

PENGARUH PERMAINAN PETA HARTA KARUN BERBASIS MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK

THE EFFECT OF DIGITAL MEDIA BASED TREASURE MAP GAMES ON CHILDREN'S FINE MOTOR DEVELOPMENT

Anita Aprilya Asir Putri¹, Herman², Muhammad Yusri Bachtiar³

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, anitanita51591@gmail.com

²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, herman-hb83@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, m.yusri@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan peta harta karun berbasis media digital terhadap perkembangan fisik motorik halus anak usia 5-6 Tahun di Taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 24 Kabupaten Tana Toraja. Pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental design. Populasi dalam penelitian anak kelompok B usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari. Teknik penelitian adalah purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini 22 anak, 11 anak sebagai kelompok eksperimen dan 11 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan Uji Wilcoxon Sign Rank Test. Hasil analisis data yang diperoleh $Asym(2-tailed) = 0,003 < 0,05$ artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian kemampuan motorik halus pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, ini membuktikan permainan peta harta karun berbasis media digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari.

Kata Kunci: *Permainan Peta Harta Karun, Media Digital, Motorik Halus*

ABSTRACT

The research aims to determine the effect of digital media-based treasure map games on aspects of the physical development of fine motor skills in children aged 5-6 years at Kemala Bhayangkari Kindergarten 24, Tana Toraja Regency. Quantitative research approach with a quasi experimental design type of research. The population in the study was group B children aged 5-6 years at Kemala Bhayangkari Kindergarten. The research technique is purposive sampling. The sample in this study was 22 children, 11 children as the experimental group and 11 children as the control group. Descriptive statistical data analysis techniques and non-parametric statistical analysis using the Wilcoxon Sign Rank Test. The results of the data analysis obtained were $Asym(2-tailed) = 0.003 < 0.05$, meaning that H_1 was accepted and H_0 was rejected, thus fine motor skills in the experimental class were higher than in the control class. This proves that the digital media-based treasure map game has a significant influence on fine motor skills in children aged 5-6 years at Kemala Bhayangkari Kindergarten.

Keywords : *Treasure Map Game, Digital Media, Fine Motor Skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang paling mendasar dan penting bagi kehidupan, khususnya Pendidikan pada anak usia dini. Dimana Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan awal dan utama dalam kelangsungan hidupnya. Dengan adanya Pendidikan dapat terwujudnya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sesuai dengan apa yang diperlukan (Putri & Mulyadi, 2020).

Pendidikan anak usia dini adalah 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 memasuki pendidikan lebih lanjut(Wulandari & Yusri, 2019).

Pada masa kanak-kanak tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan yang ada pada diri anak perlu dikembangkan sehinggah perkembangan dalam diri anak dapat berkembang secara optimal. Peran aktif lingkungan anak sangat mempengaruhi dalam perkembangan dan pertumbuhan anak, karena anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa yang bereksplorasi secara alami sesuai dengan lingkungannya. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini antara lain ialah kreativitas, nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, Bahasa, dan sosial emosional. Anak usia dini memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Anak mulai sensitif menerima segala rangsangan dari luar (Amini, 2021).

Salah satu aspek perkembangan yang memiliki potensi yang besar yaitu motorik. Perkembangan motorik anak, baik perkembangan gerakan tubuh anak motorik kasar maupun gerakan jari-jari anak motorik halus keterampilan motorik diperlukan untuk anak dapat mengolah gerakannya, hal ini diperlukan sebagai kemampuan dasar menulis anak dan kegiatan bantu diri anak dalam kehidupan sehari (Tatminingsih, 2020).

Motorik halus adalah pembelajaran bagi anak prasekolah yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi mata dan tangan yang dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus menerus seperti menulis, menggambar, meremas kertas, menyusun balok, dan melipat kertas. Dari

beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah keterampilan belajar dengan menggunakan koordinasi otot-otot halus seperti jari-jari tangan dalam berbagai macam kegiatan diantaranya menggambar, mewarnai, menggunting, melipat, dan lain-lain (Saputri et al., 2024).

Fenomena yang ditemukan di lapangan adalah belum berkembang optimal motorik halus anak diantaranya anak belum mampu menggerakkan jarinya dengan benar, anak belum mampu menggunakan gunting dengan benar, anak belum mampu menyusun balok sesuai dengan bentuk yang diberikan dan anak belum mampu mengkoordinasikan mata dengan tangannya, anak belum mampu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus diantaranya memindahkan balok yang satu ke yang lain. sehingga anak tidak bersemangat dalam menyelesaikan kegiatan motorik halus sering kali mereka minta tolong kepada temannya bahkan kepada guru untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan (Hasrita & Zainuddin, 2022).

Pembelajaran yang diberikan tidak bervariasi dan tidak efektif apabila hanya diajarkan menulis dan mewarnai saja dalam kegiatan menstimulus motorik halus anak usia dini. hal ini akan mengakibatkan kurangnya kemahiran anak dalam mengfungsikan otot-otot halusnya serta terhambat pada aspek keterampilan motorik. Perkembangan motorik halus melalui kegiatan bermain lebih cepat diserap oleh anak dan hasilnya lebih maksimal. Karena melalui bermain anak mendapat stimulus yang dapat memungkinkan terjadinya koneksi sel syaraf (neuron) yang mana bila koneksi tersebut semakin banyak dan kompleks akan menentukan kecerdasan anak (Rezioka et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah permainan peta harta karun berbasis media digital. Permainan ini melibatkan pergerakan jari tangan untuk memanipulasi objek digital seperti menyentuh, menggeser, dan mengklik. Kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, permainan peta harta karun berbasis media digital juga memiliki beberapa keunggulan seperti memberikan tantangan yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini (Ardini et al., 2022).

Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era sekarang sangat dibutuhkan untuk memberikan penjelasan implementasi tentang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Pada anak usia dini, penerapan media pembelajaran berbasis digital perlu adanya kolaborasi antara pendidik dan orang tua untuk menghadapi permasalahan agar mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Era saat ini merupakan era dimana generasinya hidup akrab dengan adanya teknologi digital, teknologi digital dikatakan sebagai mainan digital anak yang terintegrasi dengan baik dalam pembelajaran yang dapat memberdayakan anak dengan sesuatu yang belum pernah mereka miliki sebelumnya, dalam konteks ini, teknologi digital juga terbuka sebagai jalur interaksi sosial alternatif dan mengubah hubungan dalam pembelajaran antara anak dan pendidik (Isrofah et al., 2022).

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, terdapat beberapa penelitian relevan mengenai permainan peta harta karun. Penelitian yang dilakukan di taman kanak-kanak Bunda Karya Kabupaten Bengkalis oleh (Putri, 2023) menunjukkan hasil yang maksimal dapat dilihat setelah dilakukan post- test kemampuan motorik halus anak sudah berada pada kategori berkembang sangat baik. Penelitian yang dilakukan (Ma'arif, 2023), hasil penilaian ahli media menyatakan media peta harta karun sudah sangat layak digunakan dan menarik bagi anak usia 5-6 tahun sehingga dapat menunjukkan pengaruh yang maksimal. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Ardini et al., 2022) hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya presentase bahwa anak-anak di Raudhatul Athfal Almourky Kecamatan Telaga Gorontalo yang berusia 5- 6 tahun terpengaruh permainan harta karun dalam kemampuannya memahami konsep ruang.

Namun hingga saat ini belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh permainan peta harta karun berbasis media digital terhadap aspek perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan peta harta karun berbasis media digital dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2025 di taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 24 Kabupaten Tana Toraja. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu *quasi experimental design*. Penelitian kuantitatif

didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan Teknik statistic, matematika atau komputasi (Fadilla et al., 2022). Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh permainan peta harta karun berbasis media digital terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 Tahun. Dalam penelitian ini menggunakan model desain non- equivalent control group design, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, namun tetap diberikan perlakuan yang berbeda.

