

**PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
BUILDING BRICK MARBELE RACE RUN DI TK ARSYAKA KOTA BENGKULU**

Arini Putri Lestari¹, Bela Intan Pratiwi², Loren Syaputri³, Tesa Apriani⁴, Budrianto⁵
^{1,2,3,4,5} Prodi PIAUD, Fakultas Tarbiyah dan Tadris,
UIN Fatamawati Sukrano Bengkulu
putrilestariarini3@gmail.com¹, belaintanpratiwi4@gmail.com²,
saputriloren8@gmail.com³, tesaapriani876@gmail.com⁴,
budrianto@mail.uinfasbengkulu.ac.id⁵

ABSTRACT

This community service program was conducted at Arsyaka Kindergarten, Bengkulu City, focusing on improving children's fine motor skills through the use of the Building Brick Marbele Race Run game as a learning medium. The program was motivated by the need to optimize fine motor skill stimulation in early childhood while utilizing existing community assets, including a supportive learning environment, enthusiastic students, and active teacher participation in educational game-based learning. The objectives of this program were to describe the implementation of the Building Brick Marbele Race Run game as a learning medium for improving children's fine motor skills and to identify the supporting and inhibiting factors in its implementation. The method used was Asset Based Community Development (ABCD), consisting of the stages of Discovery, Dream, Design, and Destiny. The results showed that the game effectively improved hand-eye coordination, accuracy, concentration, and fine motor skills through activities involving block construction and marble track design. Supporting factors included attractive game design, support from teachers and parents, and a conducive learning environment, while inhibiting factors included limited facilities and differences in children's abilities. The Societal Impact Index (SII) analysis produced an average score of 93.2%, categorized as very good, indicating that the program generated positive social impacts and is feasible for sustainable implementation in early childhood learning activities.

Keywords: *Building Brick Marbele Race Run, learning media, fine motor skills, early childhood, ABCD.*

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di TK Arsyaka Kota Bengkulu dengan berfokus pada upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui pemanfaatan permainan Building Brick Marbele Race Run sebagai media pembelajaran. Program ini dilatarbelakangi oleh masih perlunya stimulasi yang optimal terhadap perkembangan motorik halus anak, di sisi lain sekolah memiliki potensi berupa lingkungan belajar yang mendukung, antusiasme peserta didik, serta dukungan guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Tujuan kegiatan ini adalah mendeskripsikan implementasi permainan Building Brick Marbele Race Run sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motorik halus anak serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Metode yang digunakan adalah Asset Based Community Development (ABCD) yang meliputi tahapan Discovery, Dream,

Design, dan Destiny. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan Building Brick Marbele Race Run mampu meningkatkan koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, serta keterampilan motorik halus anak melalui aktivitas menyusun balok dan merancang lintasan permainan. Faktor pendukung program meliputi desain permainan yang menarik, dukungan guru dan orang tua, serta lingkungan belajar yang kondusif, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan sarana dan perbedaan kemampuan anak. Hasil Societal Impact Index (SII) memperoleh nilai rata-rata 93,2% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa program memberikan dampak sosial positif dan layak untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: *Building Brick Marbele Race Run*, media pembelajaran, motorik halus, anak usia dini, ABCD.

A. Pendahuluan

TK Arsyaka Kota Bengkulu merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berperan dalam memberikan layanan pendidikan bagi anak-anak pada masa perkembangan emas (*golden age*). Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, TK Arsyaka Kota Bengkulu berupaya mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Peserta didik di TK Arsyaka berasal dari lingkungan masyarakat yang memiliki perhatian terhadap pendidikan anak sejak usia dini, sehingga sekolah menjadi salah satu sarana penting dalam membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak, khususnya dalam aspek fisik motorik.

