

# PENGARUH PERMAINAN MENJAHIT TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK 5-6 TAHUN

JFACE  
Journal of Family, Adult, and Early  
Childhood Education  
<http://ejournal.aksararentakasiar.com/index.php/jface>  
Penerbit Aksara Rentaka Siar (ARS)  
Kediri, Jawa Timur, Indonesia

Volume 1, Nomor 1, Februari 2019  
DOI: 10.5281/zenodo.2562337

Juherni Wahyuni<sup>1\*</sup>, Farida Mayar<sup>1</sup>, Zulminiati Zulminiati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

\*juherniwahyuni4@gmail.com

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the fine motoric abilities of children 5-6 years old through sewing games at the Yayasan Wanita Kereta Api kindergarten in Padang. Fine motor learning activities in that school use several activities such as thickening letters, drawing and colouring. So that it only develops on the fingers of a child. To find out the fine motoric abilities of children 5-6 years old this study used sewing games. Quasy Experimental is the approach of this study with a research population totaling 20 children. The control class is B2 sample and experimental class B1 sample and amounted to 10 children each class with purposive sampling technique of this study and data collection techniques using action tests and data collection tools used statement sheets then the data is processed by a difference test (*t*-test). the results showed the average value of the control class was 70.62 and the experimental class was 79.37. Then it can be concluded that the use of sewing games has a significant effect on the fine motor skills of children 5-6 years in Yayasan Wanita Kereta Api kindergarten in Padang Academic Year 2018/2019.*

**Keywords:** Sew Game, Fine Motor Skill of Children 5-6 Years

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan makhluk sosial, unik dan anak memiliki karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya. Mereka merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Secara formal pendidikan itu dilaksanakan sejak usia dini sampai perguruan tinggi. Pendidikan anak usia dini menurut Trianto (2011) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak mengembangkan berbagai potensi, baik fisik maupun fisikis yang meliputi nilai dan moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, seni, dan fisik/motorik. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan yaitu fisik/motorik.

Perkembangan fisik/motorik pada anak usia dini terdiri dari motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar terdiri dari gerakan otot-otot besar. Sedangkan motorik halus terdiri dari gerakan otot-otot kecil. Salah satu motorik yang dapat distimulasi pada pendidikan anak usia dini khususnya di Taman

Kanak-kanak yaitu motorik halus. Salah satu stimulasi motorik halus yaitu permainan menjahit, dalam permainan menjahit sangat dibutuhkan antara koordinasi mata dan tangan, karena jika antara mata dan tangan tidak seimbang akan mengakibatkan anak akan merasa sulit untuk memasukkan benang kedalam lobang-lobang yang sudah diberi pola. Dalam kegiatan permainan menjahit anak diminta untuk menyusun pola dari yang besar hingga yang kecil, kemudian anak memegang tali seperti layaknya memegang pensil, hal tersebut dilakukan untuk keterampilan anak dalam pra menulis. Selanjutnya anak memasukkan tali kelobang yang sudah ditentukan dan dilakukan dengan teknik jelujur. Terakhir anak mengikat tali sepatu dengan ikatan habis.

Menjahit adalah kegiatan menyatukan suatu benda terpisah atau tergantung sehingga menyatu. Bagi usia dini menjahit dilakukan dengan cara memasukkan benang kelobang yang dibuat. Menurut Faridah dan Widayati (2015) mengatakan bahwa menjahit untuk anak yaitu dalam kegiatan menjahit anak akan melakukan kegiatan memegang benang yang akan dimasukkan pada lobang yang sesuai. Berangkat dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Menjahit terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak 5-6 Tahun di TK Yayasan Wanita Kereta Api Padang”

## METODE

Metode penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen memiliki bermacam desain penelitian yang salah satunya *Quasy Experimental*. Menurut Sugiyono (2010) desain *Quasi Eksperimental* mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah TK Yayasan Wanita Kereta Api Padang, dengan rincian Kelas B1 10 orang dan Kelas B2 10 orang. Total populasinya adalah 20 orang. Pengambilan sampel penelitian ini yaitu teknik *Purposive Sampling*. Sugiyono (2015) menyatakan *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian yaitu kelas B1 dan B2. Kelas B1 dijadikan kelas eksperimen dan kelas B2 dijadikan kelas kontrol, dengan pertimbangan jumlah anak yang sama, tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama dan rekomendasi dari guru kedua kelas serta Kepala Sekolah TK Yayasan Wanita Kereta Api Padang.

