Volume 10 Issue 1 (2026) Pages 1-12
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Peningkatan Fisik Motorik dan Stmulus Anak Usa 4-5 Tahun melalui Permainan Boxlus

Herlina Hadiyati Safariyah[1]✉, Dewi Pusparini[2], Musayyadah[3]
Universitas Islam Madura, Indonesia[(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

Abstrak

Masih banyak anak usia dini yang mengalami hambatan dalam perkembangan motorik halus akibat kurangnya stimulasi yang tepat dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai di lingkungan PAUD. Salah satu upaya inovatif untuk mengatasi masalah ini adalah melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Boxlus. Boxlus merupakan media bermain yang dirancang untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak melalui berbagai permainan seperti memasang kancing, meronce, serta menebali garis putus-putus. Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas alat permainan edukatif Boxlus dalam meningkatkan perkembangan fisik motorik dan stimulasi anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan fokus pada pengembangan kemampuan motorik halus anak melalui alat permainan edukatif Boxlus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia 4-5 tahun dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru, orang tua, dan lembaga TK dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Kata Kunci: *Fisik Motorik, Stimulus Anak, Alat Permainan, Edukatif Boxlus*

Abstract

Many young children still face challenges in fine motor development due to a lack of proper stimulation and limited use of suitable learning media in PAUD settings. An innovative approach to address this issue is the use of Boxlus Educational Play Tools (APE), which engage children aged 4-5 years in a fun and interactive way. This research aims to provide tangible benefits to teachers, parents, and kindergarten institutions by fostering active, creative, and meaningful learning. Boxlus is a play tool designed to enhance children's fine motor skills through activities such as buttoning, stringing, and tracing dotted lines. The study's goal was to assess the effectiveness of Boxlus educational play tools in improving physical motor development and stimulating children aged 4-5 years at Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Using a classroom action research method, the study focused on developing children's fine motor skills with the Boxlus educational play tool. The findings indicated that it effectively improved the physical motor development of children in an engaging and interactive manner. This research aims to make a tangible contribution to educators, parents, and kindergartens by promoting active, creative, and meaningful learning.

Keywords: *Physical Motor, Child Stimulation, Game Tools, Educational Boxlus.*

Copyright (2026) Herlina Hadiyati Safariyah, et al.
✉ Corresponding author:
Email Address: herlinahadiyatisafariyah@gmail.com (Madura, Indonesia)
Received 31 August 2025, Accepted 26 September 2025, Published 1 January 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

Pendahuluan

Masa usia dini merupakan periode emas dalam perkembangan anak yang sangat menentukan kualitas tumbuh kembang mereka di masa depan. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan yang pesat, baik secara fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun motorik (Yanti & Fridalni, 2020). Salah satu aspek penting yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah perkembangan fisik motorik halus. Motorik halus mencakup kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan otot-otot kecil, seperti jari, tangan, dan pergelangan tangan, yang dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, mengancing baju, dan aktivitas manipulatif lainnya. Perkembangan motorik halus tidak hanya mendukung kemampuan praktis anak, tetapi juga memiliki peran besar dalam menunjang perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional mereka(Rahmawati, 2020). Oleh karena itu, memberikan stimulasi yang tepat menjadi bagian penting dalam proses tumbuh kembang anak. Stimulasi yang terarah dan menyenangkan akan memperkuat koordinasi antara mata dan tangan, meningkatkan keterampilan manipulatif, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian anak. perkembangan motorik halus anak usia dini berdasarkan PERMENDIKBUD 137 yang menjadi standar tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak yaitu: 1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran. Menjiplak bentuk. 2) Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. 3) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. 4) Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilih, memeras).