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyempurnakan serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Pendidikan dilaksanakan baik di dalam maupun di luar sekolah sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensinya secara optimal. Pendidikan hendaknya sejalan dengan tujuan untuk menjadikan peserta didik senantiasa beriman, bertakwa, sehat, berakhlak mulia, kreatif, dan bertanggung jawab sehingga mampu menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu aspek mendasar dalam pembangunan bangsa dan peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengarahkan, membina, merangsang, dan mengembangkan

kemampuan anak secara optimal. Selain itu, pendidikan anak usia dini juga membantu meletakkan landasan bagi perkembangan sikap, perilaku, kompetensi, kreativitas, bahasa, aspek fisik dan mental, sosial emosional, moral agama, serta seni yang diperlukan anak dalam proses tumbuh kembangnya. Salah satu bidang perkembangan yang penting untuk dikembangkan adalah perkembangan fisik motorik anak (Zherly, 2020).

Aspek yang diperlukan untuk tumbuh kembang individu secara menyeluruh ialah perkembangan fisik dari segi motorik (Engelbertus, 2021:3). Pada hakikatnya setiap anak telah memiliki kemampuan gerak dasar sejak lahir. Perkembangan motorik terdiri atas motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar seperti berlari dan melompat, sedangkan motorik halus berkaitan dengan penggunaan otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi mata dan tangan secara tepat. Kemampuan motorik halus sangat diperlukan dalam berbagai aktivitas seperti menggenggam, membuka lembaran buku, merangkai, menggambar, dan berbagai aktivitas lainnya yang

membutuhkan ketelitian (Kadek, 2020). Oleh karena itu, perkembangan motorik anak memerlukan stimulus yang tepat sesuai dengan tahapan usianya.

Perkembangan motorik halus melalui aktivitas bermain mampu dikembangkan dan dilatih agar kemampuan anak semakin meningkat. Aktivitas tersebut dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti melipat kertas, meniru garis, bermain menggunakan plastisin, maupun membentuk berbagai benda dari tanah liat dan bubur kertas koran (Dewi, 2020:2). Salah satu aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak adalah kegiatan membentuk. Kegiatan membentuk dapat memanfaatkan berbagai media seperti tanah liat, plastisin, dan bubur kertas koran (Lilik, 2020:37). Aktivitas tersebut melatih keterampilan fisik anak melalui penggunaan otot-otot kecil yang terkoordinasi dengan gerakan mata dan tangan. Keberhasilan kegiatan tersebut juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (Lalu, 2020:84).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Arsyaka Kota Bengkulu,

kemampuan motorik halus beberapa anak masih perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam kegiatan yang memerlukan koordinasi mata dan tangan, seperti menyusun, merangkai, dan menghubungkan berbagai objek dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar perkembangan motorik halus dapat berkembang secara maksimal.

Meskipun demikian, TK Arsyaka Kota Bengkulu juga memiliki berbagai potensi dan aset yang dapat mendukung pengembangan motorik halus anak. Sekolah memiliki tenaga pendidik yang aktif, lingkungan belajar yang kondusif, serta peserta didik yang antusias dalam mengikuti kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, pembelajaran di taman kanak-kanak dapat memanfaatkan berbagai media permainan edukatif, termasuk media yang berasal dari bahan bekas atau bahan daur ulang yang ramah lingkungan. Potensi tersebut dapat menjadi modal penting dalam menciptakan pembelajaran

yang kreatif dan inovatif untuk mengembangkan kemampuan anak.

Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Bermain merupakan unsur yang penting dalam perkembangan anak usia dini, baik dari aspek fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, maupun sosial. Hampir seluruh aktivitas anak usia 5–6 tahun melibatkan unsur bermain. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, mental, bahkan moralnya. Bermain juga mampu meningkatkan kreativitas anak serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Produk permainan edukatif dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam mengembangkan wawasan, kemampuan, dan pengetahuannya sehingga dapat dijadikan sarana belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Permainan edukatif menjadi salah satu media yang efektif dalam menstimulasi kreativitas anak. Melalui permainan, anak dapat berekspresi, mengeksplorasi, dan belajar dalam suasana yang menyenangkan tanpa tekanan. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah *Building Brick Marbele Race Run*. Permainan ini merupakan pengembangan dari

