MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga
23 (1), 2024, 76-87
Available Online: https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjkr

Pengembangan model permainan *edukit box* terhadap kemampuan peningkatan kognitif dan motorik halus siswa

Development of an educational box game model to improve students' cognitive and fine motor skills

Surya Adi Saputra[1], Jonni Mardizal[2], Maya Luthfia Agustin[3]
[1,3] Universitas Negeri Malang, Indonesia
[2] Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: surya.adi.fik@um.ac.id[1], jonni.mardizal@ft.unp.ac.id[2], mayaluthfiaa@gmail.com[3]

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini disusun bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model yang meliputi uji tahap I dan uji tahap II. Hasil akhir dari penelitian ini berupa produk yang bernama *Edukit Box*. Pada penelitian ini menggunakan 43 sampel yang meliputi anak-anak usia 6-10 tahun. Hasil data pada penelitian ini mengenai kemampuan kognitif para responden yaitu: 41,86% dan 30,28% dapat dikatakan sebagai kategori belom berkembang, 32,56% dan 18,60% dikategorikan masih berkembang, 18,60% dan 23,26% dikategorikan berkembang sesuai harapan, dan 6,98% dan 27,91% dikategorikan berkembang sangat baik. Sedangkan dalam aspek kemampuan keterampilan motorik halus para responden maka dapat dikatakan bahwa: 48,83% dan 32,56% dikategorikan belom berubah, 27,91% dan 13,95% dikategorikan masih berkembang, 16,28% dan 34,88% dikategorikan berkembang sesuai harapan dan 6,98% dan 18,60% dikategorikan berkembang sangat baik. Kesimpulan berdasarkan data penelitian maka dapat dikatakan bahwa *Edukit Box* merupakan salah satu alat media bermain yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan motorik halus anak.

Kata kunci: *edukit box*; kognitif; motorik halus.

Purpose This research was structured aiming to improve cognitive abilities and fine motor skills of children. This research is a research and development method which includes phase I test and phase II test. The end result of this research is a product called Edukit Box. In this study, 43 samples were used which included children aged 6-10 years. The results of the data in this study regarding the cognitive abilities of the respondents, namely: 41.86% and 30.28% can be said to be in the undeveloped category, 32.56% and 18.60% are categorized as still developing, 18.60% and 23.26% categorized as developing as expected, and 6.98% and 27.91% were categorized as very well developed. Whereas in the aspect of the ability of the respondents' fine motor skills, it can be said that: 48.83% and 32.56% are categorized as not yet changed, 27.91% and 13.95% are categorized as still developing, 16.28% and 34.88% are categorized developed as expected and 6.98% and 18.60% were categorized as very well developed. Based on the research data, it can be concluded that the Edukit Box is a play media tool that can improve children's cognitive abilities and fine motor skills.

Keywords: *edukit box; cognitive; fine motoric.*

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 21 Agustus 2023
Disetujui : 28 Februari 2024
Tersedia secara *online* Februari 2024
Doi: http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v23i1.17194

Alamat Korespondesi:

Nama Penulis Korespondensi
Surya Adi Saputra
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang.
Email: surya.adi.fik@um.ac.id

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Berbagai jenis teknologi telah dapat dimanfaatkan manusia

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

pada era ini, salah satunya yaitu gadget. Gadget digunakan oleh manusia dengan berbagai jenjang usia untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Gadget memiliki dampak positif bagi kehidupan manusia, yaitu untuk membantu aktivitas menjadi lebih mudah dan praktis karena komunikasi antar orang dari tempat yang berjauhan dapat berlangsung begitu cepat. Penggunaan gadget juga menyebar hingga kalangan anak-anak. Terlebih pada masa pandemi, dimana sebagian besar aktivitas pendidikan dilakukan secara daring menggunakan gadget. Seharusnya anak harus belajar secara mandiri sesuai inovasi dan kreativitasnya dengan mengikuti tahap-tahap *project* (Gerhana et al., 2017; Mashud et al., 2023). Pendidikan sangat penting untuk pembangunan sumber daya manusia dan pendidikan yang berkualitas menjadi target global dalam setiap negara (Hakim & Susanto, 2021), sehingga dalam pendidikan gerak dibutuhkan adanya latihan pengembangan keterampilan gerak lokomotor maupun non lokomotor (Kurniawan, 2018). Usaha untuk menghadapi masalah dalam dunia ini semakin mengalami gejala kompleks, untuk mempersiapkan diri bagi siswa salah satunya adalah melalui pendidikan gerak (Lusiantri & Mashud, 2023). Keterampilan gerak yang utama harus dikuasai anak di sekolah adalah keterampilan gerak dasar yang pada umumnya terdiri atas tiga jenis yaitu *non-lokomotor/stability*, lokomotor, dan manipulatif dimana penugasan keterampilan gerak dasar penting bagi anak karena selalu berhubungan dengan kontribusinya dalam meningkatkan partisipasi anak pada aktivitas fisik (Setyorini et al., 2023).

