

EFEKTIVITAS PERMAINAN FLOWER CIRCUIT TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK B TK AL-WASHLIYAH LAMBARO SKEP BANDA ACEH

Effectiveness Of Flower Circuit Game On Fine Motor Development Of Group B Children At Al-Washliyah Lambaro Kindergarten Skep Banda Aceh

Riza Oktariana¹, Selli Satifa Putri², Fitriani³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Jalan Tanggul Krueng Aceh No.34 Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia
Email: riza@bbg.ac.id

Abstrak

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, terutama pada rentang usia 5-6 tahun. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk perkembangan motorik halus anak adalah metode permainan flower circuit. Di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh masih banyak anak-anak belum tercapainya perkembangan motorik halus dengan baik pada saat proses belajar. Rumusan masalah, apakah permainan flower circuit efektif terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh. Tujuan penelitian untuk mengetahui efektifitas permainan flower circuit terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK tersebut. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh sebelum dilakukan pembelajaran melalui permainan flower circuit anak-anak mendapatkan nilai rata-rata 6,13. Setelah dilakukan pembelajaran melalui permainan flower circuit, perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 11,93. Ini membuktikan bahwa permainan flower circuit efektif terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B. Hasil uji hipotesis menggunakan aplikasi Microsoft Excel menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu $0,00000226225 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya permainan flower circuit efektif terhadap perkembangan motorik halus anak. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan flower circuit dalam proses belajar mengajar efektif terhadap perkembangan motorik halus anak-anak.

Kata kunci: Efektivitas, Flower Circuit, Motorik Halus

Abstract

Fine motor development is one of the important aspects in early childhood development, especially in the age range of 5-6 years. One method that can be used for the development of children's fine motor skills is the flower circuit game method. In Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh Kindergarten, there are still many children who have not achieved good fine motor development during the learning process. The formulation of the problem is whether the flower circuit game is effective for the development of fine motor skills in group B children in Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh Kindergarten. The purpose of the study was to determine the effectiveness of the flower circuit game on the development of fine motor skills in group B children in the kindergarten. The research method used a quantitative approach, data collection through observation and documentation. The results of the study conducted at Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh Kindergarten before learning through the flower circuit game, the children got an average score of 6.13. After learning through the flower circuit game, the development of fine motor skills in group B children in Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh increased with an average score of 11.93. This proves that the flower circuit game is effective for the development of fine motor skills in group B children. The results of the hypothesis test using the Microsoft Excel application show a significance value of < 0.05 , so H_0 is rejected and H_a is accepted, which is $0.00000226225 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the flower circuit game is effective for the development of children's fine motor skills. It can be concluded that using the

flower circuit game in the teaching and learning process is effective for the development of children's fine motor skills.

Keywords: : *Effectiveness, Flower Circuit, Fine Motor*

PENDAHULUAN

PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan kepada anak agar jasmani dan rohaninya dapat tumbuh dan berkembang sehingga anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Supaya pendidikan di PAUD dapat berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan maka perlu adanya kurikulum sebagai nyawa berlangsungnya proses pendidikan tersebut (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014). Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, disebutkan bahwa aspek-aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada anak adalah perkembangan perkembangan motorik halus. Motorik halus selalu berhubungan dengan keterampilan menggunakan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Motorik halus adalah gerakan aktif yang melibatkan bagaimana tubuh tertentu dan membutuhkan koordinasi dengan mata (Fitriani, 2021).

Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Dalam hal ini Masitoh dkk (2012:13) menyatakan motorik halus adalah keterampilan tangan, koordinasi mata, kepekaan sentuhan, daya tahan dan daya reflek. Motorik halus yakni gerakan-gerakan yang merupakan koordinasi otot-otot yang menuntut adanya kemampuan mengontrol gerakan-gerakan halus. Syafaruddin (2012:53) menyatakan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh pada tanggal 22-26 April 2025, penulis melihat

belum tercapainya perkembangan motorik halus anak dengan baik. Hal ini terlihat dari 14 anak yang tergabung dalam kelompok B sebanyak 8 atau 57,14% masih terlihat kaku dalam kegiatan belajar. Misalnya anak masih kaku dalam bentuk gambar yang diberikan, belum bisa menggunting sesuai pola, dan kurang mampu dalam menempel gambar yang telah digunting dengan tepat dan benar.