Peneliti menggunakan tes buatan guru yang disusun dalam bentuk tes perbuatan. Menurut Arifin (2011), tes perbuatan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan atau perbuatan. Dalam hal ini peneliti membuat tes berupa indikator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Dimana peneliti memberikan skor di setiap indikator yang telah ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan kesesuaian pendekatan analisis yang digunakan. Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti, selanjutnya diberikan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir (*item*) pertanyaan atau pernyataan.

Arikunto (2010) menyatakan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sedangkan Basuki (2014) mengungkapkan valid artinya “sah atau cocok, atau benar”. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Menurut Arikunto (2010) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Sejalan dengan hal tersebut Siregar (2013) realibitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan rumus Alpha.

Adapun teknik pengumpulan data penelitian yaitu tes perbuatan yang digunakan untuk melihat pengaruh permainan menjahit terhadap motorik halus anak 5-6 tahun di TK Yayasan Wanita Kereta Api

Padang. Tes yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dari praktik saat melakukan kegiatan di sekolah, khususnya motorik halus saat di sekolah, khususnya motorik halus saat di sekolah. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data untuk membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji-t (t-test). Namun, terlebih dahulu melakukan uji normalitas, uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Data yang dideskripsikan dalam hasil penelitian ini terdiri dari dua kelas tentang hasil *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh angka rata-rata kelas kontrol yaitu **63,125** dan angka rata-rata kelas eksperimen **69,37**. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar **1,634** dibandingkan dengan  $\alpha$  0,05 ( $t_{tabel}=2,10092$ ) dengan derajat kebebasan dk  $(N_1-1)+(N_2-1)=18$ . Dengan demikian  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $1,634 < 2,10092$ , maka dapat dikatakan bahwa hipotesis  $H_a$  **ditolak** atau  $H_0$  diterima.

Kesimpulannya yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian berdasarkan hasil kemampuan motorik halus anak kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui hasil *post-test* diperoleh angka rata-rata kelas kontrol yaitu **70,62** dan angka rata-rata kelas eksperimen **79,37**.

Data hasil penelitian tentang *post-test* yang dilakukan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar **2,507** dibandingkan dengan  $\alpha$  0,05 ( $t_{tabel}=2,10092$ ) dengan derajat kebebasan dk  $(N_1-1)+(N_2-1)=18$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,507 > 2,10092$  maka dapat dikatakan bahwa hipotesis  $H_a$  **diterima** atau  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa permainan menjahit dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun di TK Yayasan Wanita Kereta Api Padang.

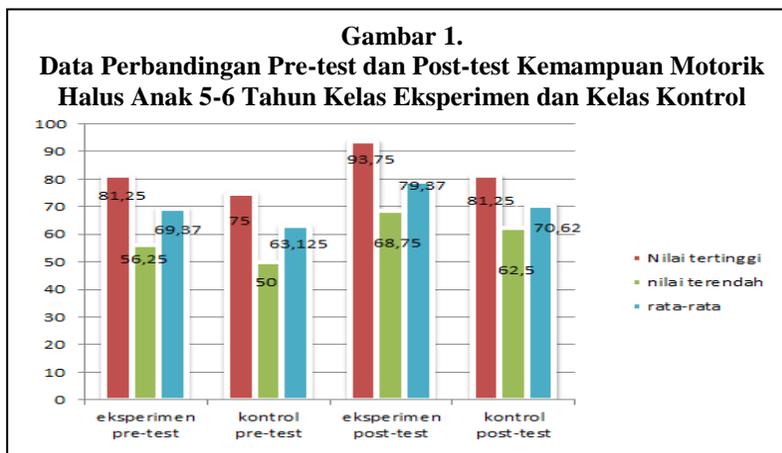
Penelitian ini memperlihatkan hubungan tentang data penelitian *pre-test* dan *post-test*. data penelitian *pre-test* terlihat bahwa rata-rata kelas kontrol yaitu **63,125** dan rata-rata kelas eksperimen **69,37**. Setelah diberikan *treatment* terlihat data *post-test* kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun kelas kontrol dengan rata-rata **70,62** sedangkan kelas eksperimen dengan rata-rata **79,37**. Dapat disimpulkan bahwa permainan menjahit berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun di TK Yayasan Wanita Kereta Api Padang.

