



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 11836-11851

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Permainan Foosball Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun
Di TK IT Insan Teladan Pekanbaru

Sania Filza^{1✉}, Nurlita², Defni Satria³

Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: sania.filza4519@student.unri.ac.id[✉]

Abstrak

Permainan foosball berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Foosball Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Insan Teladan Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif. Sampel yang digunakan sebanyak 12 orang. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen yang mempengaruhi variabel independen terhadap variabel dependen. Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-eksperimen dengan rancangan desain *Prettest-Posttest Only Control Group Design*. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh permainan foosball terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK TK IT Insan Teladan Pekanbaru. Pengaruh yang diberikan dengan permainan foosball terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK TK IT Insan Teladan Pekanbaru adalah sebesar 67,76%

Kata kunci : *Permainan Foosball, kemampuan motorik halus anak*

Abstract

Foosball games affect the fine motor skills of children aged 5-6 years. This study aims to determine the effect of playing foosball on fine motor skills of children aged 5-6 years at TK IT Model Pekanbaru. The type of research used is experimental research with quantitative methods. The sample used was 12 people. The research used in this research is experimental research that influences the independent variables on the dependent variable. The research method used was pre-experiment with the Pretest-Posttest Only Control Group Design. The sampling technique used in this research is saturated sample. Data collection techniques used is observation. This research hypothesis is that there is an influence of foosball games on fine motor skills of children aged 5-6 years in TK IT Insan Teladan Pekanbaru. The influence given by playing foosball on the fine motor skills of children aged 5-6 years in the TK IT Insan Exemplary Pekanbaru Kindergarten is equal to 67.76%

Keywords: *Foosball game, children's fine motor skills*

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan yang menjadi fokus untuk dioptimalkan salah satunya yaitu motorik halus anak. Motorik halus yaitu sebagian tubuh melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, misalkan gerakan pada pergelangan tangan dan gerakan yang melibatkan jari-jemari, sehingga gerakan motorik halus perlu koordinasi mata dan jari-jemari (Nur Insana et al., 2022). Dengan kata lain Perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot halus yang mengendalikan tangan dan kaki dengan anak kecil, sebaiknya memberikan perhatian lebih kepada kontrol, koordinasi dan ketangkasan dalam menggunakan tangan dan jemari (Janice J, 2013). Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang membutuhkan konsentrasi, koordinasi, ketepatan, dan kecepatan antara gerakan tangan dan mata, sehingga diperlukan pemberian stimulus yang tepat guna optimalisasi otot-otot halus yang ada didalamnya.

Motorik halus sangat berpengaruh pada kesiapan kemampuan menulis anak untuk masuk dan hingga ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Kuswanto et al., 2021). Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dari sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Mengingat pentingnya keterampilan motorik halus dikembangkan secara maksimal sebagai tuntutan keterampilan menulis ketika jenjang sekolah berikutnya, maka stimulasi yang diberikan kepada anak harus optimal.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan observasi awal di TK IT Insan Teladan, ditemukan permasalahan bahwa keterampilan motorik halus anak belum berkembang dengan baik. Hal

ini terlihat dari tidak lenturnya jari-jemari anak pada saat kegiatan pra menulis, kurangnya kemampuan anak dalam memegang pensil, kurangnya kekuatan jari-jemari anak, kurangnya kemampuan anak mengontrol gerakan jari jemari dan gerakan tangan, serta koordinasi mata dan tangan anak yang belum berkembang dengan baik.

Permasalahan ini didukung oleh hasil penelitian (Sri Widarti et al., 2020), di TK Sutitah Soedarso 1 yang memaparkan motorik halus anak masih rendah terlihat dari kurangnya kekuatan jari-jemari anak saat kegiatan mengusap warna, dan terlihat anak yang sulit untuk fokus sehingga sulit untuk mengkoordinasikan mata dan tangannya saat mengerjakan kegiatan tersebut. Selanjutnya, berdasarkan observasi terdahulu di BTN Taman Reski Kabupaten Takalar, (Nur Insana et al., 2022) menemukan beberapa anak pada aspek perkembangan motorik halusnya masih belum berkembang secara optimal, peneliti melihat cara memegang pensil anak tidak benar serta anak belum bisa menulis namanya sendiri. Selaras dengan permasalahan di atas, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak se- Gugus Parkit ditemukan beberapa hambatan dalam perkembangan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di antaranya: perkembangan keterampilan motorik halus meliputi kemampuan pergerakan jari-jemari tangan, kemampuan pergelangan tangan, dan kemampuan koordinasi mata dengan tangan (Wisudayanti, 2020).

Salah satu cara untuk mengembangkan motorik halus anak yaitu dengan mengenalkan permainan *foosball*. *Foosball* adalah permainan sepak bola yang dimainkan diatas meja. Olahraga ini dapat dimainkan dalam format tunggal atau ganda. Permainan meja ini mencakup dua gawang dan setiap pemain memiliki akses ke batang untuk menggerakkan foosman. Tujuannya adalah menggerakkan bola dengan memutar batang dan mencetak gol sebanyak mungkin (Koudrin, 2013). Dari uraian diatas, peneliti akan mengenalkan dan mengajak anak memainkan permainan *foosball* yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dari pembuatan proposal sampai dengan selesai penelitian. Adapun tempat penelitiannya di TK IT Insan Teladan pada bulan Januari – Juni 2023. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen yang mempengaruhi variabel independen terhadap variabel dependen yang dilakukan terhadap variabel yang belum memiliki data-data dan perlu dilakukan proses manipulasi melalui treatment/perlakuan terhadap subjek penelitian

yang akan diamati/diukur dampaknya.

Metode penelitian yang digunakan yaitu pre-eksperimen dengan rancangan desain *Prettest-Posttest Only Control Group Design* peneliti memberikan *pretest* atau tes awal kepada objek yang diteliti untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak. *Posttest* juga diberikan diakhir penelitian untuk mengetahui hasil setelah itu akan dianalisis untuk mengambil kesimpulan. Yang menjadi populasi penelitian ini ialah anak yang memiliki rentang usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan sebanyak 12 anak. Teknik pengumpulan data adalah cara dan sebagai alat yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai salah satu bagian penting dalam penelitian. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh permainan foosball terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data dan observasi sebagai instrumen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan pedoman pengamatan dimana instrument ini diukur dengan skala likert. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Halus

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
	Kemampuan Motorik Halus					
1.	Kecermatan gerakan	1. Anak mampu mengkoordinasi mata 2. Anak mampu mengkoordinasi tangan 3. Anak mampu mengkoordinasi gerakan tangan dan mata				
2.	Ketepatan gerakan	1. Anak mampu memposisikan jari secara tepat dalam memegang benda 2. Anak mampu melakukan kegiatan dengan tepat				
3.	Kecepatan Gerakan	1. Anak cepat dalam menyelesaikan tugasnya.				

Kelancaran Gerakan

4.
 1. Anak lancar dalam menggerakkan jari jemari.
 2. Anak lancar dalam menggerakkan pergelangan tangan

Sumber :Sujiono (2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum kemampuan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru sebelum diberikan permainan *foosball* (*pretest*)

Penelitian melakukan perlakuan terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru yaitu menggunakan teknik observasi dengan 8 sub indikator yang dikembangkan dari 4 indikator dan diberikan kepada 12 orang anak. Berdasarkan hasil data *pretest* dapat dilihat bahwa kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan Permainan *Foosball* Media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Gambaran Umum Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Insan Teladan sebelum diberikan perlakuan Permainan *Foosball* (*pretest*)

No	Indikator	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	Mean	%	Kategori
Kecermatan							
1	Gerakan	3	57	144	4,75	39,58	MB
Ketepatan							
2	Gerakan	2	37	96	3,08	38,54	MB
Kecepatan							
3	Gerakan	1	18	48	1,50	37,50	MB
Kelancaran							
4	Gerakan	2	30	96	2,50	31,25	MB
Jumlah		8	142	384			
Mean					11,83		
%						36,98	
Kategori							MB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2023