Keadaan ini tentunya tidak boleh dibiarkan berjalan secara terus menerus, maka perlu dilakukan perbaikan. Salah satu perbaikan yang dapat ditempuh untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah dengan menggunakan permainan flower circuit.

Permainan flower circuit merupakan permainan yang menyenangkan, suka rela, menarik, tidak membosankan dengan dirancang secara melingkar dan memiliki pos-pos dimana setiap anak dapat menyelesaikannya satu persatu permainan flower circuit bertujuan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Bermain adalah upaya yang harus dilakukan mengembangkan ekspresi anak sehingga dia merasa senang dan nyaman.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dipaparkan di atas dan asumsi permainan flower circuit dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, untuk mengkaji lebih luas permasalahannya, maka dilakukan penelitian eksperimen dengan judul "Efektivitas Permainan Flower Circuit Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh"

Permainan Flower Circuit

Kata "circuit" (putaran), adalah latihan yang harus dilakukan dengan berputar dalam lingkaran sejumlah tempat dengan menggunakan alat, menurut Krepel dkk dalam Dhita dan Duana (2018). Jadi disetiap pos itu memiliki beberapa unsur latihan yang akan diselesaikan oleh anak setelah mereka menyelesaikan pos pertama kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikan pos selanjutnya.

Sedangkan sirkuit dapat diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia

(KBBI) permainan sirkuit merupakan permainan yang menyenangkan, suka rela, menarik, tidak membosankan dengan dirancang secara melingkar dan memiliki pos-pos dimana setiap anak dapat menyelesaikannya satu persatu permainan sirkuit bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani. Bermain adalah upaya yang harus dilakukan mengembangkan ekspresi anak sehingga dia merasa senang dan nyaman. Seto Mulyadi, psikolog anak menjelaskan bahwa, anak merupakan anak, anak bukan manusia mini karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya (Tim KBBI, 2018).

Langkah-langkah Permainan *Flower Circuit*

Permainan flower circuit yang peneliti maksud adalah permainan circuit yang berbentuk lingkaran dan terdapat beberapa pos digaris lingkaran. Setiap pos berbeda-beda bunga yang akan diletakkan dan memiliki warna yang berbeda-beda, itu semua telah ditetapkan oleh peneliti untuk permainan tersebut. Jadi anak-anak akan meletakkan setiap bunga ke pos yang sudah ditentukan. Langkah-langkah permainan flower circuit anak adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

Sebelum melakukan permainan guru dan anak hendak melakukan persiapan terlebih dahulu seperti:

a). Guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam permainan flower circuit, seperti bunga yang berbeda-beda, membuat pos tempat bunga, kertas origami, botol bekas air mineral, gunting, spidol permanen, kuas dan cat akrilik.

b). Guru mengajak anak berdoa sebelum melakukan kegiatan dengan membaca basmalah.

2) Pelaksanaan

Guru memperkenalkan peralatan atau media permainan yang akan digunakan oleh anak, guru menjelaskan peraturan-peraturan dalam permainan, guru memberi contoh terlebih dahulu cara melakukan permainan yang akan dimainkan, guru juga memberikan arahan bagaimana cara menyelesaikan permainan flower circuit ini.

Setelah guru memberikan arahan, anak-anak mulai bermain permainan dimaksud sesuai arahan guru jelaskan. Anak-

anak akan membuat pot bunga dan meletakkan bunga ke dalam pot tersebut. Guru juga melihat bagaimana setiap anak meletakkan bunga sesuai pos masing-masing dan akan dinilai setiap aktifitas anak-anak.

3) Terakhir

Anak-anak yang cepat menyelesaikannya akan mendapatkan bintang atau reward sebagai penghargaannya.

Teori Tentang Permainan

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan kepada kita betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Karena melihat betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan pendapat atau teori-teori mengenai permainan. Teori-teori permainan yang ini terbagi menjadi teori kalsik yang muncul dari abad sembilan belas sampai perang dunia pertama, menurut Mutiah (2016:69) diantaranya adalah:

1. Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer. Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain.
2. Teori rekreasi yang diajukan oleh Moritz Lazarus. Teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan.
3. Teori biologis yang diajukan oleh Karl Gross. Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas-tugas biologis untuk melatih bermacam-macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan.
4. Teori praktis diajukan oleh Karl Buhler. Teori ini mengatakan bahwa anak-anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya.

Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Menurut Fadillah (2017:43) Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri.
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, misalkan pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.
4. Memfokuskan pada proses bermain bukan hasilnya, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang baru dari apa yang dimainkan. Kegiatan bermain anak ditujukan pada proses bukan hasil apa yang telah dicapai atau diperoleh.
5. Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa. Anak harus berperan aktif dalam sebuah permainan, untuk memberikan stimulasi dan merangsang keaktifan anak dalam kegiatan bermain.
6. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Pada permainan keaktifan anak sangat mempengaruhi pengalaman, pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh.

Motorik Halus

Salah satu kemampuan yang dikembangkan di PAUD adalah perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggantung, menulis dan sebagainya. Perkembangan motorik halus dipandang penting untuk dipelajari, karena baik secara

langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak setiap hari (Khadijah, 2020: 49).

Menurut Nurul Amelia (2020: 7) motorik halus adalah suatu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh, seperti keterampilan dalam menggunakan jari-jari tangan dan gerakan yang dilakukan oleh pergelangan tangan dengan cepat. Menurut Khadijah (2020: 5) motorik halus merupakan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil meliputi otot jadi tangan, pergelangan tangan.

Perkembangan motorik halus anak prasekolah akan berkembang setelah perkembangan motorik kasar anak berkembang terlebih dahulu, ketika usia-usia awal yaitu satu atau usia dua tahun kemampuan motorik kasar yang berkembang dengan pesat. Mulai usia 3 tahun barulah kemampuan motorik halus anak akan berkembang dengan pesat, anak mulai tertarik untuk memegang pensil walaupun posisi jari-jarinya masih dekat dengan mata pensil selain itu anak juga masih kaku dalam melakukan gerakan tangan untuk menulis (Riza Oktariana, 2021).

Tujuan Pengembangan Motorik Halus

Aktivitas keterampilan motorik halus anak usia Taman Kanak-kanak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia dini (Fina Surya, 2022: 31) yaitu:

- a) Sebagai alat untuk pengembangan keterampilan gerak kedua tangan.
- b) Anak dapat menciptakan suatu hasil karya yang orisinal dari anak tersebut.
- c) Sebagai alat untuk pengembangan koordinasi kecepatan tangan dan kecepatan mata.
- d) Untuk menyeimbangkan penglihatan pada saat seorang guru menggunakan metode demonstrasi dalam pengembangan motorik halus anak.
- e) Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi anak.
- f) Karena dalam membuat hasil karya untuk anak usia dini sangat menguras emosi anak karena pada dasarnya egosentrisnya sangat tinggi.

Perkembangan Motorik Halus

Kecerdasan anak ditentukan bukan hanya dari cepatnya otak bekerja semata, akan tetapi kecerdasan juga ditentukan dalam cepatnya pertumbuhan dan perkembangan pada aspek lain. Aspek-aspek yang dimaksud adalah fisik-motorik, bahasa, kognitif, dan sosial-emosional. Perkembangan fisik-motorik terdiri atas dua jenis. Menurut Rahyubi (2016: 222) berdasarkan jenisnya, aktivitas motorik bisa dibedakan menjadi dua, yaitu aktivitas motorik kasar (gross motor activity) dan aktivitas motorik halus (fine motor activity).

Keterampilan motorik halus (fine motor activity) didefinisikan sebagai keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil atau halus. Hal ini ditambahkan oleh E. Berk (dalam Suyadi, 2017: 68) bahwa pada anak usia pra sekolah telah terjadi perubahan besar (giant) pada gerakan motoriknya seperti gerakan tangan dan jari yang meningkat, kemudian berkaitan dengan gerakan mata dan tangan yang efisien, tepat, dan adaptif. Perkembangan kontrol motorik halus atau keterampilan koordinasi mata dan tangan mewakili bagian yang penting dalam keterampilan motorik. Contoh aktivitas motorik halus misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 8) pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Emzir (2015: 96), desain pra eksperimen adalah kelompok tunggal, dan tidak ada kelompok kontrol. Sedangkan menurut Hadi, (2015: 247) pra-eksperimen merupakan suatu rancangan yang terdiri dari satu kelompok perlakuan dengan uji tanpa adanya kontrol apapun. Dari pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa penelitian pra-eksperimen adalah suatu penelitian pada kelompok tunggal

yang diberikan uji tanpa adanya kelompok kontrol.