permainan building block yang dapat dibuat dari bahan plastik maupun bahan lainnya. Permainan ini mengharuskan anak menyusun, merangkai, dan menghubungkan berbagai bagian hingga membentuk lintasan yang dapat dilalui oleh kelereng. Dalam prosesnya, anak menggunakan koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, serta keterampilan jari-jari tangan sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Building Block (balok) merupakan alat permainan yang bertujuan membantu anak menyelesaikan permasalahan dalam membangun suatu konstruksi, mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif, meningkatkan kerja sama, serta mengungkapkan ide-ide kreatif melalui kegiatan bermain. Selain melatih kreativitas dan kemampuan sosial, permainan ini juga dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak karena melibatkan aktivitas menyusun dan menghubungkan berbagai bagian permainan secara terstruktur.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk mengoptimalkan penggunaan

permainan *Building Brick Marbele Race Run* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di TK Arsyaka Kota Bengkulu. Kegiatan ini penting dilakukan karena dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sekaligus memanfaatkan potensi yang dimiliki sekolah. Oleh karena itu, tujuan kegiatan ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi permainan *Building Brick Marbele Race Run* sebagai media pembelajaran dalam peningkatan motorik halus anak di TK Arsyaka Kota Bengkulu serta menjelaskan faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat dalam penerapan permainan *Building Brick Marbele Race Run* sebagai media pembelajaran dalam peningkatan motorik halus anak di TK Arsyaka Kota Bengkulu.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan Asset Based Community Development (ABCD). Pendekatan ABCD merupakan metode pemberdayaan yang berfokus pada penggalian dan pemanfaatan aset atau potensi yang

dimiliki oleh masyarakat maupun lembaga sasaran. Melalui pendekatan ini, kegiatan tidak hanya berorientasi pada permasalahan yang ada, tetapi juga memanfaatkan kekuatan dan sumber daya yang telah dimiliki untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di TK Arsyaka Kota Bengkulu dengan tahapan Discovery, Dream, Design, dan Destiny.

1. *Discovery* (Menemukan dan Memetakan Aset)

Tahap *discovery* dilakukan untuk mengidentifikasi dan memetakan berbagai aset yang dimiliki oleh TK Arsyaka Kota Bengkulu yang dapat mendukung pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, mahasiswa melakukan observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta dokumentasi terhadap kondisi sekolah dan proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa TK Arsyaka memiliki beberapa aset yang dapat dimanfaatkan, antara lain tenaga pendidik yang aktif dan kooperatif, peserta didik yang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar yang kondusif, serta ketersediaan

media dan sarana pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pengembangan motorik halus anak. Selain itu, karakteristik anak usia dini yang menyukai aktivitas bermain juga menjadi aset penting dalam penerapan permainan Building Brick Marbele Race Run sebagai media pembelajaran.

2. *Dream* (Merumuskan Harapan dan Visi Bersama)

Tahap *dream* dilakukan dengan menggali harapan, keinginan, dan visi yang dimiliki oleh pihak sekolah terkait pengembangan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi bersama kepala sekolah dan guru untuk mengetahui kondisi ideal yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil diskusi, diperoleh harapan agar anak-anak memiliki kemampuan motorik halus yang lebih baik, mampu mengoordinasikan gerakan mata dan tangan secara optimal, serta lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah juga mengharapkan adanya inovasi media pembelajaran yang menarik

sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran.

3. *Design* (Perancangan Program)

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun program berdasarkan hasil identifikasi aset dan harapan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Mahasiswa bersama pihak sekolah merancang kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *Building Brick Marbele Race Run* sebagai media untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Perancangan program meliputi penyusunan jadwal kegiatan, penyiapan media permainan, penyusunan langkah-langkah pelaksanaan, serta penentuan indikator perkembangan motorik halus yang akan diamati. Seluruh perencanaan dilakukan secara kolaboratif agar program yang dirancang sesuai dengan kebutuhan anak dan kondisi sekolah.