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu dengan skor kecermatan gerakan, dengan skor akhir 57 persentase 39,58% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan skor akhir terendah terdapat pada indikator 3 yaitu kelancaran gerakan dengan skor 30 persentase 31,25% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut sebelum diberikan perlakuan yaitu 36,98% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB). Untuk mengetahui gambaran kemampuan motorik halus pada anak sebelum diberikan perlakuan Permainan *Foosball* maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Insan Teladan Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

No	Kategori	Rentang	F	%
1	BSB	76%-100%	0	0,00%
2	BSH	51%-75%	0	0,00%
3	MB	26%-50%	12	100,00%
4	BB	0%-25%	0	0,00%
Jumlah			12	100,00%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak sebelum pemberian permainan *foosball* yaitu semua anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 12 orang anak dengan persentase 100%.

Gambaran umum kemampuan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru setelah diberikan perlakuan permainan *foosball* (*posttest*)

Penelitian selanjutnya yaitu dengan diberikannya perlakuan Permainan *Foosball*. Pada penelitian kali ini peneliti memberikan perlakuan pada tanggal 29, 30, 31 Mei, dan dilanjutkan pada tanggal 05 Juni 2023. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *posttest* pada tanggal 06 Juni 2023 agar dapat mengetahui gambaran kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun setelah diberikannya perlakuan yakni Permainan *Foosball* maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4 Gambaran Umum Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Insan Teladan setelah diberikan perlakuan Permainan *Foosball* (*posttest*)

No	Indikator	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	Mean	%	Kategori
Kecermatan							
1	Gerakan	3	123	144	10,25	85,42	BSB
Ketepatan							
2	Gerakan	2	72	96	6,00	75,00	BSH
Kecepatan							
3	Gerakan	1	35	48	2,92	72,92	BSH
Kelancaran							
4	Gerakan	2	76	96	6,33	79,17	BSB
Jumlah		8	306	384			
Mean					25,50		
						79,69%	
Kategori							BSB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2023

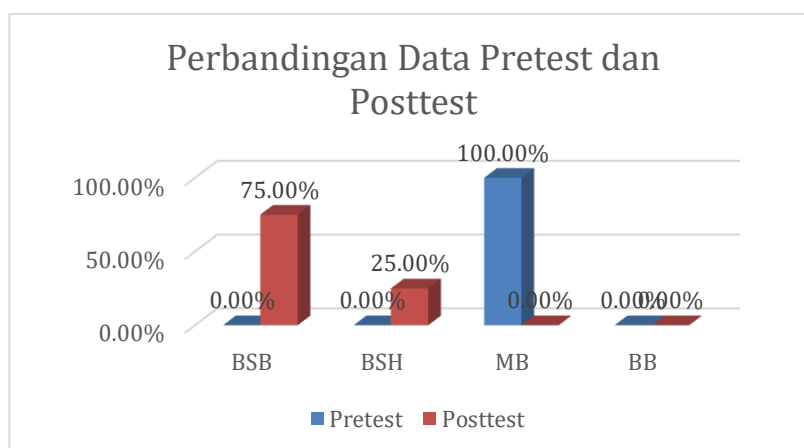
Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada skor akhir tertinggi pada indikator 1 yaitu kecermatan gerakan dengan skor 123 dan memiliki persentase 85,42% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun Skor akhir terendah terdapat pada indikator 3 yaitu kecepatan gerakan memiliki skor 35 dengan persentase 72,92% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 5 Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Insan Teladan Pekanbaru setelah diberikan perlakuan permainan *foosball* (*posttest*)

No	Kategori	Rentang	F	%
1	BSB	76%-100%	9	75,00%
2	BSH	51%-75%	3	25,00%
3	MB	26%-50%	0	0,00%
4	BB	0%-25%	0	0,00%
Jumlah			12	100,00%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2023

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak sesudah pemberian Permainan *Foosball* terdapat 9 anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 75% dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang dengan persentase 25%. Tidak ada anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB).



Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode t-test untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta melihat seberapa besar pengaruh Permainan *Foosball* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $Sig < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima.

Tabel 6 Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	d f	Sig. (2- taile d)
		Mean	Std. Deviati on	Std. Error Mea n	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
P ai r 1	<i>Pretest</i> - <i>Posttest</i> 7	- 13.6666 7	.88763	.256 24	- 14.2306 4	- 13.10270	- 53.336	11	.000

Berdasarkan tabel 4.9 di atas menunjukkan nilai uji statistik t hitung sebesar -53,336 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t hitung (53,336) karena nilai *significance one sided, two sided* = $< 0,000 < 0.05$. maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh Permainan *Foosball* yang sangat signifikan setelah diberikan Permainan *Foosball*.

Dengan dk 11 dapat dilihat hasil $t_{hitung} = 53,336$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,201$. Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima yang berarti dalam penelitian terdapat pengaruh permainan *foosball* sebelum dan sesudah terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru.

Pengaruh Permainan *Foosball* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Permainan *Foosball* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru digunakan rumus Gain. Merujuk pada hasil penggunaan rumus G, maka kategori peningkatan sebesar 67,76% yaitu berada kategori sedang $30\% < G < 70\%$.

Pembahasan

Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Kemampuan motorik halus anak sebelum melakukan permainan *foosball* ditemukan bahwa beberapa anak belum berkembang optimal kemampuan motorik halusnya. Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil pada sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebelum melakukan permainan *foosball* di TK IT Insan Teladan Pekanbaru dengan skor akhir 142 dengan persentase 36,98%. Artinya, kecermatan gerakan, ketepatan gerakan, kecepatan gerakan dan kelancaran gerakan anak masih dalam kategori mulai berkembang.

Pada indikator kecermatan gerakan diperoleh skor 57 atau 39,58% dari yang diharapkan. Artinya, pengkoordinasian mata, jari dan pergelangan tangan belum dikuasai dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas sehari-hari disekolah sewaktu anak memasang kancing baju. Pada indikator ketepatan gerakan diperoleh skor 37 atau 38,54% dari yang diharapkan. Artinya, anak belum mampu memposisikan jari secara tepat dalam memegang benda atau melakukan kegiatan. Hal ini terlihat dari aktivitas sehari-hari disekolah sewaktu anak memegang gunting.

Pada indikator kecepatan gerakan diperoleh skor 18 atau 37,50% dari yang diharapkan. Artinya, anak belum cepat dalam menyelesaikan tugasnya dan terlihat kaku dalam menggerakkan pergelangan tangan dan jari jemari. Hal ini terlihat dari aktivitas sehari-hari disekolah sewaktu anak melakukan kegiatan meronce. Pada indikator kelancaran gerakan diperoleh skor 30 atau 31,25% dari yang diharapkan. Artinya, anak belum mampu dalam menggerakkan tangan. Hal ini terlihat dari aktivitas sehari-hari disekolah sewaktu anak membuka tutup botol.

Dapat diketahui bahwa skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu kecermatan gerakan dengan skor akhir 57 dengan persentase 39,58% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) skor akhir terendah terdapat pada indikator 4 yaitu kelancaran gerakan dengan skor 30 persentase 31,25% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB).

Secara rinci dapat dilihat secara perorangan maka dapat diketahui kemampuan motorik halus anak sebelum diberi perlakuan permainan *foosball* tidak ada anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 12 orang anak dengan persentase 100,00%. Sejalan dengan perkembangan kemampuan anak berdasarkan hasil yang telah dicapai *pretest* maka perlu dilakukan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan *Foosball*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ni Made Sulastri (2019) dengan judul upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan menggambar bebas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan motorik halus dalam kegiatan menggambar bebas. Pada pengembangan I dengan rata-rata persentase 69%, tahap pengembangan II yaitu 74,1% dan tahap pengembangan III dengan persentase 80%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa kegiatan menggambar bebas dapat digunakan sebagai kegiatan main yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Motorik halus merupakan diantara aspek perkembangan yang menentukan keberhasilan peserta didik di jenjang Pendidikan (Oktafiani, 2023). Koordinasi antara mata dan tangan memainkan peran penting dalam kemampuan ini dan setiap gerakan yang dilakukan memerlukan kecepatan, ketepatan dan keterampilan. Keterbatasan media dan metode serta strategi yang kurang sesuai bisa jadi menjadi faktor timbulnya permasalahan kemampuan motorik halus (Karlina Sanenek et al., 2023).

Berdasarkan data di atas artinya kemampuan motorik halus pada anak saat *pretest* harus ditingkatkan lagi. Pada saat proses permainan berlangsung, peneliti mengamati kemampuan motorik halus anak masih sangat rendah. Anak belum bisa memposisikan jari dengan benar, anak belum mampu mengkoordinasikan Gerakan tangan dan mata, anak belum lancar dalam menggerakkan jari jemari dan pergelangan tangan, serta anak masih lambat dalam menyelesaikan tugasnya. Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada *pretest* artinya kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru masih belum baik, sehingga perlu dilakukan peningkatan terhadap kemampuan motorik halus anak melalui Permainan *Foosball*. Adapun perlakuan yang diberikan dari perlakuan pertama hingga perlakuan keempat yaitu anak bermain *foosball* dengan menerapkan cara dan aturan bermainnya.

Kemampuan Motorik Kasar Anak Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

Setelah diberikan perlakuan permainan *foosball* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru, anak antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan bermain *foosball*. Rasa ingin tahu anak tinggi dan anak dengan sabar menunggu giliran untuk memainkan permainan *foosball*. Setelah dilakukan *posttest* maka diperoleh jumlah nilai 306 dengan persentase 79,69%. Artinya, kecermatan gerakan, ketepatan gerakan, kecepatan gerakan dan kelancaran gerakan anak berada pada kategori berkembang sangat baik.

Pada indikator kecermatan gerakan diperoleh skor 123 atau 85,42% dari yang diharapkan. Artinya, kemampuan anak untuk mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata berada pada kategori berkembang sangat baik. Pada indikator ketepatan gerakan diperoleh skor 72 atau 75,00% dari yang diharapkan. Artinya, kemampuan anak dalam memposisikan jari berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

Pada indikator kecepatan gerakan diperoleh skor 35 atau 72,92% dari yang diharapkan. Artinya, kecepatan anak dalam menyelesaikan tugasnya berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Pada indikator kelancaran gerakan diperoleh skor 76 atau 79,17% dari yang diharapkan. Artinya, kemampuan anak dalam menggerakkan jari jemari dan pergelangan tangan berada pada kategori berkembang sangat baik.

Dapat diketahui skor tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu kecermatan gerakan dengan skor 123 dengan persentase 85,42% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 3 yaitu kecepatan Gerakan memiliki skor 35 dengan persentase 72,92% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Berdasarkan hasil diatas maka dapat diketahui persentase indikator setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 79,69% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Peningkatan yang terjadi dikarenakan permainan *foosball* yang diberikan menggunakan tampilan yang menarik, cara dan aturan bermainnya mudah dimengerti oleh anak sehingga anak antusias dalam bermain *foosball*. Selain itu dengan melakukan permainan *foosball* memberikan pengalaman langsung kepada anak. Melalui permainan *foosball*, anak yang sebelumnya memiliki kemampuan motorik halus tergolong mulai berkembang. Seperti kemampuan mengkoordinasi Gerakan tangan dan mata yang berkaitan dengan budaya dan budaya lokal yang dikenalkan kepada anak menggunakan cerita rakyat Melayu Riau telah dikuasai dengan baik untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini membuktikan bahwa permainan *foosball* terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru.