Bentuk desain pra-eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-shot case study. Menurut Sugiyono (2016: 74) One-shot case study adalah desain penelitian yang terdiri dari satu kelompok yang diberi treatment/perlakuan yang kemudian mengobservasi hasil tersebut. Paradigm dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut:

Desain One-Shot Case Study

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Ket:

- O₁ : Preetest (kemampuan motorik halus sebelum perlakuan)
- X : Kegiatan permainan flower circuit
- O₂ : Posttest (kemampuan motorik halus setelah perlakuan)

Pola desain one group pretest–post test ada pada tabel 1 observasi dilakukan sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O₁) disebut pretest, dan observasi sesudah eksperimen (O₂) disebut posttest, sedangkan efek treatment atau eksperimen dilakukan antara (O₁) dan (O₂). Perlakuan dengan memberikan permainan flower circuit, sedangkan observasi hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengobservasi perkembangan motorik halus anak setelah diberikan treatment/perlakuan yaitu permainan flower circuit.

Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini anak-anak yang tergabung dalam kelompok B TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh yang berjumlah 15 orang.

Sampel

Menurut Arikunto (2016:173) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Arikunto (2016:104) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari

jumlah populasinya. Mengingat jumlah populasi sedikit maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Variabel Penelitian

Variabel merupakan konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif maupun kualitatif (Azwar 2015:59). Sebelum menguji hipotesis penelitian, penulis akan mengidentifikasi variabel-variabel yang akan digunakan yaitu:

- 1) Variabel bebas: permainan flower circuit
- 2) Variabel terikat: perkembangan motorik halus.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Sanjaya, 2016: 84). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan anak yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan checklist dengan deskripsi kemampuan dengan harapan dapat dicapai anak.

Berdasarkan indikator di Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, maka penulis mengambil sebanyak empat indikator saja yang paling sesuai atau mendekati dengan permainan flower circuit yaitu sebagai berikut. 1) Meniru bentuk sesuai gambar, 2) Menggantung bentuk sesuai pola, 3) Menempel pada gambar dengan tepat, 4) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		B B * 1	M B *2	BS H *3	BS B *4
1	Meniru bentuk sesuai gambar bunga pada permainan <i>flower circuit</i>				
2	Menggantung bentuk sesuai pola permainan <i>flower circuit</i>				

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		B B * 1	M B *2	BS H *3	BS B *4
3	Menempel bunga yang sudah dibuat dengan tepat sesuai permainan <i>flower circuit</i>				
4	Anak mampu menanam bunga sesuai dengan permainan <i>flower circuit</i>				

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan statistik non-parametrik, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mencari nilai rata-rata (mean) digunakan rumus sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:70) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

- b) Untuk menentukan standar deviasi (s) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:94) berikut:

$$s = \sqrt{\frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

- c) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing masing berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan metode Liliefors. Liliefors adalah salah satu metode yang di gunakan untuk menguji normalitas suatu data. Uji normalitas liliefors dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan pada APK EXCEL. Berikut adalah bentuk hipotesis yang digunakan dalam menguji normalitas adalah:

H_0 : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal

H_a : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Berdasarkan p-value atau significanse (sig), kriteria pengambilan keputusan hipotesis adalah sebagai berikut:

- Jika sig < 0,05 maka Ho diterima atau data tidak berdistribusi normal.
 - Jika sig > 0,05 maka Ha diterima atau data berdistribusi normal.
- d) Uji hipotesis merupakan tindakan yang di lakukan peneliti dalam menguji kebenaran dugaan sementara oleh peneliti dalam penelitian tersebut. Oleh sebab itu hipotesis terkadang juga dapat berubah menjadi kebenaran atau sebaliknya data tumbang sebagai kebenaran. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang di gunakan adalah t-Test: Paired Two Sample for Means di gunakan untuk membandingkan antara rata rata dari dua grup mana grup tersebut saling tidak berhubungan antara satu dengan yang lain. Dan dasar pengambilan keputusan dalam uji t-Test: Paired Two Sample For Means adalah sebagai berikut:
- Jika nilai Signifikansi (2-tailed) <0,05, maka Ho ditolak dan Ha di terima.
 - Jika nilai Signifikansi (2-tailed) >0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ha: $\mu > \mu_0$ Permainan flower circuit efektif terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al- Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.
- Ho: $\mu = \mu_0$ Permainan flower circuit tidak efektif terhadap peningkatan perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al- Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian

TK Al-Washliyah Lambaro Skep yang berada di daerah Lambaro Skep Kecamatan Kuta Alam, Banda Aceh. Izin operasional 503/A.2/41/TK/DPMPSTSP/2022 tanggal 22 Desember 2022. Sekolah TK Al-Washliyah Lambaro Skep ini berstatus swasta dan akreditasi B, SK pendirian sekolah 421.9/A,4/TK/5636/2016 tanggal 11 Juni 1994, sebagai lembaga pendidikan TK Al-Washliyah Lambaro Skep yang berpedoman kepada aturan

dan tata cara yang berlaku dilembaga pendidikan.

Visinya adalah membentuk anak yang berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, sehingga menjadi anak yang sholeh/sholehah, cerdas, ceria, kreatif, inovatif, komunikatif dan mandiri. Sedang misinya adalah menanamkan nilai-nilai agama dan akhlakul karimah yang sesuai ajaran Islam, menciptakan kondisi bermain yang educative, kondusif dan konstruktif, membekali anak dengan persiapan memasuki jenjang dasar, membangun kerjasama dengan orang tua siswa dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan tumbuh kembang anak. Guru yang mengajar di TK Al-Washliyah Lambaro Skep berjumlah 4 orang, 2 orang yang berstatus PNS dan 2 orang berstatus guru honor. Jumlah guru yang ada di TK Al-Washliyah Lambaro Skep tergolong dalam kategori cukup dalam mensupport kegiatan proses belajar mengajar.

Berdasarkan nilai pengamatan awal (pretest) dan nilai pengamatan terakhir (posttest), maka dapat dicari efektivitas permainan flower circuit terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di TK Al-Washliyah Lambaro Skep melalui tabel berikut:

No	Inisial	Nilai <i>Pretest</i>		Nilai <i>Posttest</i>	
		O ₁	Kriteria	O ₂	Kriteria
1	Aisyah	5	BB	15	BSB
2	Aiza	7	MB	10	BSH
3	Alia	10	BSH	10	BSH
4	Arga	4	BB	10	BSH
5	Azka	6	MB	8	MB
6	Balqis	6	MB	12	BSH
7	Daffa	6	MB	12	BSH
8	Abyzar	7	MB	14	BSB
9	Azam	4	BB	14	BSB
10	Riza	9	BSH	15	BSB
11	Intan	4	BB	13	BSB
12	Rifa	7	MB	11	BSH
13	Zaiba	6	MB	10	BSH
14	Mutuah	7	MB	12	BSH
15	Yumna	4	BB	13	BSB

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan permainan flower circuit terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh yaitu sebanyak 5 orang atau 33,33% termasuk dalam kategori

belum berkembang, sebanyak 8 orang atau 53,33% termasuk dalam kategori mulai berkembang dan sebanyak 2 orang atau 13,33% termasuk kategori berkembang sesuai harapan.

Setelah dilakukan permainan flower circuit, perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah lambaro Skep Banda Aceh terjadi peningkatan yaitu tidak ada lagi anak yang masuk dalam kategori belum berkembang, anak yang mulai berkembang hanya tersisa sebanyak 1 orang atau 6,25%. Selanjutnya, sebanyak 8 orang atau 53,33% berkembang sesuai harapan dan sebanyak 6 orang atau 40% berkembang sangat baik.

Uji Distribusi Frekuensi

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, maka dilakukan Analisa dengan menggunakan daftar distribusi frekuensi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Nilai Pretest

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\ &= 10 - 4 \\ &= 6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Banyak Kelas (K)} &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \\ &= 1 + (3,3) \text{ Log } 15 \\ &= 1 + 3,86 \\ &= 4,86 \text{ (K} = 4) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\ &= 6/4 \\ &= 1,5 \text{ (P} = 1) \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dengan nilai Rentang (R) = 5, banyak kelas (K) = 4 dan panjang kelas (P) = 1, maka tahap selanjutnya dicari daftar distribusi frekuensi nilai pretest.

Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Nilai	Titik tengah (χ_i)	Frekuensi (F_i)	$F_i \chi_i$	χ_i^2	$F_i \chi_i^2$
3 – 4	3,5	4	14	12,25	49
5 – 6	5,5	5	27,5	30,25	151,25
7 – 8	7,5	4	30	56,25	225
9 – 10	9,5	2	19	90,25	180,5
Jmlh		$\Sigma F_i = 15$	$\Sigma F_i \chi_i = 90,5$		$\Sigma F_i \chi_i^2 = 605,75$

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\Sigma F_i \chi_i}{\Sigma F_i} \\ \bar{x} &= \frac{90,5}{15} \end{aligned}$$

$$\bar{x} = 6,03$$

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma f_i x_i^2}{n} - \left(\frac{\Sigma f_i x_i}{n}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{605,75}{15} - \left(\frac{90,5}{15}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{605,75}{15} - \left(\frac{8190,25}{225}\right)}$$

$$SD = \sqrt{40,38 - 36,40}$$

$$SD = \sqrt{3,98}$$

$$SD = 1,9$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat diketahui nilai rata-rata pretest (pengamatan awal) $\bar{x} = 6,03$ dan standar deviasi $SD = 1,9$.

b. Nilai posttest

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\ &= 15 - 8 \\ &= 7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Banyak Kelas (K)} &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \\ &= 1 + (3,3) \text{ Log } 15 \\ &= 1 + 3,86 \\ &= 4,86 \text{ (K} = 4) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\ &= 7/4 \\ &= 1,75 \text{ (P} = 1) \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, dengan rentang (R) = 7, banyak kelas (K) = 4 dan panjang kelas (P) = 1, maka tahap selanjutnya dapat dicari daftar distribusi frekuensi nilai posttest.

Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

Nilai	Titik tengah (χ_i)	Frekuensi (F_i)	$F_i \chi_i$	χ_i^2	$F_i \chi_i^2$
8 – 9	8,5	1	8,5	72,25	72,25
10 – 11	10,5	5	52,5	110,25	551,25
12 – 13	12,5	5	62,5	156,25	781,25
14 – 15	14,5	4	58	210,25	841
Jmlh		$\Sigma F_i = 15$	$\Sigma F_i \chi_i = 181,5$		$\Sigma F_i \chi_i^2 = 2245,75$

$$\bar{x} = \frac{\Sigma F_i \chi_i}{\Sigma F_i}$$

$$\bar{x} = \frac{181,5}{15}$$

$$\bar{x} = 12,1$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i x_i}{n}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2245,75}{15} - \left(\frac{181,5}{15}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2245,75}{15} - \left(\frac{32942,25}{225}\right)}$$

$$SD = \sqrt{149,71 - 146,41}$$

$$SD = \sqrt{3,3}$$

$$SD = 1,81$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat diketahui nilai rata-rata posttest (pengamatan akhir) $\bar{x} = 12,1$ dan standar deviasi $SD = 1,81$.

Uji Normalitas

Uji normalitas Liliefors dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel.

Uji Normalitas Liliefors Preetest

No	X	Zi	F(z)	S(z)	F(z) - S(z)
1	4	-1,1803378	0,1189	0,3	0,1477
2	4	-1,1803378	0,1189	0,3	0,1477
3	4	-1,1803378	0,1189	0,3	0,1477
4	4	-1,1803378	0,1189	0,3	0,1477
5	5	-0,6270544	0,2653	0,3	0,0680
6	6	-0,0737711	0,4706	0,6	0,1294
7	6	-0,0737711	0,4706	0,6	0,1294
8	6	-0,0737711	0,4706	0,6	0,1294
9	6	-0,0737711	0,4706	0,6	0,1294
10	7	0,4795122	0,6842	0,9	0,1825

$$Zi = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

X = Nilai rata-rata : 613
S = Simpangan baku : 1,8073922
 $\alpha = 0,05$
Max = 0,1825 (Liliefors Hitung)
0,258 (Liliefors Tabel)

Hipotesis Liliefors:

Jika sig < 0,05 maka Ho diterima atau data tidak berdistribusi normal

Jika sig > 0,05 maka Ha diterima atau data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menggunakan aplikasi Microsoft Excel, jika sig

> 0,05 maka Ha diterima atau data berdistribusi normal. Nilai pretest 0,1825 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka Ha diterima dan dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal.