4. *Destiny* (Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program)

Tahap *destiny* merupakan tahap pelaksanaan program yang

telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, anak-anak mengikuti kegiatan bermain menggunakan *Building Brick Marbele Race Run* dengan pendampingan guru dan mahasiswa. Anak diberikan kesempatan untuk menyusun, merangkai, dan menghubungkan bagian-bagian permainan hingga membentuk lintasan yang dapat dilalui kelereng. Kegiatan tersebut dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Selain pelaksanaan program, tahap ini juga menekankan komitmen keberlanjutan kegiatan. Guru didorong untuk terus memanfaatkan permainan *Building Brick Marbele Race Run* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Dengan demikian, manfaat kegiatan tidak hanya dirasakan selama program berlangsung, tetapi juga dapat terus berlanjut dalam proses pembelajaran di TK Arsyaka Kota Bengkulu.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan HASIL

1. Implementasi Permainan *Building Brick Marbele Race Run* sebagai Media Pembelajaran dalam Peningkatan Motorik Halus Anak di TK Arsyaka Kota Bengkulu

Implementasi permainan *Building Brick Marbele Race Run* di TK Arsyaka Kota Bengkulu dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan media permainan, menyusun kegiatan pembelajaran, serta menentukan tujuan yang ingin dicapai, yaitu peningkatan kemampuan motorik halus anak. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, anak diberikan kesempatan untuk menyusun balok, merancang lintasan marmer, memasang berbagai komponen permainan, dan menjalankan marmer sesuai jalur yang telah dibuat. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok sehingga anak tidak hanya belajar mengembangkan keterampilan motorik halus, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah sederhana bersama teman-temannya.

Tabel 1. Hasil Peningkatan Motorik Halus Anak

No	Indikator Motorik Halus	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
1	Kemampuan menyusun balok	60%	90%
2	Koordinasi mata dan tangan	65%	92%
3	Ketelitian dalam menyusun	58%	88%
4	Konsentrasi saat bermain	62%	91%
5	Kemampuan memecahkan masalah sederhana	55%	87%

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa seluruh indikator motorik halus anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya permainan *Building Brick Marbele Race Run*. Peningkatan paling tinggi terlihat pada kemampuan koordinasi mata dan tangan yang mencapai 92%, sedangkan kemampuan menyusun balok meningkat dari 60% menjadi 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan menyusun, memasang, dan menghubungkan berbagai komponen permainan mampu melatih gerakan otot-otot kecil pada jari dan tangan anak secara optimal. Selain itu, anak juga terlihat lebih fokus, teliti, dan aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran

sehingga proses belajar berlangsung lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Building Brick Marbele Race Run sebagai Media Pembelajaran dalam Peningkatan Motorik Halus Anak di TK Arsyaka Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru di TK Arsyaka Kota Bengkulu, ditemukan beberapa faktor yang mendukung dan menghambat implementasi permainan Building Brick Marbele Race Run dalam meningkatkan motorik halus anak. Faktor-faktor tersebut berasal dari kondisi peserta didik, media pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar, serta dukungan dari guru dan orang tua.

a. Faktor Pendukung

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan implementasi permainan Building Brick Marbele Race Run adalah sebagai berikut:

1) Media permainan yang menarik

Permainan Building Brick Marbele Race Run memiliki bentuk dan warna yang menarik sehingga mampu menarik

perhatian anak untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ketertarikan anak terhadap media permainan membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan.

2) Antusiasme anak yang tinggi

Sebagian besar anak menunjukkan minat dan semangat yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Antusiasme tersebut membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

3) Dukungan dan pendampingan guru

Guru memiliki peran penting dalam menjelaskan aturan permainan, memberikan contoh, serta mendampingi anak selama proses bermain. Pendampingan yang dilakukan guru membantu anak memahami cara bermain sekaligus mengembangkan keterampilan motorik halusny.

4) Lingkungan belajar yang mendukung

Ketersediaan ruang belajar yang cukup nyaman

dan aman memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan bereksplorasi secara leluasa. Kondisi lingkungan yang kondusif membuat kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

5) Dukungan orang tua

Dukungan orang tua terhadap kegiatan pembelajaran turut memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Orang tua yang memberikan motivasi dan perhatian terhadap kegiatan belajar anak membantu meningkatkan keberhasilan program yang dilaksanakan di sekolah.

b. Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, terdapat beberapa faktor yang menjadi hambatan dalam implementasi permainan Building Brick Marble Race Run, yaitu sebagai berikut:

1) Sebagian anak masih memerlukan pendampingan khusus

Tidak semua anak memiliki kemampuan motorik halus yang sama. Beberapa

anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok dan memasang lintasan sehingga membutuhkan bantuan dan arahan dari guru selama kegiatan berlangsung.