Hasil perbandingan hitungan nilai *Pre-tes* dan nilai *Post-test* dalam bentuk tabel dapat dilihat melalui Tabel 1.

**Tabel 1.**  
**Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test***

Variabel	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	81,25	75	93,75	81,25
Nilai Terendah	56,25	50	68,75	62,5
Rata-rata	69,37	63,125	79,37	70,62

Hasil perbandingan hitungan nilai *Pre-test* dan *Post-test* dalam bentuk grafik dapat dilihat melalui Gambar 1. di bawah ini



Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan menjahit lebih berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak dibandingkan dengan permainan meronce, ini terlihat bahwa nilai yang didapat anak dengan rata-rata 70,62 kelas kontrol sedangkan nilai yang didapat anak dengan rata-rata kelas eksperimen 79,37.

Untuk dapat menarik kesimpulan hasil penelitian *pre test* dan *post test*, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan pengujian *Liliefors* dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Berdasarkan uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh harga  $L_0$  dan  $L_t$  pada taraf nyata 0,05 untuk  $N = 10$  seperti pada tabel berikut.

**Tabel 2.**  
**Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*Pre-test*)**

No	Kelas	N	A	$L_0$	$L_t$	Keterangan
1.	Eksperimen	10	0,05	0,2279	0,258	Normal
2.	Kontrol	10	0,05	0,1573	0,258	Normal

Melalui Tabel 2. terlihat bahwa kelas kontrol nilai  $L_{hitung}$  **0,1573** lebih kecil dari  $L_{tabel}$  **0,258** untuk  $\alpha$  0,05. Dengan demikian nilai kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung}$  **0,2279** lebih kecil dari  $L_{tabel}$  **0,258** untuk  $\alpha$  0,05. Ini berarti bahwa data kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas menggunakan uji *bartlett*. Uji ini tujuannya untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

**Tabel 3.**  
**Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*Pre-test*)**

Kelas	A	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	<b>0,184</b>	3,841	Homogen
Kontrol				

Melalui Tabel 3. terlihat bahwa  $X^2_{hitung}$  kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih kecil dari  $X^2_{tabel}$  ( $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ), berarti kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen. Selesai dilakukan uji normalitas dan homogenitas maka selanjutnya dengan pengujian hipotesis menggunakan

teknik *t-test*, agar mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelas. Melalui hasil uji hipotesis dengan menggunakan *t-test* diperoleh hasil sebagai berikut ini:

**Tabel 4.**  
**Hasil Perhitungan Pre-test Pengujian dengan T-test**

No	Kelas	N	hasil Rata-rata	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub> $\alpha$ 0,05	Keputusan
1.	Eksperimen	10	69,37	1,634	2,10092	Terima H <sub>0</sub>
2.	Kontrol	10	63,125			

T tabel untuk taraf nyata  $\alpha=0,05$  (5%) dengan df sebesar 18 adalah = **2,10092** Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata  $\alpha=0,05$  (5%),  $t_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $t_{tabel}$  (**1,634 < 2,10092**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* (kemampuan awal) kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun di kelas kontrol dengan kelas eksperimen di TK Yayasan Wanita Kereta Api Padang

Setelah data *pre-test* diuji langkah selanjutnya adalah data *post-test* yang akan diuji. Menggunakan uji normalitas dengan pengujian *liliefors* dan homogenitas uji bartlett untuk mengetahui hasil penelitian data *post-test*. Berdasarkan uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh harga  $L_0$  dan  $L_t$  pada taraf nyata 0,05 untuk N = 10 seperti pada tabel 21 berikut ini:

**Tabel 5.**  
**Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol (Post-test)**

No	Kelas	N	A	$L_0$	$L_t$	Keterangan
1.	Eksperimen	10	0,05	0,2088	0,258	Normal
2.	Kontrol	10	0,05	0,2064	0,258	Normal

Berdasarkan Tabel 5. terlihat bahwa kelas kontrol nilai  $L$  hitung **0,2064** lebih kecil dari  $L_{tabel}$  **0,258** untuk  $\alpha$  0,05. Dengan demikian nilai kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen diperoleh  $L$  hitung **0,2088** lebih kecil dari  $L$  tabel **0,258** untuk  $\alpha$  0,05. Ini berarti bahwa data kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen data *post-test*. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dalam Tabel 6.

