



## **Pengaruh Permainan Konstruktif Magic Straw terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini**

**Tatik Kusnaiyah<sup>1</sup>, Naili Sa'ida<sup>2</sup>, Ratno Abidin<sup>3</sup>, dan Wahono<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surabaya*

**ABSTRAK.** Keterampilan motorik halus memiliki peran penting dalam menunjang tumbuh kembang anak. Pembelajaran yang monoton dan minim kreativitas seringkali membuat anak mudah bosan dan kurang berpartisipasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif magic straw terhadap keterampilan motorik halus anak usia dini di PPT AL-Hidayah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen dan melibatkan 12 anak sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil menunjukkan bahwa  $T_{hitung} (0) < T_{tabel} (17)$  pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis diterima. Dengan demikian, permainan magic straw terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan dapat dijadikan alternatif stimulasi pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. Permainan magic straw memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Permainan ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, memberi ruang untuk eksplorasi dan kerja sama. Oleh karena itu, permainan ini layak dijadikan salah satu metode alternatif dalam pembelajaran di lembaga PAUD.

**Kata Kunci :** Anak Usia Dini; Magic Straw; Motorik Halus

**ABSTRACT.** Fine motor skills play a crucial role in supporting children's growth and overall development. However, monotonous and less creative learning activities often lead to boredom and reduce children's engagement. This study aims to examine the effect of constructive play using magic straws on the fine motor development of early childhood learners at PPT AL-Hidayah. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design involving 12 children as participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the Wilcoxon test statistic ( $T_{hitung}$ ) was 0, which is smaller than the critical value ( $T_{tabel} = 17$ ) at a 5% significance level. This indicates that the hypothesis is accepted. The findings confirm that magic straw constructive play significantly improves children's fine motor skills. Thus, this activity can serve as an engaging and educational alternative to stimulate fine motor development in early childhood education. The magic straw game has a positive impact on improving the fine motor skills of early childhood. This game makes the learning process more enjoyable, providing space for exploration and cooperation. Therefore, this game is worthy of being an alternative method in learning in PAUD institutions.

**Keyword :** Early Childhood; Magic Straw; Fine Motor Skill

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berfokus pada membangun dasar pertumbuhan dan perkembangan anak, mencakup aspek fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan atau kognitif (berpikir, berkreasi, kecerdasan emosi, dan spiritual), sosial emosional (perilaku, sikap, dan keagamaan), serta kemampuan bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan serta tahapan perkembangan anak usia dini. Perkembangan motorik anak memiliki peran yang sangat penting untuk diperhatikan dan dikembangkan, karena aspek motorik merupakan landasan utama bagi individu dalam mencapai kematangan diberbagai aspek perkembangan lainnya. Selain itu, perkembangan motorik juga menjadi faktor pendukung anak dalam menjalani aktivitas di sekolah, seperti belajar dan bermain [1].

Salah satu aspek perkembangan motorik yang penting dalam kehidupan anak adalah perkembangan motorik halus. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih mudah mempelajari berbagai hal baru yang bermanfaat untuk pendidikan mereka. Perkembangan motorik sendiri merupakan kemampuan mengendalikan gerakan tubuh melalui koordinasi antara sistem saraf, otak, otot, dan tulang sendi. Secara umum, perkembangan motorik terbagi menjadi dua kategori, yaitu motorik kasar dan motorik halus [2].

Motorik halus melibatkan gerakan yang memanfaatkan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, seperti tangan dan jari-jari, untuk melakukan aktivitas manipulasi. Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu obyek [3]. Demikian pula menurut Dewi menuliskan bahwa motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh oto-otot kecil [4].

Pengaruh perkembangan motorik halus pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor internal seperti, usia dan tahap perkembangan anak, setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda, dan anak yang lebih muda mungkin belum siap untuk aktivitas yang lebih kompleks. Selain itu, kondisi kesehatan juga dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus, terutama bagi anak dengan gangguan perkembangan. Faktor lingkungan juga mempengaruhi dalam perkembangan motorik halus anak, seperti kualitas ruang belajar yang aman dan nyaman, serta ketersediaan sumber daya yang mendukung sangat penting untuk menciptakan suasana yang mendorong anak berlatih keterampilan [5].

Kegiatan bermain merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan anak karena melalui bermain, anak tidak hanya merasa bahagia tetapi juga mempelajari berbagai keterampilan yang menunjang perkembangannya [6]. Permainan konstruktif adalah permainan yang melibatkan membangun atau menciptakan sesuatu dengan menggunakan berbagai bahan dan alat. Kegiatan bermain konstruktif dimaksudkan untuk merancang sebuah objek permainan sehingga menjadi suatu bentuk konstruksi [7]. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki banyak manfaat bagi

perkembangan anak, khususnya dalam bidang motorik halus, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Salah satu permainan konstruktif yang dapat menjadi pilihan yaitu permainan konstruktif magic straw. Magic straws merupakan media sedotan yang dilengkapi dengan sambungan yang dapat membentuk sebuah bentuk [8]. Permainan konstruktif magic straw digambarkan sebagai aktivitas yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan serta kekuatan otot-otot jari anak. Imajinasi anak dilatih melalui penggunaan bahan, dan ketelitian mereka diasah melalui aktivitas menguntai, kecermatan, dan penyusunan bahan [9].

Pada aspek motorik halus, permainan konstruktif magic straw digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam merangkai bahan tersebut. Keberhasilan siswa dalam merangkai dengan baik dan benar diartikan sebagai pemanfaatan kemampuan kognitif yang didukung oleh motorik halus yang dimiliki siswa. Media magic straw juga diaplikasikan untuk membantu siswa menghubungkan setiap komponen dan menyusunnya menjadi satu kesatuan, yang berfokus pada pengembangan motorik halus siswa. Hal ini terjadi karena dalam penggunaan magic straw, banyak aktivitas melibatkan kemampuan motorik siswa [10].

Permainan konstruktif magic straw dikategorikan sebagai media pembelajaran berbentuk tabung yang dirancang agar dapat dihubungkan antara magic straw satu dengan yang lain dengan teknik merangkai dan penerapan pola sistematis agar penggunaan media lebih mudah. Beberapa keunggulan dari media magic straw ini juga telah diidentifikasi sebagai berikut: a. Magic straw merupakan benda yang menarik bagi anak usia dini, karena magic straw dapat dipakai anak-anak bermain dan belajar. b. Melalui kegiatan bermain atau belajar dengan menggunakan *magic straw*, anak merasa senang dan termotivasi untuk terus berusaha mencoba berulang kali. c. *Magic straw* adalah media yang aman untuk anak, dengan beragam variasi warna, sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam merangkai sedotan ajaib untuk membentuk berbagai bangun datar seperti segitiga, persegi, maupun bentuk rumah atau gedung bertingkat [11].

Penelitian ini banyak didukung oleh penelitian terdahulu diantaranya yang dilakukan oleh Sitepu menyimpulkan bahwa Dengan menggunakan media magic straw, kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari perkembangan setiap siklusnya [12]. Penelitian Saniti juga menyimpulkan Permainan Magic Straw dapat mempengaruhi kemampuan sosial emosional anak usia dini. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan yang telah terjadi, bahwa anak berkembang sangat baik dan mengalami peningkatan yang signifikan [13]. Senada dengan penelitian Qibtiyah juga menyimpulkan media *magic straw* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus pada anak kelompok B dengan terbukti adanya perbedaan nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Keberhasilan anak dalam merangkai *magic straw* berkategori sangat baik, karena dalam merangkai menggunakan media *magic straw* mendapat respon yang baik dari anak [14]. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru PPT Al-Hidayah dalam merancang pola dan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui

media magic straw. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi alternatif kegiatan untuk membantu meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PPT Al-Hidayah kemampuan motorik halus anak masih rendah. Hal ini terlihat anak masih kesusahan dalam menjumput benda-benda kecil, mengancingkan baju, melipat bentuk dari kertas origami, maupun menggunakan pensil serta crayon dengan benar. Rendahnya kemampuan motorik halus anak berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi yang dilakukan disebabkan karena kurang kreatifnya dan kurangnya variasi aktivitas yang dirancang untuk melatih keterampilan motorik halus secara efektif saat pembelajaran di kelas. Selain itu, guru kelompok B sering menggunakan lembar kerja anak dan media yang kurang menarik. Karena kurang kreatif dan kurang bervariasi pembelajaran, sehingga anak mengalami kejenuhan. Selain fenomena tersebut, tingkat keaktifan anak dalam pembelajaran masih dianggap rendah, dan minat belajar anak dinilai kurang, karena metode yang digunakan masih terpusat pada lembar kerja serta pemberian tugas kepada anak.

Tingkat minat dan kenyamanan anak-anak dalam bermain konstruktif menggunakan media magic straw ini menjadi alasan utama peneliti memilih magic straw sebagai fokus penelitian. Berdasarkan pengamatan langsung di PPT Al-Hidayah, diketahui bahwa anak-anak kelompok B masih menunjukkan kelemahan dalam keterampilan motorik halus mereka. Observasi ini memberikan dasar bagi penelitian yang dilakukan di PPT Al-Hidayah. Berdasarkan paparan permasalahan yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media magic straw terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di PPT Al-Hidayah. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mencoba memberikan sebuah solusi untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak dengan menghilangkan rasa kejenuhan yaitu; melalui kegiatan bermain.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre eksperimen. Menurut Sugiyono, desain pre-eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengamati dampak dari suatu perlakuan atau intervensi tanpa melibatkan kelompok control [15]. Desain penelitian ini dirancang dengan rumusan masalah yang berfungsi sebagai panduan dalam penelitian untuk menggali atau menggambarkan situasi sosial yang akan dikaji secara mendetail, menyeluruh, dan luas [16]. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data adalah proses dan cara yang dipergunakan penulis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk menunjang tujuan penelitian [17].

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumen. Observasi (pengamatan langsung) menjadi langkah awal peneliti dalam teknik pengumpulan data yang melibatkan 12 anak. Observasi didefinisikan sebagai perhatian terfokus terhadap suatu kejadian, gejala, atau hal tertentu [10]. Dalam pelaksanaannya, peneliti terjun langsung ke lapangan sebagai partisipan untuk

memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu pola dan strategi pembelajaran bagi guru di PPT Al-Hidayah dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan konstruktif magic straw.

Langkah kedua dalam teknik pengumpulan data yang dilaksanakan oleh peneliti adalah wawancara, yang merupakan proses tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih yang bertatap muka secara langsung. Langkah ketiga adalah dokumentasi, yaitu proses pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen berupa foto sebagai bahan analisis untuk penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini adalah tabel instrumen observasi yang digunakan untuk mengukur perkembangan motorik halus anak saat bermain magic straw :

**Tabel 1. Instrumen Observasi Perkembangan Motorik Halus**

No	Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Skor Nilai
1	Perkembangan Motorik Halus	Anak mampu memegang benda kecil	Anak mampu memegang magic straw dengan jari-jari tangan dan dengan posisi yang benar.	1 = BB 2 = MB 3 = BSH 4 = BSB
2		Anak mampu menggunakan kekuatan otot tangan	Anak mampu menekan kuat saat menghubungkan atau merangkai magic straw	
3		Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata	Anak mampu menggabungkan magic straw dengan konektor atau penghubung dengan tepat dan mampu merangkai magic straw sesuai intruksi yang diberikan	
4		Anak mampu menyusun dan merangkai konstruktif	Anak mampu menyambung magic straw untuk membuat bentuk konstruktif seperti; bentuk geometri atau bentuk bangunan rumah.	
5		Anak mampu memecahkan masalah	Anak mampu mencari solusi untuk mengatasi kesulitan saat merangkai magic straw	
6		Anak mampu berkreaitivitas	Anak mampu menunjukkan ide kreatif membuat konstruktif magic straw yang berbeda dari contoh yang diberikan	
7		Anak mampu bekerja sama dengan teman saat bermain	Anak mampu bekerja sama dengan teman untuk menciptakan suatu bangunan dengan menggunakan magic straw	