2) Anak mudah merasa bosan

Pelaksanaan permainan yang dilakukan secara berulang terkadang menyebabkan sebagian anak merasa bosan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan variasi kegiatan agar minat dan motivasi belajar anak tetap terjaga.

3) Keterbatasan media permainan

Jumlah media permainan yang tersedia masih terbatas sehingga penggunaan permainan harus dilakukan secara bergantian. Kondisi ini dapat memengaruhi efektivitas waktu pembelajaran apabila tidak dikelola dengan baik.

4) Perbedaan kemampuan setiap anak

Setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan guru perlu memberikan perhatian dan

bimbingan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.

5) Keterbatasan waktu pembelajaran

Waktu pembelajaran yang tersedia terkadang belum cukup untuk memberikan kesempatan kepada seluruh anak dalam mengeksplorasi permainan secara maksimal. Akibatnya, beberapa kegiatan harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang ada.

Secara keseluruhan, faktor pendukung yang dimiliki TK Arsyaka Kota Bengkulu lebih dominan dibandingkan faktor penghambat. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme anak, dukungan guru dan orang tua, serta hasil peningkatan kemampuan motorik halus yang diperoleh setelah pelaksanaan permainan Building Brick Marbele Race Run. Dengan demikian, permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini.

PEMBAHASAN

1.Implementasi Permainan Building Brick Marbele Race Run sebagai

Media Pembelajaran dalam Peningkatan Motorik Halus Anak di TK Arsyaka Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi permainan Building Brick Marbele Race Run memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak di TK Arsyaka Kota Bengkulu. Kegiatan menyusun balok, menghubungkan lintasan, memasang komponen permainan, serta mengarahkan jalannya marmer menuntut koordinasi yang baik antara mata dan tangan. Aktivitas tersebut melibatkan penggunaan otot-otot kecil pada jari dan pergelangan tangan sehingga dapat melatih ketelitian, konsentrasi, koordinasi, dan keterampilan manipulatif anak. Peningkatan kemampuan motorik halus terlihat dari kemampuan anak yang semakin terampil dalam menyusun balok, lebih fokus saat melakukan kegiatan, serta mampu menyelesaikan tugas dengan lebih mandiri dibandingkan sebelum diberikan permainan.

Permainan Building Brick Marbele Race Run juga memberikan perubahan terhadap lingkungan pembelajaran di TK Arsyaka Kota Bengkulu. Sebelum penggunaan media permainan ini, proses

pembelajaran motorik halus cenderung dilakukan melalui kegiatan konvensional seperti menulis, mewarnai, atau menggambar. Setelah penerapan permainan, anak menjadi lebih aktif dalam belajar karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi anak, serta mendorong munculnya kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah sederhana. Dengan demikian, program ini tidak hanya berdampak pada perkembangan motorik halus anak, tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa perkembangan motorik halus dapat ditingkatkan melalui aktivitas bermain yang melibatkan koordinasi mata dan tangan secara terarah. Menurut Dewi (2020), aktivitas bermain yang memberikan stimulasi langsung terhadap gerakan jari dan tangan dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Selain itu, Lilik (2020) menjelaskan bahwa kegiatan menyusun,

membentuk, dan memanipulasi objek merupakan aktivitas yang efektif untuk melatih koordinasi gerak halus anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani dkk. (2025) yang menemukan bahwa permainan building block berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun dengan nilai *t*-hitung sebesar 4,728 lebih besar daripada *t*-tabel sebesar 1,734. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan konstruktif mampu meningkatkan kreativitas, imajinasi, serta keterampilan motorik halus anak. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan konstruksi sebagai media pembelajaran yang melibatkan aktivitas menyusun dan merancang bentuk tertentu sehingga mampu merangsang perkembangan motorik halus anak.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Zaqiah dkk. (2024) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pemberian intervensi permainan lego terhadap perkembangan motorik halus anak di TK Miftahul Az-Zahra dengan nilai *p*-value 0,000. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa permainan berbasis konstruksi dapat memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan yang mengharuskan anak melakukan aktivitas menyusun, memasang, dan menghubungkan berbagai komponen menggunakan koordinasi tangan dan mata.

Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Nisa dkk. (2025) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain lego tidak hanya meningkatkan perkembangan motorik halus anak, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan sosial, emosional, seni, dan moral anak. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian ini, di mana selama pelaksanaan permainan Building Brick Marbele Race Run anak belajar bekerja sama dengan teman, berkomunikasi, saling membantu, serta mengembangkan kreativitas dalam menyusun lintasan permainan.

Keberhasilan program ini juga diperkuat oleh hasil Societal Impact Index yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,2% dengan kategori sangat baik. Tingginya nilai tersebut

menunjukkan bahwa guru dan orang tua merasakan manfaat nyata dari penggunaan permainan Building Brick Marbele Race Run dalam proses pembelajaran. Hasil ini menjadi bukti ilmiah bahwa program yang dilaksanakan tidak hanya memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus anak, tetapi juga mendapat penerimaan yang sangat baik dari pihak-pihak yang terlibat dalam pendidikan anak usia dini.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Building Brick Marbele Race Run sebagai Media Pembelajaran dalam Peningkatan Motorik Halus Anak di TK Arsyaka Kota Bengkulu

Keberhasilan implementasi permainan Building Brick Marbele Race Run tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung yang dimiliki oleh TK Arsyaka Kota Bengkulu. Faktor pendukung yang paling dominan adalah desain permainan yang menarik, penggunaan warna yang beragam, serta bentuk permainan yang dapat memancing rasa ingin tahu anak. Karakteristik media yang menarik membuat anak lebih antusias untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran sehingga proses stimulasi motorik halus dapat berlangsung secara optimal.

Selain itu, dukungan guru dan orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan program. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pendampingan, dan motivasi kepada anak selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, orang tua memberikan dukungan dengan mendorong anak untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Kolaborasi antara guru dan orang tua tersebut menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan anak secara optimal.

Lingkungan belajar yang kondusif juga menjadi faktor pendukung keberhasilan program. Ketersediaan ruang belajar yang cukup aman dan nyaman memungkinkan anak untuk bergerak, bereksplorasi, dan berinteraksi dengan teman-temannya selama bermain. Lingkungan yang mendukung memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga perkembangan motorik halus dapat terstimulasi dengan baik.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat yang ditemukan

selama pelaksanaan program. Salah satu hambatan yang paling sering muncul adalah adanya perbedaan kemampuan motorik halus pada setiap anak. Beberapa anak mampu menyusun balok dan merancang lintasan secara mandiri, sedangkan sebagian lainnya masih membutuhkan bantuan dan pendampingan dari guru. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan guru harus memberikan perhatian yang lebih intensif kepada anak yang mengalami kesulitan.

Faktor penghambat lainnya adalah keterbatasan media permainan dan waktu pembelajaran. Jumlah media yang terbatas menyebabkan penggunaan permainan harus dilakukan secara bergantian sehingga mengurangi kesempatan anak untuk bereksplorasi lebih lama. Selain itu, waktu pembelajaran yang tersedia juga belum sepenuhnya cukup untuk memberikan pengalaman bermain yang maksimal kepada seluruh anak.

Meskipun terdapat beberapa hambatan, hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendukung lebih dominan dibandingkan faktor penghambat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan

kemampuan motorik halus anak dan tingginya nilai Societal Impact Index sebesar 93,2%. Tingkat kepuasan yang tinggi dari guru dan orang tua menunjukkan bahwa program telah memberikan manfaat yang nyata bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, permainan Building Brick Marbele Race Run dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini sekaligus mendukung perkembangan aspek lainnya seperti sosial, emosional, dan kreativitas anak.