Kelompok Eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital, sementara kelompok control diberikan pembelajaran konvensional, yaitu Menyusun balok. Kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* dan *pos-test* untuk mengetahui perbedaan hasil perkembangan motorik halus sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari. Adapun sampel penelitian terdiri dari 22 anak, yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Seluruh proses penelitian dilakukan selama 14 kali pertemuan, termasuk perencanaan, pelaksanaan *pre-test*, pemberian perlakuan selama 6 pertemuan pada masing-masing kelompok, serta pelaksanaan *post-test*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan peta harta karun berbasis media digital terhadap aspek perkembangan fisik motorik halua anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak kemala bhayangkari 24 Kabupaten Tana Toraja. Penelitian ini dilakukan selama 14 pertemuan yang mencakup *pre-test* pemberian perlakuan, dan *post-test*. Adapun rata-rata kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan kegiatan menggunakan Permainan Peta Harta Karun Berbasis Media Digital dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 1. Data Analisis *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	11	9	16	12.64	2.063
Post Test	11	17	26	20.91	2.809

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 12,64 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 20,91. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 8,27. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggunakan Permainan Peta Harta Karun Berbasis Media Digital memberikan pengaruh pada kemampuan motorik halus anak.

Kemudian rata-rata kemampuan motorik halus anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberi perlakuan kegiatan menggunakan permainan Menyusun balok dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Data Analisis *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	11	7	13	10.82	2.136
Post Test	11	8	17	12.72	2.687

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 10,82 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 12,72. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada pada kelompok kontrol yaitu sebesar 1,9. sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai rata-rata dari kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol yang mengalami peningkatan rata-rata yang kecil. Hasil data ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital pada kelompok eksperimen.

Uji *Wilcoxon sign rank test* pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu permainan peta harta karun berbasis media digital dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pre-test dan post-test. Sedangkan uji *Wilcoxon* pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu permainan Menyusun balok dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara pre-test dan post-test. Adapun kriteria terjadinya perubahan yaitu apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 dan apabila sig. (2-tailed) ≥ 0,05 maka tidak terjadi perubahan setelah diberikan perlakuan. Berikut tabel hasil uji *Wilcoxon* kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen – Pre-Test Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	11 ^b	6.00	66.00
	Ties	0 ^c		
	Total	11		
Post-Test Kontrol – Pre-Test Kontrol	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	9 ^e	5.00	45.00
	Ties	2 ^f		
	Total	11		

Test Statistics ^a		
	Post-Test Eksperimen - Pre-TestEksperimen	Post-Test Kontrol - Pre- Test Kontrol
Z	-2.966 ^b	-2.694 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.003	.007

Pada tabel di atas terkait hasil uji wilcoxon kemampuan motorik halus anak untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebesar -2,966 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik halus anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan. Hasil uji wilcoxon diatas terkait kemampuan motorik halus anak untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebesar -2.694 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,007 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan motorik halus anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Melalui uji wilcoxon yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Sehingga kegiatan menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital memberikan dampak atau pengaruh positif dan efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun.

PEMBAHASAN

Permainan peta harta karun berbasis media digital memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Dalam konteks ini, motorik halus merujuk pada keterampilan yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan, serta gerakan jari dan tangan. Berikut beberapa penjelasan tentang bagaimana permainan peta harta karun berbasis media digital terhadap perkembangan motorik halus anak (Hendraningrat & Fauziah, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran di PAUD juga memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, membangkitkan motivasi belajar, menyajikan informasi secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan secara konsisten, menyajikan pesan atau informasi belajar serempak bagi seluruh anak, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang serta dapat mengontrol arah dan kecepatan belajar anak (Kurniasih, 2019).

Beberapa manfaat tentang media digital dapat disimpulkan bahwa media dapat membantu guru dalam memberikan informasi secara detail dan memotivasi anak usia dini untuk menerima pembelajaran. Media digital juga dapat memberikan variasi pada metode mengajar bagi guru sehingga anak tidak bosan pada saat proses pembelajaran (Nilawati Astini et al., 2017)

Pembelajaran digital dapat memberikan pembelajaran dengan interaksi yang memuaskan dan menawarkan banyak kesempatan untuk belajar sambil melakukan atau praktik (Manesis, 2020). Teknologi digital dapat membekali anak peluang baru untuk terlibat dalam permainan, pembelajaran, komunikasi yang menarik dan relevan, eksplorasi, dan pengembangan. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan teknologi pada proses pembelajaran memberikan dampak baik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak secara umum. Di sisi lain media pembelajaran juga membawa dampak yang negatif bagi perkembangan anak. Beberapa penelitian menemukan banyak permasalahan yang timbul akibat penggunaan teknologi media digital pada anak seperti terlalu banyak menghabiskan waktu menatap layar dapat membebani indra anak usia dini yang mengakibatkan kesulitan perhatian dan konsentrasi yang buruk. Selanjutnya, anak-anak kecil tidak boleh terpapar pada pembelajaran online karena hal tersebut tidak dapat mempersiapkan anak kecil secara sosial

dan siap secara emosional untuk sekolah, dan dapat membahayakan kesehatan dan pertumbuhan (Isrofah et al., 2022).

Dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran berbasis media digital ada yang positif dan ada yang negatif, dampak positif pembelajaran berbasis media digital memberikan anak peluang baru untuk ikut terlibat dan berpartisipasi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi, serta dapat membangun dan meningkatkan keterampilan anak, dalam hal ini pendidik dan orang tua hendaknya cerdas memilah dan mengatur waktu penggunaan media teknologi bagi anak, sementara dampak negatif dari pembelajaran berbasis media digital seperti gangguan kesehatan, masalah pada aspek sosial, dan kecanduan dapat diminimalisir jika pendidik dan orang tua menerapkan strategi yang tepat serta melakukan pendampingan yang optimal terhadap anak ketika mereka sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Adapun pembahasan dari hasil penelitian yaitu:

Gambaran Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok Eksperimen Sebelum dan Setelah diberikan Perlakuan

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 12,64 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 20,91. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 8,27. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan Permainan Peta Harta Karun Berbasis Media Digital memberikan pengaruh pada kemampuan motorik halus anak dengan menerapkan 3 indikator yakni Koordinasi Mata dan Tangan, Keterampilan Menggunakan Alat, Ketepatan Gerakan Jari.

Hal ini sejalan dengan (Nobre dkk, 2020) salah satu faktor yang mempengaruhi motorik halus anak adalah penggunaan media pembelajaran. Karena media pembelajaran mengandung materi intruksional sehingga menstimulasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak dapat belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi (Munir, 2017).

Pelaksanaan kegiatan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sa'adah dkk, 2023) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan koordinasi motorik halus pada anak usia dini karena memberikan visual dan gerak yang menarik.

Gambaran Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok Kontrol Sebelum dan Setelah tanpa diberikan Perlakuan

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan Menyusun balok pada kelompok kontrol memiliki nilai rata rata 10,82 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 12,72. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada pada kelompok kontrol sebesar 1,9. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Menyusun balok memberikan sedikit pengaruh pada kemampuan motorik halus anak dengan menerapkan 3 indikator yaitu koordinasi mata dan tangan, keterampilan menggunakan alat, dan ketepatan jari tangan hal ini disebabkan karena nilai rata-ratanya terbilang kecil dibandingkan dengan kenaikan nilai rata-rata jika menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Adawiyah & Windasari, 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan balok bertekstur secara konsisten dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak pada kelompok PAUD ALFIRDAUS Kareng Kidul Wonomerto Probolinggo. Permainan balok merupakan mainan manipulatif yang termasuk dalam media visual. Selain memiliki bentuk fisik nyata, dan berfungsi sebagai alat untuk mendukung aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya berguna dalam membantu mengoptimalkan motorik halus 72 anak menjadikan permainan balok sebagai salah satu alat yang cukup efektif dan menyenangkan untuk motorik halus anak.

Pengaruh Permainan Peta Harta Karun Berbasis Media digital Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari

Peningkatan secara signifikan pada kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan (treatment) menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital disebabkan anak lebih antusias dalam belajar karena dikemas dengan menarik dan sesuai dengan kebutuhan dan keseharian anak yang sekarang menggunakan teknologi. Selain itu, anak menyukai metode belajar yang menggunakan media yang menarik dan beda dari lainnya. Hal

ini sejalan dengan pendapat Yaumi, (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan optimal dan meningkatkan kualitas belajar sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik di mana terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir simbolik pada kelompok eksperimen yang menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital dan kelompok kontrol yang menggunakan balok. Dalam hal ini, hasil nilai rata rata kemampuan motorik halus kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kemampuan motorik halus di kelompok kontrol. Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh permainan peta harta karun berbasis media digital terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 24 Kabupaten Tana Toraja.