**Keterangan :**

4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

2 : MB (Mulai Berkembang)

1 : BB (Belum Berkembang)

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik Wilcoxon Signed Rank Test, yaitu uji statistik non-parametrik untuk sampel berpasangan, sehingga jumlah sampel data selalu sama banyak. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest perkembangan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan magic straw [18].

Teknik Analisis Data Uji Wilcoxon dipilih karena data yang diperoleh cenderung berskala urut dan tidak berdistribusi normal dan merupakan metode statistika yang dipergunakan untuk menguji perbedaan dua buah data yang berpasangan, maka jumlah sampel datanya selalu sama banyaknya. Pada statistika parametrik uji ini memiliki kemiripan dengan uji perbedaan dua rata-rata populasi yang berkorelasi. Tanda positif dan negatif dari selisih pasangan data yang kemudian diranking inilah unsur utama yang dipergunakan dalam analisis [19]. Berikut tabel Wilcoxon Matched Pairs Test.

**Tabel 2. Uji Wilxoson Match Pairs Test**

No	Nama Anak	$X_{A1}$	$X_{B1}$	Beda	Tanda Jenjang	
				$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+ -
1						
2						
dst						
Jumlah					$T_+ =$	$T_- =$

**Keterangan :**

- $X_{A1}$  = Hasil belum dilakukan test (Pre Test)  
 $X_{B1}$  = Hasil setelah dilakukan test (Post Test)  
 $X_{B1} - X_{A1}$  = Selisih Post Test – Pre Test

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini mengenai tentang kemampuan peserta didik dalam perkembangan motorik halus di PPT Al-Hidayah yang menggunakan permainan konstruktif magic straw. Peneliti melakukan penelitian di PPT Al-Hidayah Surabaya pada peserta didik kelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 12 anak. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati dengan sasaran penelitian. Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan pertama atau treatment awal (Pretest) permainan konstruktif magic straw pada peserta didik di PPT Al-Hidayah pada kelompok usia 4-5 tahun, yang bertujuan untuk mengumpulkan data terkait kemampuan motorik halus anak menggunakan media magic straw. Hasil dari treatment awal ini dijadikan sebagai analisis awal. Treatment ke dua adalah Posttest dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap peserta didik setelah menggunakan media magic straw yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai kemampuan motorik halus anak usia dini pada kelompok usia 4-5 tahun dengan permainan konstruktif magic straw.

Data analisis pada awal penelitian adalah nilai pretest atau nilai test kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkannya perlakuan dengan permainan konstruktif magic straw. Data pretest ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta

didik. Data yang diperoleh pada akhir penelitian adalah nilai posttest. Nilai posttest yaitu kemampuan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan dengan permainan konstruktif magic straw. Dalam perkembangan kemampuan motorik halus anak di PPT Al-Hidayah mempunyai 7 Indikator yang menjadi tahapan pencapaian bagi peserta didik kelompok usia 4-5 tahun. Diantaranya yaitu anak mampu memegang benda kecil, anak mampu menggunakan kekuatan otot tangan, anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata, anak mampu menyusun dan merangkai konstruktif, anak mampu berkreaitivitas, anak mampu memecahkan masalah dan anak mampu bekerja sama dengan teman saat bermain.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan magic straw terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Pada pembelajaran awal, guru memberikan stimulasi kepada peserta didik melalui kegiatan bermain konstruktif menggunakan magic straw. Adapun langkah-langkah permainan konstruktif magic straw, sebagai berikut: 1). Guru mempersiapkan media yang akan digunakan. Sebelum peserta didik datang, guru menyiapkan alat bermain anak. 2). Guru mengkondisikan anak sebelum permainan dimulai. Kondisi kelas yang kondusif akan memberi kenyamanan anak dalam belajar. 3). Guru memberitahukan permainan yang akan dilakukan, tentang cara bermain hari ini dengan media magic straw. 4). Kemudian guru memberikan contoh cara memegang dan menghubungkan magic straw dengan kuat dan benar. 5). Guru meminta anak satu persatu untuk memegang dan menghubungkan magic straw dengan benar. 6). Guru meminta anak untuk menunjukkan hasil menyambung magic straw. 7). Guru memberikan contoh membuat bentuk konstruktif magic straw, seperti bentuk geometri dan rumah