Analisis Societal Impact Index

Selain melakukan observasi terhadap perkembangan motorik halus anak, peneliti juga melakukan pengukuran tingkat kepuasan guru dan orang tua terhadap pelaksanaan program melalui pendekatan Societal Impact Index. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana program memberikan manfaat bagi peserta didik serta memperoleh respons dari pihak yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Societal Impact Index

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Kepuasan terhadap media permainan	95%
2	Manfaat motorik bagi anak halus	93%
3	Kemudahan penggunaan media	90%
4	Ketertarikan anak mengikuti kegiatan	96%
5	Keberlanjutan penggunaan media	92%
Rata-rata		93,2%

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata Societal Impact Index sebesar 93,2% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa program implementasi permainan Building Brick Marbele Race Run memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran di TK Arsyaka Kota Bengkulu. Guru dan orang tua menilai bahwa media permainan ini mampu membantu anak dalam melatih koordinasi tangan dan mata, meningkatkan ketelitian, serta mengembangkan kemampuan motorik halus secara lebih optimal. Tingginya persentase pada aspek ketertarikan anak mengikuti kegiatan (96%) menunjukkan bahwa permainan ini mampu menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, nilai keberlanjutan penggunaan media sebesar 92% mengindikasikan bahwa permainan ini layak untuk terus digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam pengembangan motorik halus anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di TK Arsyaka Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan Building Brick Marbele Race Run sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Melalui kegiatan menyusun balok, merancang lintasan, dan mengarahkan bola marmer, anak memperoleh kesempatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, serta keterampilan menggunakan otot-otot kecil pada jari dan tangan. Kegiatan ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi anak dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan program didukung oleh beberapa faktor, seperti desain permainan yang menarik, ketersediaan media pembelajaran, dukungan guru dan orang tua, serta lingkungan belajar yang kondusif. Namun demikian, pelaksanaan program juga menghadapi beberapa kendala, antara lain perbedaan kemampuan motorik setiap anak, masih adanya anak yang memerlukan pendampingan intensif, serta keterbatasan sarana dan media pembelajaran yang tersedia. Meskipun demikian, faktor-faktor pendukung yang ada mampu membantu pelaksanaan program sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai dengan baik.

Hasil analisis Societal Impact Index (SII) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 93,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa program memberikan manfaat nyata dan memperoleh respons positif dari guru maupun orang tua. Oleh karena itu, sebagai rekomendasi tindak lanjut (RTL), permainan Building Brick Marbele Race Run perlu diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di TK Arsyaka Kota Bengkulu serta dikembangkan

dengan variasi permainan yang lebih inovatif agar manfaatnya terhadap perkembangan motorik halus anak dapat terus ditingkatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM UINFAS Bengkulu yang telah memberikan arahan, pendampingan, dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada TK Arsyaka Kota Bengkulu selaku mitra kegiatan, khususnya kepala sekolah, dewan guru, peserta didik, serta orang tua yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan partisipasi aktif selama program berlangsung. Kerja sama yang baik dari seluruh pihak menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi permainan Building Brick Marbele Race Run sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak terkait yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini, baik secara moril maupun materil. Semoga hasil kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini serta menjadi referensi bagi pelaksanaan program-program pengabdian masyarakat di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel in Press :

- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

- Helmawati. (2025). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Husaeri, A. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menganyam pada anak kelompok A di TK Harapan 2 Jambesari Bondowoso. *Jurnal FKIP PGPAUD* 1(1), 256-262.
- Husnul. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*. Bengkulu: CV. Zigie Utama.
- Nisa, C., Lubis, S. H., Alini, N. D., Abelia, A., Nasution, E. H., & Bantali, A. (2025). Upaya meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini melalui pelaksanaan permainan Lego di TK Ananda Binjai Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2), 1-8.
- Pura, D. N. (2020). Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia* 4(2), 102-109.
- Rambe, M. S., & Arrasyd, H. (2025). Pengaruh permainan building block terhadap kreativitas anak di TK Assyarif Desa Sibanggor Jae Mandailing Natal. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)* 10(9), 1016-1023.
- Seran, E., & Kurniati, E. (2019). Identifikasi permainan tradisional Busa No Manu dan perannya dalam mengembangkan keterampilan motorik anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 6 2(3), 60-74.
- Wisudayanti, K. A. (2020). Peningkatan motorik halus anak usia dini di era revolusi industri 4.0. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya* 1 2(2), 45-52.
- Zaqiah, R. N., Daeli, W., & Kusuma, R. (2024). Pengaruh bermain konstruksi (Lego) terhadap perkembangan motorik halus pada anak pra sekolah di TK Miftahul Az-Zahra Desa Cihea Tahun 2022. *Protein: Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan* 2(2), 88-97.