Stimulus adalah perangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain untuk menjadi aktif. Respon merupakan reaksi, artinya penerimaan atau penolakan, serta sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya (Yulianti et al., 2025). Respon dapat dibedakan menjadi opini (pendapat) dan sikap. Dimana pendapat atau opini adalah jawaban terbuka (overt response) terhadap suatu persoalan yang dinyatakan dengan kata-kata yang diucapkan atau tertulis. Sedangkan sikap merupakan reaksi yang tertutup (convert response) yang bersifat emosional dan pribadi, merupakan tendensi untuk memberikan reaksi yang sangat positif atau negatif terhadap orang-orang, obyek, atau situasi tertentu (N. U. R. Azizah, 2024). Dalam proses pembelajaran anak usia dini, pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sangat diperlukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Anak-anak pada usia dini belajar melalui pengalaman konkret dan kegiatan bermain, sehingga media pembelajaran yang bersifat edukatif menjadi salah satu alat penting dalam mendukung tumbuh kembang mereka (Yulianti et al., 2025).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah alat peraga edukatif (APE), yaitu alat bantu yang dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik halus (N. U. R. Azizah, 2024). Selain mendorong kreativitas dan koordinasi motorik anak, alat ini juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah, dan meningkatkan kemandirian. Penggunaan APE Boxlus juga dapat membantu guru atau pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan biaya yang rendah namun fungsionalitas yang tinggi, Boxlus menjadi alternatif alat peraga yang sesuai dengan kebutuhan di lembaga pendidikan anak usia dini, terutama di lingkungan yang memiliki keterbatasan sumber daya (Oktaviana & Oktavianti, 2024).

Penggunaan APE merupakan media yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak. Salah satu bentuk inovatif dari APE adalah Boxlus, yaitu alat peraga edukatif sederhana yang dibuat dari bahan-bahan ramah lingkungan seperti kardus dan benda-benda daur ulang(Syahida & Purnamasari, 2024). Boxlus dirancang dengan beberapa sisi permainan yang secara khusus menstimulasi motorik halus anak, seperti memasang kancing, meronce sedotan, menyusun pola, hingga menebalkan garis. Alat permainan edukatif boxlus memiliki beberapa manfaat untuk anak usia dini (Basthina et al., 2024), di antaranya adalah: 1) Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik. 2) Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan. 3) Kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487
harus dimiliki anak. 4) Memiliki kemudahan dalam penggunaan alat bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi. 5) Memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak. 6) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya. 7) Memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, telah banyak upaya dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini, salah satunya melalui penggunaan media loose parts. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2024) dan Aisce (2023) menunjukkan bahwa media loose parts efektif dalam menstimulasi keterampilan motorik halus anak usia 3–4 tahun. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji penggunaan alat permainan edukatif Boxlus, yang dirancang dengan berbagai sisi permainan yang fokus pada stimulasi motorik halus anak usia 4–5 tahun (N. Azizah, 2024). Selain itu, penelitian ini juga menekankan pada salah satu sisi dari alat permainan tersebut, yaitu kegiatan menebali garis putus-putus, yang memiliki keterkaitan erat dengan kemampuan menulis awal anak. Kondisi ini menunjukkan adanya celah dalam penelitian sebelumnya, di mana belum ditemukan studi yang secara mendalam mengeksplorasi efektivitas Boxlus dalam konteks stimulasi motorik halus anak usia 4–5 tahun, khususnya pada lembaga pendidikan seperti TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru (Muchammad Fajar Purdianto & Ima Fitri Sholichah, 2024). Melalui pemanfaatan APE Boxlus, diharapkan anak-anak dapat memperoleh stimulasi yang lebih optimal terhadap perkembangan fisik motorik halus mereka. Selain itu, alat ini juga mendukung pembentukan karakter anak seperti ketekunan, ketelitian, dan rasa ingin tahu, yang penting sebagai bekal mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (D. N. Aini, 2023). Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan alat permainan edukatif (APE) Boxlus yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang banyak menggunakan media loose parts secara umum, APE Boxlus memiliki struktur permainan yang terintegrasi pada empat sisi, dengan fokus utama pada kegiatan menebali garis putus-putus sebagai bentuk stimulasi keterampilan dasar menulis. Penelitian ini juga menonjolkan pendekatan yang melibatkan peran guru dan orang tua secara aktif dalam proses stimulasi, serta diterapkan pada konteks nyata di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru, yang menunjukkan karakteristik anak dengan keterlambatan motorik halus berdasarkan hasil observasi awal. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran edukatif yang aplikatif, menyenangkan, serta efektif dalam mendukung kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Noor, 2023).