Peneliti melakukan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan dalam penelitian ini. Peneliti juga melakukan studi literatur untuk mendapatkan alternatif solusi bagi permasalahan yang dihadapi. Permasalahan yang ditemukan adalah penggunaan gadget oleh anak usia sekolah yang berpengaruh pada perkembangan motorik anak. Adanya gadget membuat sebagian anak menjadi malas melakukan aktivitas fisik sehingga perkembangan motoriknya terganggu. Gangguan motorik halus pada anak sekolah sebanyak 60% dari kasus yang di temukan dan terjadi secara spontan.

Terjadinya gangguan perkembangan motorik bisa dilihat dari gerakan anggota tubuh yang tidak terkontrol atau tidak seimbang. Misalnya antara anggota gerak kanan dan anggota gerak kiri tidak seimbang. Disisi lain tubuh juga bisa mengalami gangguan pada gerak refleksnya. Gangguan dalam perkembangan motorik halus menyebabkan hambatan dalam proses belajar di sekolah, yang menimbulkan berbagai macam tingkah laku seperti malas menulis, minat belajar berkurang, bahkan kepribadian anak ikut terpengaruhi misalnya anak merasa rendah diri, peragu dan sering was-was menghadapi lingkungan. Kurangnya stimulasi atau kegiatan yang bersifat fisik khususnya motorik halus di umur 4-5 tahun akan mengakibatkan anak memiliki gangguan konsentrasi pada saat anak telah duduk disekolah dasar yang diakibatkan karena motorik halus anak belum matang. Anak juga akan kesulitan untuk

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

melakukan tugas sehari-hari secara mandiri seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menempel, menali sepatu dan menggunting.

Penggunaan gadget yang sangat massif oleh anak usia sekolah, tentunya membutuhkan peranan orangtua untuk mengawasi konten yang diakses serta memberikan batasan waktu penggunaan gadget oleh anak sehingga tidak mengganggu perkembangan kognitif dan psikomotorik anak. Akan tetapi, pada penerapannya di Indonesia sebagian besar orang tua masih keliru dalam mengelola gadget anaknya dengan memberikan penguasaan penuh terhadap anak tanpa disandingkan dengan batasan dan pengawasan (Rohayani, 2020). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Satrianawati (2018) menyebutkan bahwa mengizinkan anak bermain gadget dan kelonggaran dalam mengaksesnya merupakan bentuk kasih sayang palsu orang tua yang menyebabkan anak mengalami penurunan nilai rapor, tidak memperhatikan pelajaran, dan cenderung menyukai cara-cara instan dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Guno dan Wulanningrum (2018) persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan *game online* sebesar 10,15%, sebagai perbandingan di Korea 2,4% pada anak usia sekolah dan 10,2% pada rentang usia 9-39 tahun, di China terdapat 13,7% sedangkan di Amerika terdapat 1,5% sampai 8,2% yang kecanduan. Angka tersebut terhitung besar sehingga harus dilakukan penanganan agar tidak semakin banyak anak yang kecanduan *game online*.

Penggunaan gadget yang berlebihan untuk bermain game juga dapat berdampak buruk pada perkembangan psikis anak, terlebih *game* yang mengandung unsur kekerasan. Anak-anak akan menjadi ketagihan dan terobsesi dengan *video game*, menyebabkan karakteristik sosial yang buruk, jauh dari keluarga, dan memiliki pikiran dan perilaku yang agresif (Gellner, 2015).