Sebelum dilakukan treatment awal pada anak dengan media permainan konstruktif magic straw maka dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Dari hasil pretest diketahui sebanyak 12 anak masih dalam kategori belum berkembang pada indikator anak mampu memegang benda kecil, anak mampu menggunakan kekuatan otot tangan, anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata, anak mampu menyusun dan merangkai konstruktif, anak mampu berkreaitivitas, anak mampu memecahkan masalah maupun anak mampu bekerja sama dengan teman saat bermain.

Setelah dilakukan pretest dilanjutkan untuk dilakukan posttest treatment pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif magic straw pada peserta didik di PPT Al-Hidayah dengan kelompok usia 4-5 tahun untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Dengan permainan konstruktif magic straw diharapkan akan memberikan rasa kegembiraan, kenyamanan dan pengalaman baru terhadap peserta didik dalam pembelajaran. Saida menyatakan anak-anak dapat secara aktif mengembangkan keterampilan melalui pengalaman yang mereka terima dari kegiatan belajar dan bermain di sekolah. Melalui kegiatan bermain, diharapkan kemandirian dalam mengontrol diri, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan kerja sama dapat diciptakan oleh anak [20]. Data hasil dari dilakukan pretest-posttest dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Uji Wilxoson Match Pairis Test

No	Nama Anak	$X_{A1}$	$X_{B1}$	Beda	Tanda Jenjang		
				$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1	A	7	20	13	1,5	1,5	
2	B	7	21	14	5	5	
3	C	7	22	15	9	9	
4	D	7	21	14	5	5	
5	E	7	23	16	11,5	11,5	
6	F	7	21	14	5	5	
7	G	7	20	13	1,5	1,5	
8	H	7	21	14	5	5	
9	I	7	21	14	5	5	
10	J	7	22	15	9	9	
11	K	7	23	16	11,5	11,5	
12	L	7	22	15	9	9	
Jumlah		84	257	173	78	$T_+ = 78$	$T_- = 0$

**Keterangan:** $X_{A1}$  = Hasil belum dilakukan test (Pre Test) $X_{B1}$  = Hasil setelah dilakukan test (Post Test) $X_{B1} - X_{A1}$  = Selisih Post Test – Pre Test

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif magic straw memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon diketahui bahwa nilai Thitung sebesar 0 dan nilai Ttabel sebesar 17 dengan taraf signifikansi 5% maka diketahui nilai Thit (0) < Ttabel(17) sehingga hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh permainan konstruktif magic straw dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini.

Hasil analisis Uji Wilcoxon menunjukkan nilai Thitung sebesar 0 dan Ttabel sebesar 17 pada taraf signifikansi 5%. Karena Thitung < Ttabel, maka hipotesis diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Permainan magic straw terbukti efektif dalam merangsang kemampuan motorik halus anak, karena media ini bersifat menarik dan melibatkan aktivitas manipulatif yang intens. Selain memperkuat otot jari, permainan ini juga mendukung koordinasi tangan-mata dan membangun kreativitas anak. Hasil ini sejalan dengan teori Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya permainan dan pengalaman langsung dalam proses belajar anak usia dini.