Data anak yang diperoleh perorangan pada kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru, setelah diberikan permainan *foosball* kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 9 orang dengan persentase 75%, anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang dengan persentase 25%, anak pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%. Gambaran umum Kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru setelah diberikan permainan *foosball* yang disukai dan disenangi anak sehingga anak bersemangat dalam mengikuti permainan tersebut.

Penelitian yang dilakukan Diana Salim dan Rita Samad yang berjudul peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan origami di TK pengembangan 21 tacim kab. halmahera bara Dengan demikian kemampuan motorik halus anak Kelompok B TK Pengembangan 21 Tacim Halbar melalui Melipat dengan Origami, terbukti terjadi

peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan, Hasil penelitian pada Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus anak Kelompok B yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dan siklus. Persentase keterampilan motorik halus anak pada siklus I sebesar 50% meningkat pada siklus II menjadi 88%.

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Suyadi & Maulidya Ulfah mengutip pendapatnya Montessori bahwa permainan sebagai "kebutuhan batiniah" setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang kemudian disebutnya sebagai belajar sambil bermain. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek (Zaini, 2019).

Peningkatan yang terjadi setelah dilakukan permainan *foosball*, anak bersemangat dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus. Selain itu permainan *foosball* memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk lebih cermat dalam mengkoordinasikan Gerakan tangan dan mata. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *foosball* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun TK IT Insan Teladan Pekanbaru. Nantinya, hasil yang diperoleh oleh subjek penelitian akan dipengaruhi oleh banyak faktor lainnya. Walaupun demikian, masih banyak faktor lain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak, dan diharapkan semua yang mempengaruhi kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan dan tujuan secara maksimal dapat dicapai dengan sebaik baiknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil *pretest* diketahui kemampuan motorik halus anak berada pada kategori mulai berkembang. Artinya kecermatan, ketepatan, kecepatan dan kelancaran Gerakan anak usia 5-6 tahun masih dalam tahap mulai berkembang. Tentunya hal ini menjadi masalah pada perkembangan anak. Untuk itu diperlukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
2. Berdasarkan hasil *posttest* diketahui kemampuan motorik halus anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Artinya kecermatan, ketepatan, kecepatan dan kelancaran Gerakan anak usia 5-6 tahun sudah berada dalam tahap berkembang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan permainan *foosball* efektif digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus pada anak.
3. Dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Teladan Pekanbaru melalui permainan *foosball*.

DAFTAR PUSTAKA

- Janice J, B. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini* (A.K. Anwar (Ed.); edisi ketu). Kencana
- Karlina Sanenek, A., Nurhafizah, · , Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1391–1401. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>
- Kasim, S., Maelissa, S. R., & Lilipory, M. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Efektif Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus. *MOLUCCAS HEALTH JOURNAL*, 2(2), 46–54.
- Koudrin, A. (2013). *The Foosball Guide*
- Kuswanto, C. W., Marsya, D., Jatmiko, A., & Pratiwi, D. D. (2021). KEGIATAN MERONCE UNTUK PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 57–68. <https://doi.org/10.21009/jiv.1601.6>
- Nur Insana, S., Ismail, W., Marjuni, M., & Agusriani, A. (2022). Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 122–132. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1240>
- Oktafiani, A. (2023). Penerapan Kegiatan Meronce dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus di Lembaga PAUD. 7(2), 2257–2262. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Salim, D., & Samad, R. (2020). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Origami Di Tk Pengembangan 21 Tacim Kab. Halmahera Barat. *Edukasi*, 18(1), 204. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v18i1.1597>

- Sri Widarti, Y., Ali, M., & Miranda, D. (2020). *PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN USAP ABUR DI TK SUTITAH SOEDARSO 1 KECAMATAN JONGKAT*.
- Sujiono. (2014). *Metode Pengembangan Fisik*.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Depdiknas RI.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Depdiknas.
- Watulingas, H. F., & Mario Eric Wantah. (2021). PERMAINAN PLASTISIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELAS B TK CAHAYA KASIH MODAYAG. *THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).
- Wisudayanti, K. A. (2020). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 59–67.
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *BERMAIN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI*, 3(1), 118.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>