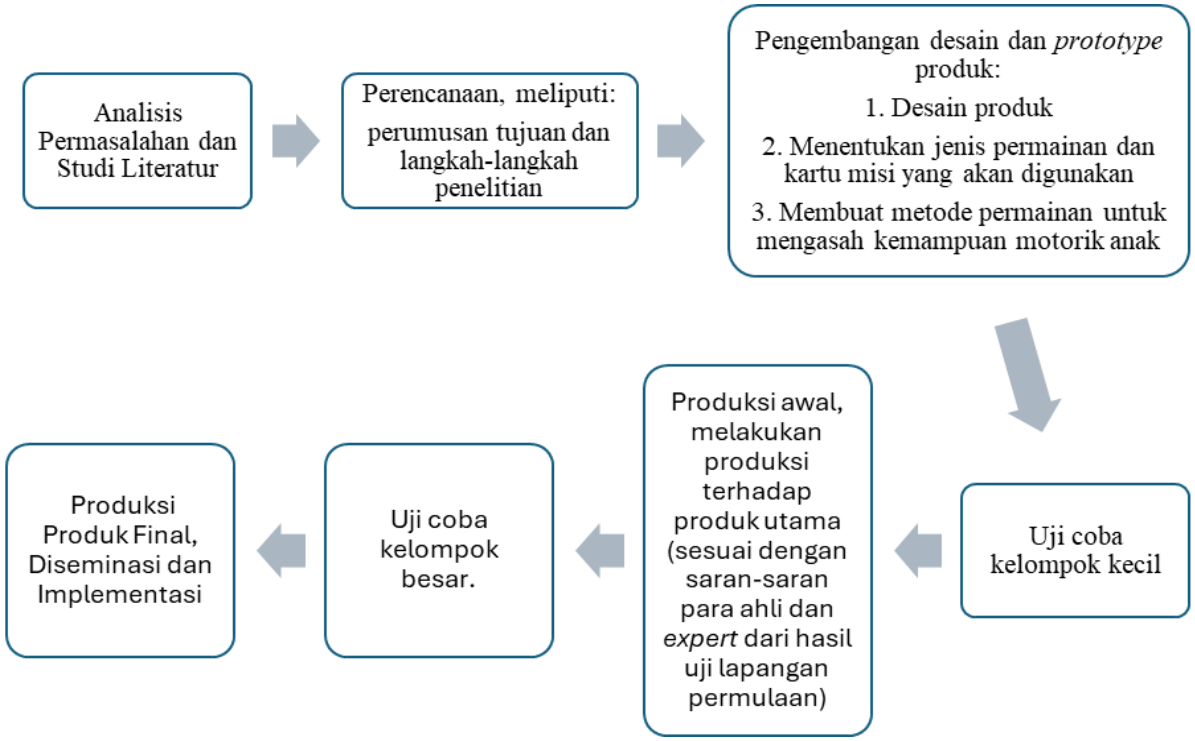
Maka dari itu permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah adanya gangguan perkembangan motorik anak usia sekolah dikarena pengaruh penggunaan gadget yang berlebihan sehingga anak malas melakukan aktivitas fisik. Akibatnya, target perkembangan motoriknya tidak tercapai secara sempurna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan alat permainan edukatif bernama "*Edukit Box*" sebagai alat unutk meningkatkan kemampuan Kognitif dan Motorik Halus Siswa. Pengembangan alat permainan tersebut diharapkan dapat mengatasi gangguan perkembangan motorik anak usia sekolah sehingga anak dapat aktif melakukan aktivitas fisik dan mencapai tahap-tahap perkembangan motorik sesuai usianya. Selain itu, dengan adanya alat permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama dan sosialisasi pada anak usia sekolah.

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D).* Metode penelitian R&D adalah metode penelitian dan pengembangan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Yudi & Sugianti, 2020). Tahap-tahap pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Alur penelitian penelitian dan pengumpulan data

Metode dalam penelitian ini dilakukan dalam 7 tahap yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis permasalahan dan studi literatur, melakukan penelitian pendahulan dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan).
2. Perencanaan, yang meliputi perumusan tujuan dan langkah-langkah penelitian dengan melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, penentuan urutan, dan uji coba skala kecil.
3. Pengembangan desain dan *prototype* produk meliputi: Mendesain sketsa produk awal, menentukan jenis permainan dan kartu misi yang akan digunakan, membuat metode permainan untuk mengasah kemampuan motorik anak.

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

4. Uji coba kelompok kecil.
5. Produksi awal, melakukan produksi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran para ahli dan expert dari hasil uji lapangan permulaan).
6. Uji coba kelompok besar.
7. Produksi Produk Final, Diseminasi dan Implementasi.