Metodologi

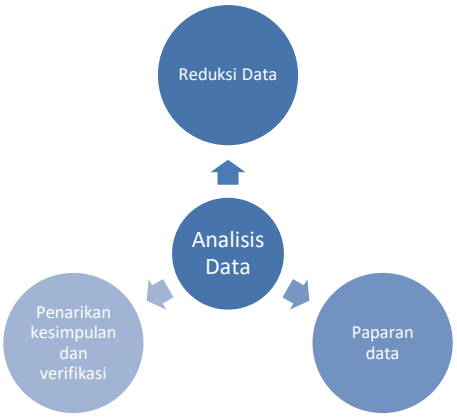
Jenis penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini berupa kualitatif deskriptif. Dikarenakan peneliti ingin mengetahui secara mendalam tentang Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasi Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Boxlus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Dalam penelitian ini, para peneliti memasukkan fakta yang terjadi di lapangan untuk mendukung temuan dengan cara menyajikan informasi melalui data yang diperoleh pada saat kegiatan penelitian (Damayanti & Nasrul, 2020). Penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Data deskriptif yang dinyatakan secara tertulis ataupun melalui bentuk ungkapan lain yang dihimpun langsung dari lapangan ataupun tempat penelitian (N. U. R. Azizah, 2024). Penelitian kualitatif analisis data harus dilakukan dengan teliti agar data-data yang sudah diperoleh mampu dinarasikan dengan baik, sehingga menjadi hasil penelitian yang layak.

Tempat dilaksanakan penelitian ini yaitu TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru, Kabupaten Pamekasan, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini mempergunakan sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari kepala sekolah dan beberapa guru, sementara observasi dilakukan terhadap 8 orang siswa anak usia 4-5 tahun yang berada di kelompok A3 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru sebagai subjek penelitian (F. H. L. Azizah & Wardhani, 2022). Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru untuk mendapatkan perspektif terkait efektivitas

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487
alat permainan boxus dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, serta melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak saat menggunakan alat permainan tersebu (Humanika, 2021)t. Sedangkan pada data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber tertulis yang telah tersedia sebelumnya. Sumber data tersebut mencakup dokumen resmi, seperti modul ajar yang terdapat dalam bagian lembar asesmen pada checklist (Humanika, 2021). Data sekunder ini berfungsi sebagai melengkapi informasi dari data primer, serta memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pelaksanaan program pendidikan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas tiga metode utama, yaitu observasi terhadap aktivitas yang diteliti, wawancara dengan informan terkait, dan pengumpulan dokumentasi relevan sebagai data pendukung (Humanika, 2021). Penelitiaan ini melibatkan obsservasi langsung pada anak usia 4-5 tahun pada saat mereka menggunakan alat permainan edukatif boxlus. Aspek yang diamati meliputi koordinasi tangan dan jari, ketelitian dan konsentrasi, respons motorik halus. Pada wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan beberapa guru terkait untuk menggali informasi mengenai meningkatkan perkembangan fisik motorik dan stimulasi anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif boxlus yang diterapkan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2. Kegiatan ini dilakukan secara rinci agar peneliti dapat memperoleh data yang relevan dilokasi tersebut (Yulianti et al., 2025). Pada penelitian ini memanfaatkan dokumentasi untuk mencakup proses pengumpulan informasi dari berbagai sumber tertulis seperti dokumen, arsip, maupun materi tertulis lainnya yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Jenis dokumen yang di manfaatkan dapat berupa foto, dan laporan hasil asesmen.

Proses analisis data pada penelitian dilakukan secara kualitatif, dalam konteks penelitian ini bertujuan untuk memahami meningkatkan perkembangan motorik halus dan stimulasi anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif boxlus di TK Aiyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Proses analisis dilakukan dengan mengorganisasikan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menemukan pola dan tema yang relevan (Basthina et al., 2024). Adapun langkah-langkah analisis data sebagai berikut:



Gambar 1. Komponen Analisis Data

Tahapan penelitian ini menggunakan metode analisis data yang berasal dari teori Miles dan Huberman sebagai dasar pendekatan bahwa penggunaan alat permainan edukatif Boxlus secara terencana dan konsisten berkontribusi nyata dalam meningkatkan perkembangan motorik halus dan memberikan stimulasi yang positif bagi anak usia 4-5 tahun.

Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, merangkum, dan menyaring informasi penting dari data yang telah dikumpulkan, guna menekankan pada aspek-aspek yang berkaitan langsung dengan permasalahan dan tujuan peneliti. Pada tahap ini peneliti menyederhanakan dan memilah data yang relevan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang berhubungan dengan meningkatkan perkembangan motorik halus dan stimulasi anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif boxlus (Shunhaji & Fadiyah, 2020a).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

Data yang telah direduksi disusun dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram agar lebih mudah dipahami. Penyajian ini mencakup temuan dari kepala sekolah, guru, serta hasil observasi terhadap kegiatan meningkatkan perkembangan motorik halus dan stimulasi anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif boxlus. Misalnya: berdasarkan observasi yang dilakukan selama 2 minggu, terlihat bahwa anak-anak mampu melakukan kegiatan seperti meronce sedotan, memasang dan menutup tutup botol pada gambar mobil, memasang kancing, dan menebali tulisan dengan terkoordinasi (Damayanti & Nasrul, 2020). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus.

Kesimpulan dari penelitian ini dirumuskan berdasarkan hasil analisis data yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan dan fokus utama dalam penelitian ini. Peneliti membandingkan hasil observasi, dengan data wawancara dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi. Misalnya, jika anak terlihat mampu meronce dengan baik (observasi), dan guru menyatakan hal yang sama (wawancara), maka temuan tersebut dianggap valid. Analisis data kualitatif menunjukkan bahwa meningkatkan perkembangan motorik halus dan stimulasi anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif boxlus berhasil memberikan keterampilan gerak halus anak, keterlibatan aktif, serta dukungan positif dari guru dan kepala sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Boxlus dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah perangkat yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran anak-anak, terutama dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). APE berfungsi sebagai media yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk motorik halus, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa (Shunhaji & Fadiyah, 2020b). Dengan menggunakan APE, anak-anak dapat belajar melalui pengalaman konkret dan interaktif, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. APE biasanya dibuat dari bahan-bahan yang aman dan ramah lingkungan, sehingga dapat digunakan dengan aman oleh anak-anak. Contoh APE meliputi permainan yang melibatkan meronce, menyusun, dan aktivitas manipulatif lainnya yang mendorong kreativitas dan imajinasi anak. Selain itu, APE juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif, di mana anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial mereka (Rakhmawati, 2022). Dengan demikian, APE menjadi alat yang sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara holistik.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak usia dini. Sebagai respons terhadap pentingnya stimulasi motorik di masa golden age, penelitian ini menguji implementasi alat permainan edukatif Boxlus yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan motorik halus melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Alat ini dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek fungsional, keselamatan, dan kemudahan penggunaan, sehingga diharapkan dapat menjadi solusi inovasi pembelajaran di lembaga PAUD. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Boxlus secara terstruktur mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus memberikan dampak positif terhadap pencapaian perkembangan motorik halus peserta didik.

Pembahasan

Evaluasi peserta didik yang dilakukan melalui penilaian unjuk kerja biasanya dengan melakukan evaluasi atas perilaku yang ditunjukkan siswa. Terkait pengembangan motorik halus, peserta didik juga dievaluasi terkait kepatuhan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya. Untuk evaluasi berdasarkan observasi, peserta didik diamati mengacu pada indikator yang telah ditentukan seperti anak dapat menggambar berdasarkan ide orisinilnya melalui penggunaan alat tulis dengan benar, mampu menggunting mengikuti pola yang ditentukan. Pendidik melakukan evaluasi dengan penilaian pada saat peserta didik bermain, saat

