Penelitian

Hasil dan pembahasan di dalam penelitian ini disesuaikan dengan pertanyaan dan fokus penelitian sebagai hasil pengamatan atau observasi hasil tes dan observasi penelitian terhadap anak usia 5–6 tahun di PAUD KB Mandiri. Penelitian ini dilakukan 22 Juli sampai dengan 2 Agustus 2024.

Hasil Keterampilan Stimulus Motorik Anak Sebelum Perlakuan Media Permainan *Busy Board* di Kelas (Pretes)

Berikut hasil keterampilan keterampilan stimulus motorik anak sebelum perlakuan media permainan *busy board* di kelas berdasarkan peroleh nilai pretes pada gambar diagram batang di bawah ini :

Gambar 1. Diagram Hasil Keterampilan Stimulus Motorik Anak di Kelas (Pretes)



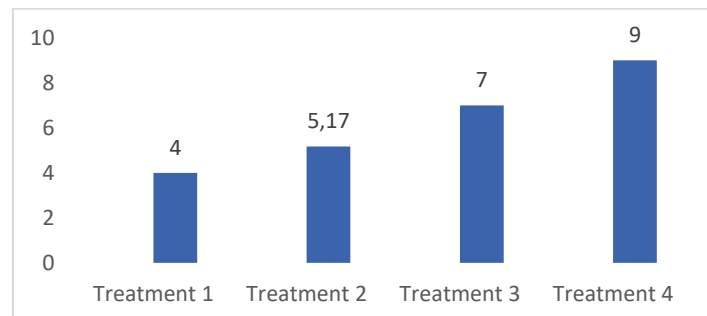
Sumber : Olah Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tampilan (Gambar 1) diperoleh hasil pretes terhadap keterampilan stimulus motorik anak sebelum mendapatkan perlakuan media permainan *busy board* di kelas. Nilai rata-rata diperoleh untuk indikator “menyebutkan nama tokoh” sebesar 1,67%, indikator “menjawab pertanyaan” sebesar 1,17%, dan indikator “menceritakan kembali” sebesar 1%.

Hasil data dari *pre-test* pada gambar grafik tersebut masih rendah mengenai keterampilan stimulus motorik anak di kelas dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru terhadap isi media *busy board*. Maka dengan demikian perlu dilakukannya *treatment* pada anak

dengan jumlah empat (4) kali. Berikut penjelasan mengenai *treatment* yang diberikan yang dapat dilihat pada gambar diagram batang di bawah ini :

Gambar 2. Diagram Hasil Keterampilan Stimulus Motorik Anak di Kelas (*Treatment 1-4*)



Sumber : Olah Data Peneliti, 2024

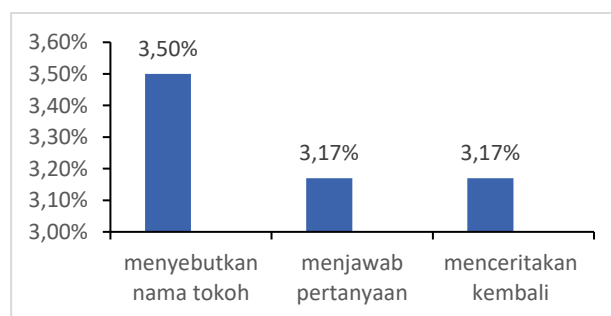
Berdasarkan tampilan (Gambar 2) diperoleh hasil *treatment* terhadap keterampilan stimulus motorik anak sebelum mendapatkan perlakuan media permainan *busy board* di kelas. Nilai rata-rata diperoleh untuk *treatment 1* dengan nilai 4, *treatment 2* dengan nilai 5,17, *treatment 3* dengan nilai 7, dan *treatment 4* dengan nilai 9.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Busy Board* dapat membantu meningkatkan motorik halus anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru terhadap isi media *busy board*, sehingga keterampilan berbicara anak benar dan menarik perhatian anak untuk bisa lebih fokus saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Maka dalam hal ini peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya yaitu pemberian postes.

Hasil Keterampilan Stimulus Motorik Anak Sesudah Perlakuan Media Permainan *Busy Board* di Kelas (Postes)

Berikut hasil keterampilan keterampilan stimulus motorik anak sesudah perlakuan media permainan *busy board* di kelas berdasarkan peroleh nilai postes pada gambar diagram batang di bawah ini :

Gambar 3. Diagram Hasil Keterampilan Stimulus Motorik Anak di Kelas (Postes)



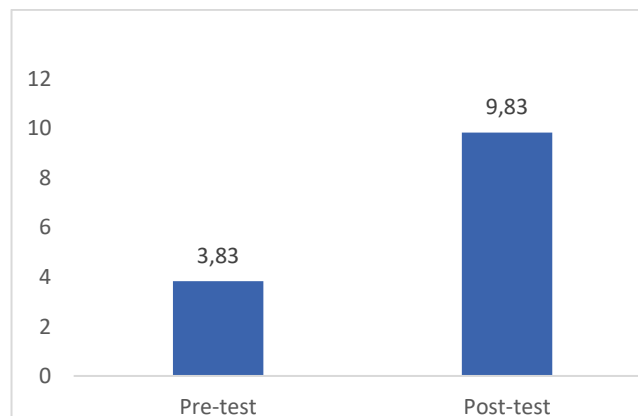
Sumber : Olah Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tampilan (Gambar 3) diperoleh hasil postes terhadap keterampilan stimulus motorik anak sesudah mendapatkan perlakuan media permainan *busy board* di kelas. Nilai rata-rata diperoleh untuk indikator “menyebutkan nama tokoh” sebesar 3,50%, indikator “menjawab pertanyaan” sebesar 3,17%, dan indikator “menceritakan kembali” sebesar 3,17%. Hasil data dari *pre-test* pada gambar grafik tersebut mengalami peningkatan berdasarkan hasil sebelumnya (*pretes*) mengenai keterampilan stimulus motorik anak di kelas dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru terhadap isi media *busy board*.

Pengaruh Penerapan Media Permainan *Busy Board* Terhadap Stimulus Motorik Anak di Kelas

Berikut hasil pengaruh penerapan media permainan *busy board* di kelas berdasarkan peroleh hasil nilai pretes dan postes pada gambar diagram batang di bawah ini :

Gambar 4. Diagram Pengaruh Media *Busy Board* terhadap Keterampilan Stimulus Motorik Anak di Kelas (Postes)



Sumber : Olah Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tampilan (Gambar 4) diperoleh hasil pengaruh media *Busy Board* terhadap keterampilan stimulus motorik anak di kelas diperoleh nilai mean pada data pretes yang didapat nilai data sebesar 3,83 dan nilai postes sebesar 9,83. Maka dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penerapan media bermain *busy board* terhadap stimulus motorik halus anak di kelas. Adapun hasil ini juga didukung berdasarkan hasil *Uji Paired Sampel T-Test* mengenai pengaruh media *busy board* (variabel X) terhadap stimulasi motorik anak (variabel Y) yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Hasil *Paired Sample T-Test*

	Paired Differences		Mean	95% Cofidence Internal of the Difference Lower	Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
	Mean	Std. Deviation						
Pair 1 Pretes - Postes	-6.000	.632	.258	-6.664	-5.336	-23.238	5	.000

Sumber : Olah Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tampilan (Tabel 1) diperoleh hasil pengujian *paired sampel t-test* pada aspek-aspek yang dinilai pada saat pretes dan postes yaitu dengan taraf signifikan (α) sebesar 5%, adapun nilai signifikansi sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima sedangkan H_0 di tolak maka variabel *media busy board* memiliki pengaruh terhadap stimulus motorik anak.

Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara metode *busy board* terhadap peningkatan stimulus anak dalam kemampuan berbicara di sekolah. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, Rahmawati (2017) yang mengemukakan pemberian stimulus seperti mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain yang melibatkan gerakan fisik yang mempengaruhi perkembangan fisik, selain itu meningkatkan kemampnan motorik halus pada anak, penerapan melalui media *busy board* juga menumbuhkan antusias dan rasa gembira pada anak (Fa'izah, 2023).

Anak senang dan semangat melakukan kegiatan melalui media *busy board*. Anak tekun dan senang untuk mencoba lagi ketika melakukan kegiatan melalui media tersebut ketika belum bisa melakukan indikator dalam media *busy board*. Ulfah & Rahmah (2017) berpendapat bahwa manfaat media adalah merangsang keingin tahuan anak dengan menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional anak. Salah satu temuan lain dari penggunaan media *busy board* yaitu meningkatkan aspek sosial emosional anak dalam lingkup perkembangan perilaku prososial berupa antusias dan rasa gembira anak yang ditunjukkan dengan anak tekun melakukan kegiatan di kelas (Anugrah, Chairilisyah, & Puspitasari, 2017).