Penelitian ini menggunakan analisis berdasarkan kemampuan kognitif dan motorik halus untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut mengenai analisis kognitif dan motorik halus:

Tabel 1. Analisis kemampuan kognitif dan motorik halus

No	Kategori
1	BB
2	MB
3	BSH
4	BSB

Sumber: (Machmud & Wahyuni, 2020)

Keterangan:
BB : Belum Berkembang
MB : Masih Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Didalam peneilai analisis kemampuan kognitif dan motorik halus terdapat kriteria dimana setiap individu diwajibkan berfikir dan menganalisa beberapa bangunan seperti *puzzle* yang terdapat di *Edukit Box*, penilai selaku peneliti memberikan poin penelitian dengan poin tertinggi 4 dan terendah 1 adapun aspek yang dinilai dalam kemampuan kognitif adalah kemampuan menganalisis seperti memahami atau ketepatan dan kecepatan dalam menempatkan beberapa *puzzle* dengan kategori poin 1-2 masuk kedalam kategori BB, poin 3-4 masuk kedalam kategori MB, poin 5-6 masuk kedalam kagori BSH dan poin 7-8 masuk kedalam kategori BSB. Dengan poin tertinggi 8 dan poin terendah 2 dalam penilaian aspek kemampuan kognitif.

Penelitian ini menggunakan empat indikator perkembangan untuk melihat bagaimana perkembangan motorik halus anak, indikator tersebut adalah menggambar sesuai gagasannya, menggunting sesuai dengan pola, melipat kertas menjadi bentuk yang bermakna, dan menempel gambar dengan tepat. Poin yang diberikan mulai dari 1-4 dengan poin tertinggi 8 dalam kemampuan motorik halus di mana dengan poin 1-2 masuk kedalam kategori BB, dengan poin 3-4 masuk kedalam kategori MB, dengan poin 5-6 masuk kedalam kategori BSH dan dengan poin 7-8 masuk kedalam kategori BSB.

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

Selanjutnya peneliti akan menggunakan analisis data untuk mengetahui persentase keberhasilan kemampuan kognitif dan kemampuan motorik halus terhadap permainan *Edukit Box*. Untuk lebih jelasnya perhatikan rumus persentase keberhasilan berikut ini (Pangkey & Mahfud, 2020):

$$p = \frac{\mathrm{F}}{\mathrm{N}} 100\%$$

Keterangan:
p = persentase
F = Frekuensi yang dicari
N = Jumlah banyaknya sampel

Setelah menghitung persentase data kuantitatif selanjutnya data tersebut dapat diinterpretasikan kedalam beberapa kategori. Menurut Agus & Fahrizqi (2020) menyatakan bahwa dalam menentukan kategori persentase data kuantitatif dapat dikategorikan dengan interval sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase data kuantitatif

Interval	Kategori
81-100%	Sangat tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Sedang
21-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Tahap I

Uji pada tahap 1 dilakukan kepada sampel peneliian yaitu 43 anak-anak usia 6-10 di perumahan Sukatani Rajeg RT. 005 RW. 004. Berdasarkan hasil data uji coba lapangan peneliti memperoleh sebuah data penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Kemampuan kognitif dalam uji tahap 1

No	Keterangan	Kemampuan Kognitif	Persentase
1	BB	18	41,86%
2	MB	14	32,56%
3	BSH	8	18,60%
4	BSB	3	6,98%

Berdasarkan data kemampuan kognitif dalam uji tahap 1 mengenai produk *Edukit Box* dimana dengan jumlah 18 sampel dengan persentase 41,86% dikategorikan belom berkembang, 14 sampel dengan persentase 32,56% dikategorikan masih berkembang, 8 sampel dengan persentase 18,60%

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

dikategorikan berkembang sesuai harapan dan 3 sampel dengan persentase 6,98% dikategorikan berkembang sangat baik.

Tabel 4. Kemampuan motorik halus dalam uji tahap 1

No	Keterangan	Kemampuan Motorik Halus	persentase
1	BB	21	48,83%
2	MB	12	27,91%
3	BSH	7	16,28%
4	BSB	3	6,98%

Berdasarkan data kemampuan aspek motorik halus dalam uji tahap 1 di lapangan mengenai produk *Edukit Box* dimana dengan jumlah 21 sampel dengan persentase 48,83% dikategorikan belum berkembang, 12 sampel dengan persentase 27,91% dikategorikan masih berkembang, 7 sampel dengan persentase 16,28% dikategorikan berkembang sesuai harapan dan 3 sampel dengan persentase 6,98% dikategorikan berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil uji tahap 1 dilapangan mengenai produk *Edukit Box* dalam kemampuan kognitif dan motorik, peneliti menyadari bahwa produk tersebut harus kembali dikembangkan. Sehingga peneliti bisa menyempurnakan produk tersebut sehingga memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan peneliti. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan *(Operational Product Revision)*, pada tahap ini dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil uji tahap 1 di lapangan.