Uji Normalitas Liliefors Posttest

No	X	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) - S(zi)	
1	8	-	1,8853731	0,0297	0,1	0,0370
2	10	-	0,9267088	0,1770	0,3	0,1563
3	10	-	0,9267088	0,1770	0,3	0,1563
4	10	-	0,9267088	0,1770	0,3	0,1563
5	10	-	0,9267088	0,1770	0,3	0,1563
6	11	-	0,4473767	0,3273	0,4	0,0727
7	12	0,0319555	0,5127	0,6	0,0873	
8	12	0,0319555	0,5127	0,6	0,0873	
9	12	0,0319555	0,5127	0,6	0,0873	
10	13	0,5112876	0,6954	0,7	0,0379	

$$Zi = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

X = Nilai rata-rata : 11,93
S = Simpangan baku : 2,0862361
 $\alpha = 0,05$
Max = 0,1563 (Liliefors Hitung)
0,258 (Liliefors Tabel)

Hipotesis Liliefors:

Jika sig < 0,05 maka Ho diterima atau data tidak berdistribusi normal

Jika sig > 0,05 maka Ha diterima atau data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menggunakan aplikasi Microsoft Excel, jika sig > 0,05 maka Ha diterima atau data berdistribusi normal. Nilai posttest 0,1563 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka Ha diterima dan dapat disimpulkan bahwa data posttest berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis t-Test: Paired Two Sample for Means

No	Preetest	Posttest
1	5	15
2	7	10

No	Preetest	Posttest
3	10	10
4	4	10
5	6	8
6	6	12
7	6	12
8	7	14
9	4	14
10	9	15

t-Test: Paired Two Sample for Means Memakai
APK Microsoft Excel

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Preetest	Posttest
Mean	6,133333333	11,93333333
Variance	3,266666667	4,352380952
Observations	15	15
Pearson Correlation	-	0,130077466
Hypothesized Mean Difference	0	
df	14	
t Stat	-	7,659922885
P(T<=t) one-tail	1,13112E-06	
t Critical one-tail	1,761310136	
P(T<=t) two-tail	2,26225E-06	
t Critical two-tail	2,144786688	

$$2,26225E-06 = 2,26225 \times 10^{-6} \\ = 0,00000226225$$

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel dapat disimpulkan bahwa jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu $0,00000226225 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai sebelum melaksanakan permainan flower circuit terhadap perkembangan motorik halus dengan setelah melakukan permainan flower circuit terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Lambaro Skep Banda Aceh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat

disimpulkan bahwa permainan flower circuit terhadap perkembangan motorik halus anak dianggap efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak-anak. Persentase peningkatan perkembangan anak ini perlu dilakukan pembuktian secara ilmiah dengan menguji hipotesis yang diajukan sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan kriteria berikut: jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu $0,00000226225 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut: Bagi guru. Guru diharapkan dapat menerapkan permainan flower circuit pada saat proses pembelajaran.

Bagi penelitian selanjutnya. disarankan terlebih dahulu memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dhita Paranita Ningtyas dan Duana Fera Risina, 2018. Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi untuk Meningkatkan Self Awareness anak Usia Dini, *Jurnal Cakrasana-Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 No 2 Desember tahun 2018.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fina Surya. (2022). *Perkembangan Motorik AUD*. Jakarta: Guepedia.
- Fitriani, Riza Oktariana. (2021). *Analisis Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Tehnik Mozaik Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa UBBG*, Vol. 2, No. 2 Juni.
- Fadillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hadi, Sutrisno. (2015). *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husaini, Usman. (2014). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Masganti, Siti. 2017. *Psikologi Perkembangan*

- Anak Usia Dini. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Khadijah. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Masitoh, dkk. (2015). *Strategi Pembelajaran TK*, Tangerang: Universitas Terbuka.
- Monicha, Nisa. 2020. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Cikal Cendekia*. Vol 01 No 01, Juni 2020.
- Mutiah, Diana. (2016). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafaruddin. (2015). *Strategi dan Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Ciptapustaka Media Perintis.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2018.