Penelitian Azlin (2023), dijelaskan bahwa media *busy board* memiliki manfaat sebagai : (a) penghibur di tengah pembelajaran; (b) terstimulusnya fisik motorik anak; dan (c) membantu merangsang panca indera. Media *busy board* sebagai penghibur berarti membantu anak tetap belajar tanpa merasa tertekan. Fisik motoriknya juga akan distimulus, terutama motorik halusnya yang mengharuskan anak mengkoordinasikan mata dan jari-jarinya. Selanjutnya ialah membantu anak merangsang panca inderanya, tidak hanya penglihatan, tetapi juga peraba dan pendengaran.

Untuk arah penelitian di masa mendatang, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi media *busy board* untuk menentukan banyak macam kegiatan yang dapat dilakukan di dalam pembelajaran menggunakan media tersebut. Tidak hanya peningkatan terhadap stimulus anak, namun meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dapat mengacu pada jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan suatu produk permainan yang bervariasi sesuai kebutuhan anak di masing-masing sekolah, serta memiliki nilai validasi yang tinggi karena produk tersebut dihasilkan melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi oleh para ahli. Kemudian media *busy board* dapat dibuat tingkatan level untuk mendapatkan hasil pemahaman anak-anak yang lebih tepat sesuai dengan kemampuannya, seperti level *easy*, *medium*, dan *hard*.

Secara keseluruhan penelitian memberikan penjelasan bahwa penggunaan *busy board* ini dapat membantu mengembangkan motorik halus dan mempertajam indera anak, seperti penglihatan dan peraba serta dapat mengasah rasa ingin tahu dan kemampuan investigasinya.

Simpulan

Media *busy board* merupakan salah satu media pembelajaran *loose part* yang akan membuat anak sibuk dengan berbagai kegiatan yang tersedia. Anak merasa tertantang untuk menyelesaikan instruksi yang diberikan peneliti. Berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaboratif, serta komunikasi anak dapat dikembangkan dengan keterlibatan guru melalui penggunaan *busy board* di kelas. Selain itu juga media ini sangat berpengaruh untuk mengembangkan bahasa, kognitif, motorik halus, serta sosial emosional anak. Beberapa manfaat dalam penggunaan *busy board* antara lain sebagai penghibur berarti membantu anak tetap belajar tanpa merasa tertekan. Kemudian, menstimulus fisik motorik anak, terutama motorik halus yang mengharuskan anak mengkoordinasikan mata dan jari-jarinya. Selanjutnya, membantu merangsang panca indera anak, tidak hanya penglihatan, tetapi juga peraba dan pendengaran.

Daftar Pustaka

- Afriani, A. & Angraini, V. (2024). Pengaruh Media Busy Board Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di Tk Iqra' Tunggal Hitam Padang. *Asian Jurnal Of Early Childhood and Elementary Education*, 2, 115-126. <https://doi.org/10.58578/AJECCE.v2i2.2910>
- Anugrah, D.P., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Pendiakn Tambusai*, 5, 10339-10347. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2622/2287>
- Artobatama, I., Hamdu, G., Giyartini, R. (2020). Analisis Desain Pembelajaran STEM berdasarkan Kemampuan 4C di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4, 76- 77. doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1>

- Azlin, A, P. (2018). Studi Tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pertiwi Dwp Setda Provnsi Riau. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 115-122. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1169>
- Fa'izah, A, N. (2023). Pentingnya Keterlibatan Orngtua Melalui Penggunaan Busy Board pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Infantia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 11-18. <https://ejournal.upi.edu/index.php/INFANTIA>
- Firdaus, dkk., (2022). Permainan Edukatif Busy Board: Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita di SLB Negeri 1 Bone. *Jurnal Panrita Abdi*, 6, 599-609. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi/article/view/17783>
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Media Publishing.
- Liani, P.N., Ambarawati, H., & Tristya, I. (2023). Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial dan Hukum*, 1, 71-101. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/AlZayn/article/view/136>
- Rahmawati, D. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Bercerita Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan Palas Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016-2017. *Jurnal Universitas Lampung*, 3, 145-155. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/29147>