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

proses pembelajaran dan setelah kegiatan bermain dilakukan. Penilaian yang dilakukan guru menggunakan skala capaian perkembangan anak atau rating scale. Rating scale adalah checklist yang diturunkan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH) yang memuat indikator pencapaian perkembangan anak yang sudah ditetapkan anak yang sudah ditetapkan (Rusmini et al., 2023). pada hasil evaluasi dan penilaian atas aktivitas pengembangan motorik halus rentang usia 4-5 tahun sudah mulai terlihat perkembangannya sejak satu bulan pertama proses pembelajaran dilakukan. Namun hal ini tetap terus dikembangkan secara kontinue agar pencapaian keterampilan motorik halus tersebut bukan hanya untuk capaian jangka pendek yakni harian dan mingguan, tapi juga untuk jangka panjang yakni semester dan tahunan. Artinya evaluasi penilaian yang dilakukan secara terstruktur dan mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya (Furwanti et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus mereka setelah menggunakan alat permainan edukatif Boxlus. Aktivitas seperti meronce sedotan, memasang dan menutup tutup botol, serta menebali tulisan dilakukan dengan lebih terkoordinasi dan percaya diri. Proses ini dapat dibagi menjadi beberapa tahapan. Pertama, anak-anak mulai dengan mengenal alat dan bahan yang digunakan, di mana mereka diajarkan cara meronce sedotan dengan benar, serta cara memasang dan menutup tutup botol. Pada tahap ini, anak-anak belajar untuk mengendalikan gerakan tangan dan jari mereka, yang merupakan dasar dari keterampilan motorik halus.

Selanjutnya, anak-anak berlatih melakukan aktivitas tersebut secara berulang, yang membantu mereka meningkatkan ketelitian dan konsentrasi. Dalam tahap ini, mereka mulai merasakan kemajuan dan keberhasilan, yang berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri. Akhirnya, anak-anak mampu melakukan aktivitas tersebut dengan lebih mandiri dan efisien, menunjukkan bahwa mereka telah menguasai keterampilan yang diajarkan.

Gambar 2. Aktivitas Belajar anak menggunakan Boxlus

Analisis hasil menunjukkan bahwa penggunaan Boxlus tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang dirancang dengan baik dapat memberikan stimulasi yang diperlukan untuk perkembangan anak. Penelitian oleh Masyarah (2024) menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas manipulatif menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik halus dan keterampilan sosial (Maesyarah et al., 2024). Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan alat permainan edukatif seperti Boxlus dalam mendukung

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

perkembangan holistik anak usia dini, serta memberikan bukti empiris yang mendukung teori-teori yang ada mengenai pembelajaran melalui bermain.

Peningkatan ini sejalan dengan standar perkembangan motorik halus yang ditetapkan oleh PERMENDIKBUD 137, di mana anak-anak diharapkan mampu melakukan gerakan yang lebih rumit dan mengendalikan otot-otot kecil dengan lebih baik. Dalam konteks ini, penggunaan alat permainan edukatif Boxlus terbukti efektif dalam memenuhi standar tersebut. Dengan menggunakan Boxlus, anak-anak tidak hanya belajar melalui pengalaman konkret, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, yang merupakan kunci dalam pembelajaran anak usia dini. Aktivitas yang dirancang dalam Boxlus, seperti meronce dan memasang kancing, memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih keterampilan motorik halus secara langsung, sehingga mereka dapat merasakan kemajuan yang nyata.

Hasil temuan terdahulu juga mendukung efektivitas penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus. Studi terdahulu menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan yang melibatkan manipulasi objek memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak (A. Aini et al., 2024). Penelitian lain oleh Sari & Agustriana (2024) menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan alat permainan edukatif secara teratur menunjukkan peningkatan signifikan dalam koordinasi tangan dan jari, serta kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang lebih kompleks (Sari & Agustriana, 2024).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Boxlus berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan alat permainan ini, seperti terlihat dari peningkatan partisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Anak-anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat dalam aktivitas bermain yang bermakna dan sesuai dengan minat mereka (Vygotsky, 1978). Studi oleh Pohan (2024) tentang permainan edukatif juga menguatkan temuan ini, di mana anak-anak yang belajar melalui pendekatan bermain menunjukkan motivasi, keterlibatan, dan retensi memori yang lebih baik dibandingkan metode konvensional (Pohan, 2024).

Pengamatan di lapangan mengungkapkan bahwa Boxlus tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga membangun aspek sosial-emosional anak. Mereka tampak lebih percaya diri dalam mencoba tantangan baru dan berkolaborasi dengan teman-teman dalam kelompok. Hasil ini relevan dengan penelitian Tomporowski et al. (2015) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kapasitas kognitif sekaligus keterampilan sosial (Tomporowski et al., 2015). Secara khusus konsep 'learning by playing' memperjelas bahwa stimulus sensorimotor yang diberikan melalui alat permainan seperti Boxlus memfasilitasi pengembangan seluruh potensi anak secara menyeluruh (Read, 2006).

Gambar 3. Wawancara dengan Guru 1

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

Hasil wawancara mendalam dengan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru mengungkapkan dampak positif penggunaan Boxlus dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Salah seorang guru, menyatakan:

> *" Sejak menggunakan Boxlus, saya perhatikan anak-anak jadi lebih antusias datang ke sekolah. Mereka tidak bosan untuk datang ke sekolah langsung tertarik ketika melihat kotak permainan dan tidak sabar untuk mencobanya. Mereka Yang paling menyenangkan, mereka mulai berinisiatif mengajak temannya bermain bersama tanpa disuruh."*

> *"Ada perubahan signifikan dalam interaksi sosial anak-anak. Misalnya, ketika anak kekuatan tagannya lemes banget sekarang mulai muncul conotohnya memegang pensil dengan benar. saat bermain meronce bersama, mereka secara alami belajar bergantian, berbagi bahan, dan saling membantu ketika ada yang kesulitan. Ini sangat berbeda dengan sebelum ada Boxlus dimana anak cenderung bermain sendiri-sendiri." Imbuhnya." alat permainan boxlus ini sangat efektif kami selalu terapkan karna, dengan adanya permainan boxlus ini sangat berpengaruh sekali terhadap motorik anak."*

Guru juga mencatat perkembangan penting dalam aspek emosional: 1) Penurunan perilaku negatif seperti menangis atau marah saat menghadapi kesulitan (dilaporkan terjadi pada 85% siswa), 2) Peningkatan kemampuan regulasi diri dalam menyelesaikan tantangan permainan, dan 3) Munculnya sikap empati ketika melihat teman mengalami kesulitan.

Gambar 3. Wawancara dengan Guru 2

Salah seorang guru lain yang juga sebagai informan, menambahkan:

> *"Boxlus ini ibarat jembatan yang menghubungkan pembelajaran akademik dengan pengembangan karakter. Anak tidak hanya terampil tangan, tapi juga belajar nilai-nilai kerja sama, kesabaran, dan percaya diri. Bahkan beberapa orang tua melaporkan anaknya jadi lebih mandiri di rumah seperti menggunakan kancing baju sendiri."*

Selain itu, Hasil wawancara dengan guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru, memberikan wawasan yang mendalam mengenai implementasi dan dampak penggunaan alat permainan edukatif Boxlus di sekolah. Ibu ifadah menyatakan,

> *"Di zaman sekarang ini anak-anak memang membutuhkan alat permainan edukatif yang dapat melatih motorik halus anak, kognitif dari pada menggunakan alat permainan sebelumnya. Sejak kami mulai menggunakan Boxlus, saya melihat perubahan yang sangat positif dalam dinamika kelas. Anak-*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

anak menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Mereka tidak hanya terlibat dalam aktivitas fisik, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam interaksi sosial."

Ibu guru juga menyatakan bahwa yang paling melatih permainan boxlus anak ini.

" seperti halnya menebali (huruf, angka), memasang kancing baju, hal ini sangat membantu anak dalam melaatih motoriknyaa."

Ketika ditanya tentang dampak jangka panjang dari penggunaan Boxlus, Ibu guru menjelaskan,

"*Kami percaya bahwa alat ini tidak hanya membantu perkembangan motorik halus, tetapi juga membangun karakter anak. Kami sudah mulai melihat anak-anak yang lebih percaya diri dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Ini adalah bekal yang sangat berharga untuk mereka di masa depan.*"

Ibu juga juga mencatat bahwa orang tua memberikan umpan balik yang positif.

"*Banyak orang tua yang melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih antusias belajar di rumah dan lebih terbuka untuk berkolaborasi dengan teman-teman. Ini menunjukkan bahwa Boxlus tidak hanya berdampak di sekolah, tetapi juga di lingkungan rumah.*"

Dengan demikian, kepala sekolah menegaskan komitmen sekolah untuk terus menggunakan dan mengembangkan alat permainan edukatif seperti Boxlus sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang holistik dan menyenangkan.

"Kami ingin memastikan bahwa setiap anak mendapatkan pengalaman belajar yang terbaik, dan Boxlus adalah salah satu cara untuk mewujudkannya."

Dukungan dari guru dan kepala sekolah sangat penting dalam implementasi penggunaan Boxlus. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru-guru merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan alat permainan ini ke dalam kurikulum mereka. Mereka melaporkan bahwa Boxlus tidak hanya membantu dalam meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga memperkuat hubungan antara guru dan siswa, karena anak-anak merasa lebih diperhatikan dan didukung dalam proses belajar mereka.

Temuan lapangan ini selaras dengan penelitian Tukly (2025) tentang emotional foundations of early learning yang menegaskan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dengan alat konkret seperti Boxlus menciptakan emotional security yang menjadi dasar keberhasilan pembelajaran anak usia dini (Tukly et al., 2025). Lebih jauh, hasil ini memperkuat temuan Permatasari (2025) bahwa permainan edukatif berbasis manipulatif secara signifikan meningkatkan kompetensi sosial-emosional dibandingkan metode pembelajaran pasif (Permatasari et al., 2025).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif Boxlus efektif dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, Boxlus tidak hanya memenuhi kebutuhan perkembangan motorik halus anak, tetapi juga mendukung aspek sosial-emosional dan kognitif mereka (Rismadani et al., 2022). Kemampuan motorik halus adalah kemampuan gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil, karena tidak memerlukan tenaga. Namun begitu gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Sumanto (2018) yang menyatakan bahwa tujuan dari penerapan kegiatan meronce untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak yaitu: untuk Meningkatkan konsentrasi anak, Mengenal aneka warna, Mengenal aneka bentuk dan tekstur, Mengasah kesabaran anak untuk memecahkan masalah dari manik-manik menjadi kalung melalui serangkaian proses, Melatih koordinasi mata dan tangan (Nuraya et al., 2022).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru, orang tua, dan lembaga pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna. Penggunaan APE seperti Boxlus dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi hambatan dalam perkembangan motorik halus anak, serta meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara keseluruhan.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) Boxlus efektif dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Waru. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, Boxlus tidak hanya memenuhi kebutuhan perkembangan motorik halus anak, tetapi juga mendukung aspek sosial-emosional dan kognitif mereka. Hasil observasi dan wawancara dengan guru serta kepala sekolah mengindikasikan bahwa penggunaan Boxlus menciptakan lingkungan belajar yang positif, di mana anak-anak merasa nyaman untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Peningkatan keterampilan motorik halus yang signifikan terlihat dari aktivitas seperti meronce, memasang tutup botol, dan menebali tulisan, yang dilakukan dengan lebih terkoordinasi dan percaya diri. Selain itu, penggunaan Boxlus juga berkontribusi pada pengembangan karakter anak, seperti rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan empati terhadap teman. Dukungan dari guru dan kepala sekolah dalam mengintegrasikan Boxlus ke dalam kurikulum sangat penting, karena hal ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru, orang tua, dan lembaga pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna. Penggunaan APE seperti Boxlus dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi hambatan dalam perkembangan motorik halus anak, serta meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

Aini, A., Pebrianti, P., Sari, P., Arani Ananda, N., Surya Amanda, R., & Sherly Utami, W. (2024). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, *7*(2), 595–605. https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1395

Aini, D. N. (2023). *Stimulasi Pengembangan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Handicraft Dengan Kertas Origami Di TK PGRI 1 Ngilo-Ilo Slahung Ponorogo*. IAIN Ponorogo.

Azizah, F. H. L., & Wardhani, J. D. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6245–6257. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325

Azizah, N. (2024). *Analisis Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di TKIT Baitusshalihin*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Azizah, N. U. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di TKIT Baitusshalihin. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.