Hasil penelitian yang diperoleh selama di taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 24 Kabupaten Tana Toraja sejalan dengan penelitian yang dilakukan di taman kanak-kanak Bunda Karya Kabupaten Bengkalis oleh (Putri, 2023) menunjukkan hasil yang maksimal dapat dilihat setelah dilakukan post- test kemampuan motorik halus anak sudah berada pada kategori berkembang sangat baik. Penelitian yang dilakukan (Ma'arif, 2023), hasil penilaian ahli media menyatakan media peta harta karun sudah sangat layak digunakan dan menarik bagi anak usia 5-6 tahun sehingga dapat menunjukkan pengaruh yang maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Gambaran kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 Tahun di taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 24 Kabupaten Tana Toraja sebelum diberikan perlakuan menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital masih tergolong rendah dan setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan peta harta karun berbasis media digital kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan yang tergolong tinggi. Gambaran kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 24 Kabupaten Tana Toraja pada kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan media balok masih tergolong rendah. Setelah diberi perlakuan media balok kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan

tergolong kecil. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan permainan peta harta karun berbasis media digital terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Kemala Bhayangkari 24 Kabupaten Tana Toraja.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., & Windasari, I. W. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui permainan susun balok bertekstur di PAUD Al-Firdaus Kareng Kidul Wonomerto Probolinggo. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 220–233. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i2.1081>
- Amini, M. (2021). *Hakikat Anak Usia Dini*.
- Ardini, P. P., Ayu, G., & Mastini, P. (2022). *Permainan Harta Karun Untuk Mengenal Konsep Ruangbagi Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Fadilla, Z., Ketut Ngrurah Ardiawan, M., Eka Sari Karimuddin Abdullah, M., Jannah Ummul Aiman, M., & Hasda, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. <http://penerbitzaini.com>
- Hasrita, J. Herman, & Zainuddin, I. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam pada Anak di Taman Kanak-Kanak Usia 5-6 Tahun*.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Isrofah, Sitisaharia, & Hamida. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. In *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 6). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Kreatif* (Vol. 9, Issue 2).
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta
- Nilawati Astini, B., Rachmayani, I., & Nyoman Suarta, I. (2017). *Identifikasi Pemafaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*.
- Nobre, J. N., Vinolas Prat, B., Santos, J. N., Santos, L. R., Pereira, L., Guedes, S. da C., Ribeiro, R. F., & Morais, R. L. de S. (2020). Quality of interactive Media Use in Early Childhood and Child Development: A Multicriteria Analysis. *Journal de Pediatria*, 96(3), 310-317.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1>
- Permata Putri, P., & Mulyadi, S. (2020). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 4, Issue 1).
- Putri Farradina Prima, N. S. S. (2023). Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bunda Karya Kabupaten Bengkalis. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 10413–10426.
- Reziaka, D. G., Munastiwi, E., Na'imah, N., Munar, A., Aulia, A., & Bastian, A. B. F. M. (2022). Memfungsikan Jari Jemari melalui Kegiatan Mozaik sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4321–4334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2501>
- Sa'adah, L., Windiarti, R., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, I., & Psikologi, D. (2023). Identifikasi penggunaan media digital terhadap perkembangan motorik halus anak di TK

Trimardisunu Demak Article Info Abs Tract. Jurnal 78 Pendidikan Anak, 12(2), 140–150
Saputri, Y., Yusri Bachtiar, M., Sri, A., Asti, W., & Makassar, U. N. (2024). Pengaruh Kegiatan Menjiplak Dengan Media Benang Wol Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Makassar Islamic School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Tatminingsih, S. (2020). *Hakikat Anak Usia Dini*.

Wulandari, A., & Yusri, M. B. (2019). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Penggunaan Permainan Konstruktif Pada Taman Kanak-Kanak*.

Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran. Repository UIN Alauddin, 1–21.

PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.