**Tabel 6.**  
**Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Post-test)**

Kelas	A	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen				
Kontrol	0,05	0,138	3,841	Homogen

Dari Tabel 6. tampak bahwa  $X^2_{hitung}$  kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih kecil dari  $X^2_{tabel}$  ( $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ), berarti kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogen.

Selanjutnya uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelas. Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *t-test* diperoleh hasil sebagai berikut ini:

**Tabel 7.**  
**Hasil Perhitungan Pengujian dengan T- test**

No	Kelas	N	Hasil Rata-rata	T <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub> α 0,05	Keputusan
1.	Eksperimen	10	79,37	2,507	2,10092	Tolak H <sub>0</sub>
2.	Kontrol	10	70,62			

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa H<sub>a</sub> diterima yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan menjahit terhadap kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun di TK Yayasan Wanita Kereta Api Padang.

## Pembahasan

Kemampuan motorik halus adalah kegiatan atau aktivitas yang menggunakan otot-otot halus atau otot-otot kecil pada jari, pergelangan tangan, dan koordinasi mata dan tangan. Menurut Rahmawati (2013: 13-46) menyatakan bahwa adapun macam-macam permainan kreatif yang dapat dilakukan untuk merangsang anak usia dini menggunakan jari-jarinya, sehingga motorik halusnya terlatih yaitu: 1) Bermain dengan sayuran; 2) Membereskan mainan dengan penjepit; 3) Mencocok; 4) *Kolase*; 5) Kirigami atau menggunting; 6) Membuat *puzzle*; 7) Menjepit piring kertas; 8) *Graffito*; 9) Mengecap/stempel; 10) *Meronce*; 11) *Play-Dough*; 12) *Finger painting* atau melukis dengan jari; 13) Menjahit; 14) Mengocok; 15) dan *Siluet*. Salah satu permainan yang peneliti uci cobakan adalah permainan menjahit.

Menjahit adalah kegiatan menyatukan suatu benda terpisah atau tergantung sehingga menyatu. Bagi usia dini menjahit dilakukan dengan cara memasukkan benang/tali kelobang yang dibuat dengan menggunakan tangan. Menurut Hutaeruk (dalam Halwa dan Christiana, 2014) menjahit yaitu salah satu kegiatan yang dilakukan untuk anak usia dini sebagai upaya untuk mengembangkan motorik halus. Menjahit merupakan salah satu kegiatan kreativitas untuk anak dengan menggunakan tangan dan berfungsi untuk melatih keterampilan motorik halus. Tujuan dari kegiatan menjahit yang lain adalah untuk meningkatkan konsentrasi anak, kemampuan logika, kemampuan motorik halus, dan melatih koordinasi mata dan tangan anak, juga untuk kemampuan menulis dan meningkatkan kemampuan gerakan tangan, pergelangan tangan dan jari. Selain itu menjahit juga mampu mengajarkan anak untuk memecahkan masalah, berpikir kreatif, sabar dan memupuk semangat untuk terus berjuang sampai mampu melakukannya dengan baik. Britton (2017) menyatakan bahwa manfaat menjahit untuk anak adalah aktivitas menjahit dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, mendorong konsentrasi dan bisa sangat memuaskan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini yang dilakukan di TK Yayasan Wanita Kereta Api Padang yaitu kemampuan motorik halus anak B1 (kelas eksperimen) yang menggunakan permainan menjahit lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas B2 (kelas kontrol) yang melakukan kegiatan permainan meronce yaitu (79,37) kelas eksperimen dan (70,62) kelas kontrol. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $2,507 > 2,10092$  yang dibuktikan dengan taraf signifikan  $\alpha 0,05$  ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan motorik halus di kelas eksperimen yang menggunakan permainan menjahit dengan kelas yang menggunakan permainan meronce.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta  
Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Basuki, I. & Hari Y. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Britton, L. (2017). *Montessori Play And Learn*. Bandung: PT Bentang Pustaka.
- Faridah, I. & Widayati, S. (2015). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menjahit Pada Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 4 (2), 1-4.
- Halwa, E. & Christiana, E. (2014). Pengaruh Kegiatan Menjahit Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Pejajaran. *Jurnal PAUD Teratai*, 3 (3), 1-5.
- Rahmawati, D. (2013). *Permainan Kreatif*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana