

Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Lego Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Jasmiinah

Desy Elviani¹, Musnar Indra Daulay², Nurmalina³, Moh. Fauziddin⁴, Melvi Lesmana Alim⁵

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

^{3,5}Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

e-mail: elvianidesi750@gmail.com¹, musnar.indra@universitaspahlawan.com², nurmalina18des@gmail.com³, mfauziddin@gmail.com⁴, melvi.lesmana@universitaspahlawan.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK IT Jasmiinah yang ditunjukkan oleh masih rendahnya kemampuan anak dalam menyusun, memasang, dan menghubungkan kepingan LEGO secara tepat, serta kurang optimalnya koordinasi gerakan mata dan tangan. Kondisi tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi kegiatan konvensional sehingga stimulasi terhadap perkembangan motorik halus belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun melalui penerapan permainan LEGO. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 anak usia 4–5 tahun di TK IT Jasmiinah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi awal, anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 35%, Mulai Berkembang (MB) sebesar 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 25%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 0%. Setelah penerapan permainan LEGO pada Siklus I, persentase kategori BB menurun menjadi 5%, MB menjadi 11%, sedangkan BSH meningkat menjadi 45% dan BSB menjadi 39%. Pada Siklus II, kemampuan motorik halus anak meningkat lebih optimal dengan persentase BB dan MB menjadi 0%, BSH sebesar 5%, dan BSB meningkat menjadi 95%. Dengan demikian, penerapan permainan LEGO terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK IT Jasmiinah.

Kata Kunci: *Permainan Lego, Kemampuan Motorik Halus, Anak Usia Dini.*

Abstract

This research was motivated by the low fine motor skills of 4-5 year old children at Jasmiina Kindergarten, as evidenced by their limited ability to assemble, assemble, and connect LEGO pieces correctly, as well as suboptimal hand-eye coordination. This condition is caused by learning that is still dominated by conventional activities, resulting in suboptimal stimulation of fine motor development. This study aims to improve fine motor skills in 4-5 year old children through the implementation of LEGO games. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, modeled after Kemmis and McTaggart, and was conducted in two cycles: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 20 children aged 4-5 years at Jasmiina Kindergarten. Data collection techniques were conducted through observation and documentation, while data analysis used quantitative descriptive analysis. The results showed that children's fine motor skills improved in each cycle. Initially, 35% of children were classified as Not Yet Developing (BB), 40% as Beginning to Develop (MB), 25% as Developing as Expected (BSH), and 0% as Developing Very Well (BSB). After implementing LEGO games in Cycle I, the percentage of BB decreased to 5%, MB to 11%, while BSH increased to 45%, and BSB to 39%. In Cycle II, children's fine motor skills improved more optimally, with BB and MB percentages decreasing to 0%, BSH to 5%, and BSB to 95%. Thus, implementing LEGO games has proven effective in improving the fine motor skills of children aged 4–5 years at TK IT Jasmiinah.

Keywords: *Lego Games, Fine Motor Skills, Early Childhood.*

LATAR BELAKANG

Anak tidak dilahirkan dengan kemampuan motorik yang berkembang secara sempurna. Kemampuan motorik tumbuh dan berkembang melalui proses belajar, latihan, serta stimulasi yang diberikan secara berkesinambungan. Perkembangan motorik merupakan hasil interaksi antara kematangan fisik dan pengalaman belajar anak. Ruiz- Esteban et al. (2020) menyatakan bahwa kemampuan motorik halus memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas akademik dan kreativitas anak, seperti menulis, menggambar, serta menyusun benda.

Anak usia dini berada pada masa keemasan yang sangat menentukan kualitas perkembangan di masa selanjutnya. Periode ini ditandai dengan pesatnya perkembangan otak dan kemampuan fisik anak yang sangat peka terhadap rangsangan lingkungan. Sujiono (2013) menjelaskan bahwa stimulasi yang tepat pada masa ini akan berdampak positif terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Stimulasi yang kurang tepat dapat menghambat perkembangan kemampuan dasar anak, termasuk kemampuan motorik halus.

Guru memiliki peran strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak secara optimal. Lingkungan belajar yang tepat mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan

karakteristik anak usia dini. Hurlock (2011) menjelaskan bahwa kemampuan motorik halus berkaitan dengan koordinasi otot-otot kecil, khususnya jari dan tangan, yang digunakan dalam aktivitas yang membutuhkan ketelitian dan koordinasi mata-tangan. Kemampuan ini menjadi dasar penting bagi kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Kemampuan motorik halus mencakup berbagai keterampilan seperti memegang, menyusun, menempel, meronce, dan membangun bentuk sederhana. Keterampilan tersebut berkontribusi terhadap perkembangan kemandirian, kepercayaan diri, serta kesiapan akademik anak. Hambatan pada kemampuan motorik halus dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya stimulasi motorik halus sejak usia dini.

Stimulasi kemampuan motorik halus dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara aktif. Bermain merupakan sarana belajar yang paling sesuai dengan dunia anak usia dini. Yuliani dan Sujiono (2014) menyatakan bahwa melalui bermain, anak dapat belajar secara alami tanpa tekanan. Aktivitas bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas. Permainan Lego merupakan salah satu bentuk permainan konstruktif yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Aktivitas menyusun dan menghubungkan kepingan Lego melatih koordinasi mata dan tangan serta kekuatan otot jari. Permainan lego juga mendorong anak untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Karakteristik permainan ini sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia 4–5 tahun.

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK KB IT Jasmiinah menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun Lego, menghubungkan kepingan dengan tepat, serta mempertahankan fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketelitian, sehingga menunjukkan bahwa stimulasi motorik halus belum diberikan secara maksimal dan memerlukan perhatian serius dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan lembar kerja seperti menulis dan mewarnai, yang meskipun melibatkan motorik halus, namun kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara aktif dan kreatif. Pendapat Suyadi (2010) menegaskan bahwa pengembangan motorik halus anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui aktivitas bermain yang bersifat konkret dan manipulatif, karena pembelajaran yang monoton cenderung menyebabkan anak mudah merasa bosan dan kurang termotivasi. Observasi awal dilakukan terhadap 15 anak dengan menilai beberapa aspek, yaitu koordinasi mata dan tangan, ketepatan menyusun Lego, kekuatan jari tangan, serta kerapian hasil karya. Hasil pengamatan tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai gambaran kondisi awal kemampuan motorik halus anak.

Tabel 1. Data Awal Keterampilan Motorik Halus Anak TK IT Jasmiinah

No.	Aspek yang Dinilai	BB n (%)	MB n (%)	BSH n (%)	BSB n (%)
1	Anak mampu menyusun LEGO sesuai warna dan bentuk dengan koordinasi yang tepat	7 (47%)	6 (40%)	2 (13%)	0 (0%)
2	Anak mampu menyusun LEGO dengan tepat dan sesuai bentuk yang diinginkan	7 (47%)	7 (47%)	0 (0%)	1 (6%)
3	Anak mampu menekan dan menghubungkan kepingan LEGO dengan kuat	6 (40%)	7 (47%)	1 (7%)	1 (6%)
4	Anak mampu menghasilkan susunan LEGO yang rapi dan terstruktur	8 (53%)	5 (34%)	2 (13%)	0 (0%)
Jumlah Anak		47%	42%	8%	3%

Data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang. Hanya sebagian kecil anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak belum mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan. Permasalahan ini perlu segera diatasi agar tidak berdampak pada kesiapan belajar anak.

Rendahnya kemampuan motorik halus anak dipengaruhi oleh kurangnya variasi kegiatan bermain yang melibatkan manipulasi benda secara langsung. Metode pembelajaran yang monoton menyebabkan anak kurang aktif dalam proses belajar. Anak usia dini membutuhkan kegiatan yang bersifat konkret dan menyenangkan. Kondisi tersebut menuntut adanya alternatif pembelajaran yang inovatif.

Permainan lego dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Suyadi dan Ulfah (2013) menyatakan bahwa permainan konstruktif seperti lego memiliki nilai edukatif tinggi karena melatih keterampilan motorik, kognitif, dan sosial secara terpadu. Aktivitas ini juga melatih konsentrasi dan ketekunan anak. Permainan lego memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Penelitian terdahulu mendukung penggunaan permainan lego dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian Nurhayati (2020) menyimpulkan bahwa permainan lego mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara signifikan. Penelitian Lestari (2021) menunjukkan bahwa aktivitas konstruktif berpengaruh terhadap koordinasi mata dan tangan anak. Penelitian Rahmawati dan Putri (2022) menemukan peningkatan ketelitian dan kerapian hasil karya anak melalui permainan lego. Penelitian Sari (2023) juga menyatakan bahwa permainan lego meningkatkan motivasi dan kemandirian anak dalam belajar.

Permainan lego memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, aman, dan mudah digunakan. Media ini memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung sesuai dengan tahap perkembangannya. Aktivitas bermain lego memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih motorik halus tanpa merasa tertekan. Kelebihan tersebut menjadikan permainan lego relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, permainan lego dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Penerapan permainan lego diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Lego pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK IT Jasmiinah.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di taman kanak-kanak.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di TK ABA 008 Naga Beralih pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 18 anak Kelompok B, terdiri atas 7 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Tindakan yang diberikan berupa kegiatan bercerita bermuatan nilai karakter untuk meningkatkan perilaku sopan santun anak usia 5–6 tahun. Pelaksanaan penelitian diawali dengan observasi pratindakan untuk mengetahui kondisi awal perilaku sopan santun anak. Selanjutnya, pada setiap siklus peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media cerita bergambar, materi cerita bermuatan nilai karakter, serta lembar observasi. Kegiatan bercerita dilaksanakan secara interaktif melalui penyampaian cerita, tanya jawab, diskusi, pemberian contoh perilaku santun, dan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan perilaku tersebut. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengetahui perubahan perilaku anak, sedangkan refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan berdasarkan indikator perilaku sopan santun, yaitu mengucapkan salam, mengucapkan kata “tolong”, “maaf”, dan “terima kasih”, serta berbicara dengan nada sopan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase pencapaian anak pada kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% anak mencapai kategori BSH dan BSB pada indikator perilaku sopan santun yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan pembelajaran melalui permainan LEGO dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal (pra siklus) untuk mengetahui kondisi kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK IT Jasmiinah. Kegiatan pra siklus bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai tingkat perkembangan motorik halus anak sebelum diberikan tindakan perbaikan pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap 15 orang anak dengan menggunakan lembar observasi yang memuat empat indikator kemampuan motorik halus. Pelaksanaan observasi pra siklus dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan menyusun LEGO sesuai kemampuan masing-masing. Selama kegiatan berlangsung, peneliti dan observer melakukan pengamatan terhadap setiap anak berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Hasil pengamatan kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil observasi awal yang dilakukan di TK KB IT Jasmiinah menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun Lego, menghubungkan kepingan dengan tepat, serta mempertahankan fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketelitian, sehingga menunjukkan bahwa stimulasi motorik halus belum diberikan secara maksimal dan memerlukan perhatian serius dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan lembar kerja seperti menulis dan mewarnai, yang meskipun melibatkan motorik halus, namun kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara aktif dan kreatif. Pendapat Suyadi (2010) menegaskan bahwa pengembangan motorik halus anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui aktivitas bermain yang bersifat konkret dan manipulatif, karena pembelajaran yang monoton cenderung menyebabkan anak mudah merasa bosan dan kurang termotivasi. Observasi awal dilakukan terhadap 15 anak dengan menilai beberapa aspek, yaitu koordinasi mata dan tangan, ketepatan menyusun Lego, kekuatan jari tangan, serta kerapian hasil karya. Hasil pengamatan tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai gambaran kondisi awal kemampuan motorik halus anak.

Tabel 2. Data Awal Keterampilan Motorik Halus Anak TK IT Jasmiinah

No.	Aspek yang Dinilai	BB n (%)	MB n (%)	BSH n (%)	BSB n (%)
1	Anak mampu menyusun LEGO sesuai warna dan bentuk dengan koordinasi yang tepat	7 (47%)	6 (40%)	2 (13%)	0 (0%)
2	Anak mampu menyusun LEGO dengan tepat dan sesuai bentuk yang diinginkan	7 (47%)	7 (47%)	0 (0%)	1 (6%)

3	Anak mampu menekan dan menghubungkan kepingan LEGO dengan kuat	6 (40%)	7 (47%)	1 (7%)	1 (6%)
4	Anak mampu menghasilkan susunan LEGO yang rapi dan terstruktur	8 (53%)	5 (34%)	2 (13%)	0 (0%)
Jumlah Anak		47%	42%	8%	3%

Berdasarkan keseluruhan indikator yang diamati, diperoleh rata-rata persentase anak pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 47%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 42%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 8%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 3%. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK IT Jasmiinah masih berada pada kategori rendah. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan, ketepatan menyusun LEGO, kekuatan otot jari dalam menghubungkan kepingan, serta kemampuan menghasilkan susunan yang rapi dan terstruktur. Rendahnya capaian pada keempat indikator tersebut menunjukkan bahwa stimulasi motorik halus yang diterima anak belum optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan lembar kerja seperti menulis, menebalkan huruf, dan mewarnai. Kegiatan tersebut belum memberikan kesempatan yang cukup kepada anak untuk melakukan aktivitas manipulatif yang dapat melatih koordinasi mata dan tangan secara lebih intensif. Akibatnya, kemampuan motorik halus anak belum berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan yang diharapkan.

Observasi kemampuan motorik halus anak pada Siklus I dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan LEGO. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan motorik halus yang ditetapkan dalam penelitian. Aspek yang diamati meliputi kemampuan anak dalam menyusun LEGO sesuai warna dan bentuk dengan koordinasi yang tepat, menyusun LEGO sesuai bentuk yang diinginkan, menekan dan menghubungkan kepingan LEGO dengan kuat, serta menghasilkan susunan LEGO yang rapi dan terstruktur.

Hasil observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada setiap indikator yang diamati. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), sehingga diperlukan tindak lanjut melalui perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Adapun hasil observasi kemampuan motorik halus anak pada Siklus I dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 3. Kemampuan Motorik Halus Anak TK IT Jasmiinah Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	BB n (%)	MB n (%)	BSH n (%)	BSB n (%)
----	--------------------	-------------	-------------	--------------	--------------

1	Anak mampu menyusun LEGO sesuai warna dan bentuk dengan koordinasi yang tepat	1 (7%)	2 (13%)	7 (47%)	5 (33%)
2	Anak mampu menyusun LEGO dengan tepat dan sesuai bentuk yang diinginkan	1 (7%)	1 (6%)	8 (54%)	5 (33%)
3	Anak mampu menekan dan menghubungkan kepingan LEGO dengan kuat	0 (0%)	3 (20%)	6 (40%)	6 (40%)
4	Anak mampu menghasilkan susunan LEGO yang rapi dan terstruktur	1 (7%)	1 (6%)	6 (40%)	7 (47%)
Persentase		5%	11%	45%	39%

Hasil penelitian pada siklus I rata-rata persentase anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 5%, kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 11%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 45%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 39%. Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB secara keseluruhan mencapai 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan permainan LEGO pada Siklus I telah mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara signifikan dibandingkan kondisi pra siklus.

Meskipun hasil yang diperoleh telah menunjukkan peningkatan yang baik, masih terdapat beberapa anak yang berada pada kategori BB dan MB. Anak-anak tersebut masih memerlukan bimbingan, arahan, dan kesempatan berlatih yang lebih intensif agar kemampuan motorik halusnya dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, tindakan pembelajaran perlu dilanjutkan pada Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I sehingga seluruh indikator kemampuan motorik halus anak dapat berkembang secara lebih maksimal.

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Aktivitas guru mengalami peningkatan dalam menyampaikan materi, memberikan contoh kegiatan, membimbing anak selama proses pembelajaran, serta memberikan motivasi dan penguatan kepada anak. Aktivitas anak juga menunjukkan perkembangan yang lebih baik, ditandai dengan meningkatnya partisipasi, konsentrasi, kerja sama, dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Kemampuan motorik halus anak terlihat mengalami peningkatan pada setiap indikator yang diamati. Sebagian besar anak telah mampu menyusun dan menghubungkan kepingan LEGO dengan lebih tepat, menggunakan koordinasi mata dan tangan secara lebih baik, serta menghasilkan susunan yang lebih rapi dan terstruktur. Keterlibatan anak dalam kegiatan kelompok juga semakin meningkat sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Data hasil observasi yang diperoleh pada Siklus II selanjutnya digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan serta

menentukan apakah indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Hasil observasi tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Kemampuan Motorik Halus Anak TK IT Jasmiinah Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	BB n (%)	MB n (%)	BSH n (%)	BSB n (%)
1	Anak mampu menyusun LEGO sesuai warna dan bentuk dengan koordinasi yang tepat	0 (0%)	0 (0%)	1 (7%)	14 (93%)
2	Anak mampu menyusun LEGO dengan tepat dan sesuai bentuk yang diinginkan	0 (0%)	0 (0%)	1 (7%)	14 (93%)
3	Anak mampu menekan dan menghubungkan kepingan LEGO dengan kuat	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	15 (100%)
4	Anak mampu menghasilkan susunan LEGO yang rapi dan terstruktur	0 (0%)	0 (0%)	1 (7%)	14 (93%)
Persentase		0%	0%	5%	95%

Hasil penelitian pada siklus II mendapatkan nilai persentase anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 5%, sedangkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 95%. Tidak terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak telah berkembang secara optimal setelah diterapkannya permainan LEGO pada Siklus II. Pencapaian kategori BSB yang sangat tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu melakukan seluruh aktivitas yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus secara mandiri, tepat, dan konsisten. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Peningkatan ini membuktikan bahwa permainan LEGO efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Hasil ini sejalan dengan teori Hurlock (2017) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik halus anak dapat berkembang melalui latihan yang melibatkan otot-otot kecil tangan secara berulang dan menyenangkan. Selain itu, Piaget (dalam Suyanto, 2020) juga menegaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap belajar melalui pengalaman konkret, sehingga media seperti LEGO sangat sesuai untuk mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif secara bersamaan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Sari (2022) dan Wulandari (2023) yang menyimpulkan bahwa permainan konstruktif seperti LEGO mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini disusun berdasarkan hasil temuan yang telah diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada pra siklus, Siklus I, dan Siklus II terkait penerapan permainan LEGO dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK IT Jasmiinah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh rangkaian tindakan yang dilakukan telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak secara bertahap dan berkelanjutan. Proses pembelajaran yang dirancang melalui kegiatan bermain LEGO terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Peningkatan yang terjadi tidak hanya terlihat dari aspek hasil akhir, tetapi juga dari proses keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten pada setiap siklus penelitian. Perencanaan penerapan permainan LEGO dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK IT Jasmiinah dilaksanakan secara sistematis melalui penyusunan RPPH, penentuan indikator perkembangan, serta persiapan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Perencanaan yang matang memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga kegiatan dapat berjalan lebih terstruktur dan terarah. Pemilihan permainan LEGO sebagai media pembelajaran juga didasarkan pada kesesuaian dengan aspek perkembangan motorik halus anak yang meliputi koordinasi mata dan tangan, kekuatan jari, serta ketelitian. Perencanaan tersebut menjadi dasar penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Kesiapan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap optimalisasi hasil yang dicapai oleh anak.

Pelaksanaan permainan LEGO dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun di TK IT Jasmiinah dilakukan melalui kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang melibatkan anak secara langsung. Kegiatan diawali dengan apersepsi, pemberian contoh, serta pendampingan guru dalam proses menyusun LEGO. Anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi bentuk, warna, dan susunan sesuai kreativitas masing-masing. Pelaksanaan pada Siklus I menunjukkan anak mulai mampu mengikuti kegiatan dengan bantuan guru, sedangkan pada Siklus II anak sudah lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas. Aktivitas bermain LEGO memberikan pengalaman nyata yang mampu melatih keterampilan motorik halus secara berulang. Proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan mendorong keterlibatan anak secara maksimal dalam setiap kegiatan. Hasil peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun setelah diterapkan permainan LEGO menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Tahap pra siklus menunjukkan sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang. Siklus I memperlihatkan adanya peningkatan dengan dominasi kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Siklus II menunjukkan hasil yang sangat optimal dengan 95 persen anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik dan tidak ditemukan lagi kategori Belum Berkembang maupun Mulai Berkembang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan LEGO efektif dalam mengembangkan kemampuan

motorik halus anak. Aktivitas menyusun, menekan, dan menghubungkan kepingan LEGO mampu melatih koordinasi mata dan tangan secara optimal. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan LEGO dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, dosen pembimbing, kepala sekolah dan guru TK ABA 008 Naga Beralih, serta seluruh anak Kelompok B yang telah berpartisipasi dalam penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan motivasi, doa, serta dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, R. (2020). Peningkatan Motorik Halus Anak melalui Permainan Konstruktif di TK Pertiwi.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Lestari, F. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan LEGO di TK Harapan Bunda.
- Livana, P. H., dkk. (2018). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Trans Info Media.
- Nurlaili. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 45–52.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2020). *Experience Human Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Puspita, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun melalui Permainan LEGO di TK Melati.
- Rahmawati, A. (2023). Pemanfaatan Media LEGO untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4–5 Tahun di TK Negeri.
- Ruiz-Esteban, C., et al. (2020). Fine Motor Skills and Academic Achievement in Early Childhood. *Journal of Early Childhood Research*, 18(3), 215–228.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Santrock, J. W. (2019). *Child Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Slamet. (2019). Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal PAUD*, 5(1), 33–40.

- Smilansky, S. (2020). *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. New York: Wiley.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2014). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sumantri. (2015). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utami, dkk. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 55–63.
- Wulandari. (2019). Pengaruh Permainan LEGO terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.