Basthina, A., Sianturi, R., Hapsari, M. T., & Annisa, N. L. F. (2024). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di tk PGRI. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(2). https://doi.org/10.30870/jpppaud.v11i2.29358

Damayanti, E., & Nasrul, M. A. (2020). Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 67–80. https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.2699

Furwanti, E., Apriani, N., Krismayanti, Y., Barlian, U. C., & Warta, W. (2022). Analisis Standar Dan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, *3*(1), 58. https://doi.org/10.47453/hadlonah.v3i1.699

Humanika. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, *21*(1), 33–54.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487
Maesyarah, M., Kaharuddin, K., & Wahyuningsih, S. (2024). Analisis Pembelajaran Berbasis Puzzle Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Negeri Sangia. *Jurnal Pelita PAUD*, *9*(1), 214–221. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4049

Muchammad Fajar Purdianto, & Ima Fitri Sholichah. (2024). Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts dengan Teknik Token Ekonomi di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme. *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, *2*(4), 318–332. https://doi.org/10.61132/observasi.v2i4.825

Noor, T. R. (2023). Optimalisasi Aktivitas Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4336–4348. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3600

Nuraya, N., Nurhasanah, N., Suarta, I. N., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengembangan Kegiatan Meronce Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mekar Sari Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(4b). https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1052

Oktaviana, A., & Oktavianti, S. (2024). Kegiatan Membuat Ape Playdough Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Paud Ceria Kec. Way Jepara Kab. Lampung Timur. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru (JPPG)*, *2*(1), 15–25. https://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/jppg/article/view/643

Permatasari, S. J., Husain, I. A., Zibar, C., & Parisu, L. (2025). Integrasi Model Pembelajaran Holistik Untuk Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, *1*(1), 116–128.

Pohan, C. N. B. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain dalam Perkembangan Kognitif Anak di Sekolah Dasar. *Pedagonik : Jurnal Pendidikan Dan Riset*, *2*(2), 183–188.

Rahmawati, A. Y. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar pada Penjumlahan dan Pengurangan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN Poniorogo.

Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, *4*(2), 381–387. https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293

Read, J. (2006). Free play with froebel: Use and abuse of progressive pedagogy in London's infant schools, 1870-c.1904. *Paedagogica Historica*, *42*(3), 299–323. https://doi.org/10.1080/00309230600622717

Rismadani, F., Satria, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Generasi Emas*, *5*(1), 51–64. https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).8646

Rusmini, Emilyani, D., Cembun, Fathoni, A., & Susanto, D. (2023). Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Prasekolah (3-<6 Tahun) di TK Dharma Pertiwi Penujak Kecamatan Praya Barat Lombok Tengah. *Journal of Excellent Nursing Students (JENIUS)*, *1*(2), 1–10. https://doi.org/10.32807/jenius.v1i2.21

Sari, D. L., & Agustriana, N. (2024). Menggenggam Masa Depan: Panduan Komprehensif Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. In *CV. Edupedia Publisher*. CV. Edupedia Publisher. http://press.eduped.org/index.php/pedia/article/view/21%0Ahttp://press.eduped.org/index.php/pedia/article/download/21/20

Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020a). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim | Journal of Islamic Education*, *2*(1), 1–30. https://doi.org/10.51275/alim.v2i1.157

Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020b). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim | Journal of Islamic Education*, *2*(1), 1–30. https://doi.org/10.51275/alim.v2i1.157

Syahida, A. R., & Purnamasari, R. (2024). Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Guru PAUD. *Ra'ah: Journal of Pastoral Counseling*, *4*(1), 10–

DOI: 10.31004/obsesi.v10i1.7487

16. https://doi.org/10.52960/r.v4i1.196

Tomporowski, P. D., McCullick, B. A., & Pesce, C. (2015). Enhancing Children's Cognition With Physical Activity Games. In *Enhancing Children's Cognition With Physical Activity Games*. Human Kinetics. https://doi.org/10.5040/9781718209008

Tukly, W. V., Nilapancuran, M. M., Matital, K. A., Kothen, S., & Lesbassa, L. (2025). Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Carong*, *1*(4), 754–764. https://doi.org/10.62710/vp1c3790

Vygotsky, L. S. (1978). Social Constructivism - Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. In *Full-Text. (N.D.).* Harvard University Press. https://autismusberatung.info/wp-content/uploads/2023/09/Vygotsky-Mind-in-society.pdf

Yanti, E., & Fridalni, N. (2020). Pengaruh Kirigami Terhadap Kemampun Motorik Halus Anak Kelompok B Di Tk Asyiyah Bustanul Athfal Iv Kota Jambi. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, *11*(2), 226–235.

Yulianti, W., Artati, Y., Hajar, S., & Ichwanty Sabir, R. (2025). Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Handayani Palampang. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, *4*(1), 13–24. https://doi.org/10.56959/jesfa.v4i1.113