Pengumpulan data awal atau nilai awal dalam penelitian ini dilakukan melalui pretest yang diberikan kepada anak usia dini di PPT Al-Hidayah. Tingkat kemampuan motorik halus anak diketahui melalui data nilai pretest. Data pretest tersebut kemudian dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon Matched Pairs Test, dan hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak tergolong rendah. Setelah diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak rendah maka penelitian dilanjutkan dengan penerapan perlakuan dengan menggunakan permainan konstruktif magic straw data nilai posttest kemudian juga dianalisis dengan pengujian uji Wilcoxon Match Pairs Test.



Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan uji Wilcoxon, diketahui bahwa nilai Thitung sebesar 0 dan nilai Ttabel sebesar 17 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, nilai Thitung (0) < Ttabel 17, sehingga hipotesis dinyatakan diterima. Dari hasil penelitian terlihat adanya perubahan signifikan antara sebelum pretest dan posttest yang dilakukan dengan uji Wilcoxon Match Pairs test. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan permainan konstruktif magic straw terhadap kemampuan motorik halus anak dapat dilihat dari hasil t-hitung lebih kecil dibandingkan dengan t-tabel.

Hal ini menunjukkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan konstruktif magic straw. Permainan konstruktif magic straw memberikan pengaruh pada hasil perkembangan motorik halus anak. Hal ini dikarenakan permainan tersebut menjadi media pembelajaran baru yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak lebih bersemangat dan tertarik dalam proses pembelajaran. Ardiyati menyatakan pembelajaran sebaiknya dibuat menyenangkan dengan metode dan bahan yang menarik agar mudah dipahami anak. Lewat bermain, anak bisa bebas mengeksplorasi dan belajar dari lingkungan sekitarnya, sehingga pengalaman belajarnya jadi lebih bermakna [21]. Abidin menyatakan melalui media yang kreatif dan menyenangkan yang diberikan guru kepada siswa akan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak [22]. Begitu pula, Rahayu menyatakan media bermain atau alat permainan edukatif dapat digunakan untuk mendorong motorik halus anak [23].

Permainan konstruktif magic straw merupakan media edukatif yang dapat membuat anak merasa nyaman dan juga tidak merasa terbebani dengan pembelajaran yang diberikan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Aktivitas bermain selalu memberikan kesenangan pada anak dan tidak pernah membuat mereka merasa bosan atau jenuh [24]. Hal ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa "Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, dan permainan adalah cara utama bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan ini. Pada usia dini, anak-anak berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai menggunakan simbol dan bahasa sebagai alat komunikasi" [25]. Selain itu, teori Vygotsky juga mendukung hasil penelitian ini. Menurut Vygotsky, anak-anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan orang lain [26]. Sehingga permainan konstruktif magic straw dapat memfasilitasi interaksi ini dengan memungkinkan anak-anak untuk bermain dan belajar bersama.

Secara khusus, permainan konstruktif magic straw berkontribusi dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas menyambung dan merangkai sedotan menjadi bentuk-bentuk tertentu. Dalam tahap kegiatan awal, anak diminta mengambil dan memilah sedotan berdasarkan warna, serta memegang magic straw dengan benar yang melatih koordinasi tangan dan pengamatan visual. Selanjutnya, pada tahap merangkai atau menyusun menjadi pola, anak menggunakan otot-otot kecil di jari dan tangan untuk memasukkan dan menyambungkan bagian-bagian sedotan dengan konektor, kegiatan ini sangat efektif untuk melatih ketelitian dan kekuatan motorik halus. Kegiatan ini juga mendorong anak berpikir secara logis dan kreatif dalam menyusun pola atau bentuk tertentu, sehingga aspek kognitif turut

berkembang seiring proses motorik yang dijalankan. Dengan demikian, magic straw bukan hanya media permainan, tetapi juga alat bantu belajar yang menyatu dengan pengembangan kemampuan motorik dan kognitif anak secara bersamaan [10].

Melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan merangkai dan membentuk berbagai kreasi menggunakan magic straw, anak tidak hanya belajar mengembangkan motorik halus, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri. Proses ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menstimulasi kreativitas anak. Ketika anak-anak merasa dilibatkan secara aktif dan bebas berekspresi dalam kegiatan belajar, maka motivasi dan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran pun akan meningkat. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan konstruktif magic straw dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan bahwa permainan konstruktif magic straw dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk mendukung peningkatan perkembangan motorik halus anak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan magic straw memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Permainan ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, memberi ruang untuk eksplorasi dan kerja sama. Oleh karena itu, permainan ini layak dijadikan salah satu metode alternatif dalam pembelajaran di lembaga PAUD. Penelitian lanjutan disarankan dilakukan dengan jumlah sampel lebih besar dan durasi lebih lama agar hasilnya dapat digeneralisasi secara lebih luas. Penggunaan permainan magic straw terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, permainan ini berkontribusi secara signifikan dalam melatih otot-otot jari anak untuk perkembangan motorik halus, terbukti dari nilai  $T_{hitung} (0) < T_{tabel} (17)$ . Oleh karena itu, bagi orang tua maupun pendidik di tingkat pendidikan anak usia dini, penggunaan permainan konstruktif magic straw dapat menjadi alternatif metode stimulasi yang menarik dan edukatif dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Agar lebih edukatif, permainan ini dapat digunakan untuk belajar berhitung dan pengenalan warna juga keterampilan sosial anak untuk bekerja sama saat bermain. Bagi peneliti selanjutnya dapat memperluas penelitian mereka menggunakan sampel yang lebih banyak serta durasi penelitian yang lebih lama untuk melihat dampak jangka panjang. Selain itu, dapat dilihat pula pengaruh permainan ini terhadap aspek lain, seperti kreativitas, sosial emosional dan kognitif anak.

## PENGHARGAAN

Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada suami, kedua anaknya dan keluarga serta teman-teman atas dukungan yang diberikan. Terima kasih juga kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penulisan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar PPT Al-Hidayah yang telah memberikan dukungan kepada penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] Yuni Anggraini, Kurnia Dewi, and M. Maryamah, "Pengaruh Kegiatan Menganyam Kertas Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Islam Bhakti Sabar Tamara Kayu Agung Tahun 2021," *Seulanga J. Pendidik. Anak*, vol. 2, no. 2, pp. 86–96, Dec. 2021, doi: 10.47766/seulanga.v2i2.171.
- [2] T. Hayati and A. Tawati, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi Menggunakan Kertas Kokoru," *J. Pendidik. Raudhatul Athfal*, vol. 4, no. 2, pp. 30–42, Dec. 2021, doi: 10.15575/japra.v4i2.12714.
- [3] R. Putri, "Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan kolase bahan bekas studi literatur," *J. Golden Age*, vol. 5, no. 2, pp. 314–322, 2021, doi: 10.29408/jga.v5i02.3705.
- [4] M. S. Dewi, D. K. Indayani, L. Mukarromah, and B. Firdausah, "Menggunting: Stimulus Perkembangan Motorik Halus Di Sentra Seni," *Golden Child. Educ. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–14, 2020, [Online]. Available: <http://journal.unirow.ac.id/index.php/GCEJ/article/view/186>
- [5] G. Asyipa, D. Hidayat, and Sutarjo, "Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif pada Paud Ar-Rayyan Kota Bogor," *J. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 18, no. 1, pp. 22–29, May 2024, doi: 10.32832/jpls.v18i1.14841.
- [6] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [7] M. Y. Bachtiar, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Kegiatan Bermain Konstruktif untuk Siswa TK," *J. Elem. Sch.*, vol. 4, no. 2, pp. 179–186, Dec. 2021, doi: 10.31539/joes.v4i2.3127.
- [8] D. Riza, A. Susanta, and O. Juarsa, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Magic Straws Materi Bangun Ruang Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar," *J. Pembelajaran dan Pengajaran Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 229–236, 2024, doi: 10.33369/dikdas.v7i2.35295.
- [9] Sandra Adetya and F. Gina, "Bermain origami untuk melatih keterampilan motorik halus anak usia dini," *Altruis J. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, pp. 46–50, Jul. 2022, doi: 10.22219/altruis.v3i2.21501.
- [10] H. Hasbin, B. Taib, and U. Arfa, "Analisis Kegiatan Meronce Menggunakan Tutup Botol Bekas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun," *J. Ilm. CAHAYA PAUD*, vol. 3, no. 1, pp. 77–89, May 2021, doi: 10.33387/cp.v3i1.2168.
- [11] A. Ridwan, N. A. Nurul, and F. Faniati, "Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Mitra Ash-Shibyan J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 5, no. 02, pp. 105–118, Jul. 2022, doi:

- 10.46963/mash.v5i02.562.
- [12] N. Sitepu and N. Friska, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Magic Straw di TK Al Jama'iyah TA 2023/2024," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 11, no. 01, pp. 251–264, 2025, doi: 10.36989/didaktik.v11i01.5310.
  - [13] S. Saniti, D. Lutfiatul Hoiroh, R. Andriyana, and R. Adawiyah, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Magic Straw di TK ABA V," *Al-ATHFAL J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 2, pp. 126–137, Dec. 2023, doi: 10.46773/alathfal.v4i2.789.
  - [14] M. L. Qibtiyah, Siti Masitoh, and Bakhtiar Syaiful Bachri, "Pengaruh Media Magic Straw terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus pada Anak Usia Dini," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 8, no. 2, pp. 302–313, Nov. 2021, doi: 10.38048/jipcb.v8i2.331.
  - [15] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
  - [16] Ardiana Nur Maulida Hakim, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti, "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 114–122, Jun. 2023, doi: 10.47861/khirani.v1i2.280.
  - [17] N. Atika and S. Wahyuni, "Implementasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Paper Quilling di TK Nailun Najah," *Al-Isyraq J. Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, vol. 6, no. 3, 2023, doi: 10.59027/alisyraq.v6i3.369.
  - [18] T. R. Noor, "Optimalisasi Aktivitas Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4336–4348, Aug. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.3600.
  - [19] D. Mahanani Agein Firda, "Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5--6 Tahun Selama Penerapan Pembelajaran Daring," *J. Kumara Cendekia*, vol. 10, no. 1, p. 6, 2022, doi: 10.20961/kc.v10i1.55388.
  - [20] N. Saida, N. Sa'ida, N. Veronica, and W. Wahono, "Pengaruh B&C Book terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Kelompok A di TK ABA 01 Surabaya," *Mitra Ash-Shibyan J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 7, no. 02, pp. 91–100, Jul. 2024, doi: 10.46963/mash.v7i02.1904.
  - [21] W. N. Jannah, M. Agustin, R. Rahman, and T. Herman, "Navigating Uncertainty: Exploring Elementary School Teachers' Perspectives on Metacognitive Development in the VUCA Era," *Indones. J. Learn. Adv. Educ.*, vol. 8, no. 5, pp. 32–46, Jan. 2024, doi: 10.23917/ijolae.v6i1.23112.
  - [22] E. Wati, R. Abidin, and T. Kurniawati, "Penerapan Metode Pembelajaran Sentra Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A1 RA Hidayatul Hikmah," *J-SES J. Sci. Educ. Stud.*, vol. 2, no. 3, Dec. 2023, doi: 10.30651/jses.v2i3.20922.
  - [23] S. Rahayu Khoerunnisa, I. Muqodas, and R. Justicia, "Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 49–58, Aug. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.279.
  - [24] Khadijah and Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: PERDANA PUBLISHING, 2017. [Online]. Available: [http://repository.uinsu.ac.id/8459/1/BERMAIN AUD.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8459/1/BERMAIN%20AUD.pdf)
  - [25] M. Ulfa and N. Na'imah, "Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, Apr. 2020, doi:

- 10.31004/aulad.v3i1.45.
- [26] S. Etnawati, "Implementasi Teori Vygotsky terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *J. Pendidik*, vol. 22, no. 2, pp. 130–138, Jan. 2022, doi: 10.52850/jpn.v22i2.3824.