Uji Tahap II

Uji tahap II pelaksanaan lapangan dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk. Uji pelaksanaan lapangan dilakukan kepada sampel yaitu anak-anak yang berusia 6 hingga 10 tahun sebanyak 43 anak.

Tabel 5. Kemampuan kognitif dalam uji pelaksanaan tahap II

No	Keterangan	Kemampuan Kognitif	Persentase
1	BB	13	30,23%
2	MB	8	18,60%
3	BSH	10	23,26%
4	BSB	12	27,91%

Berdasarkan data dalam uji pelaksanaan tahap II dilapangan bahwa kemampuan kognitif para sampel yang berjumlah 13 sampel dengan persentase 30,23% dikategorikan belom berkembang, 8 sampel dengan persentase 18,60% dikategorikan masih berkembang, 10 sampel dengan persentase 23,26% dikategorikan berkembang sesuai harapan dan 12 sampel dengan persentase 27,91% dikategorikan berkembang sangat baik.

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

Tabel 6. Kemampuan motorik halus dalam uji tahap II

No	Keterangan	Kemampuan Motorik Halus	persentase
1	BB	14	32,56%
2	MB	6	13,95%
3	BSH	15	34,88%
4	BSB	8	18,60%

Berdasarkan data kemampuan aspek motorik halus pada uji tahap II dilapangan mengenai produk *Edukit Box*, para sampel yang berjumlah 14 orang dengan persentase 32,56% dikategorikan belom berkembang, sebanyak 6 sampel dengan persentase 13,95% dikategorikan masih berkembang, sebanyak 15 sampel dengan persentase 34,88% dikategorikan berkembang sesuai harapan dan sebanyak 8 sampel dengan persentase 18,60% dikategorikan berkembang sangat baik.

Tabel 7. Analisis kemampuan kognitif dan motorik halus

No	Tes Kemampuan	Keterangan	Uji Tahap I		Uji Tahap II	
			N	%	N	%
1	Kemampuan Kognitif	BB	18	41,86%	13	30,23%
		MB	14	32,56%	8	18,60%
		BSH	8	18,60%	10	23,26%
		BSB	3	6,98%	12	27,91%
	Motorik Halus	BB	21	48,83%	14	32,56%
		MB	12	27,91%	6	13,95%
		BSH	7	16,28%	15	34,88%
		BSB	3	6,98%	8	18,60%

Jika diperhatikan data diatas maka dapat dikatakan bahwa mengenai kemampuan kognitif para sampel bahwa sebanyak 18 dan 13 sampel dapat dikatakan sebagai kategori belom berkembang dengan persentase keberhasilan 41,86% dan 30,28%, 14 dan 8 dikategorikan masih berkembang dengan persentase keberhasilan 32,56% dan 18,60%. Dengan jumlah 8 dan 10 sampel dikategorikan berkembang sesuai harapan dengan persentase keberhasian 18,60% dan 23,26% dan dengan jumlah 3 dan 12 dikategorikan berkembang sangat baik dengan persentase keberhasilan 6,98% dan 27,91%.

Sedangkan dalam aspek kemampuan keterampilan motorik halus para responden maka dapat dikatakan bahwa dengan jumlah 21 dan 14 dikategorikan belom berkembang dengan persentase keberhasilan 48,83% dan 32,56% dengan jumlah 12 dan 6 dikategorikan masih berkembang dengan persentase keberhasilan 27,91% dan 13,95% dengan jumlah 7 dan 15 dikategorikan berkembang sesuai harapan dengan persentase keberhasilan 16,28% dan 34,88% dan dengan jumlah 3, 8 dan 19 dikategorikan berkembang sangat baik dengan persentase keberhasilan 6,98% dan 18,60.

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

Berikut dibawah ini adalah bentuk produk *Edukit Box*. *Edukit Box* adalah kotak yang berisi beragam board game dan kartu misi yang dapat digunakan anak usia 6 hingga 10 tahun secara berkelompok. Jenis permaianan yang ada dalam *Edukit Box* antara lain *monopoly*, *puzzle*, papan catur, ular tangga, plastisin dan kartu misi.

Gambar 2. Desain visualisasi produk *edukit box*

Edukit Box memiliki 2 model permainan yaitu *create mode* dan *explore mode*. *Create mode* berarti anak diajak untuk bermain dalam satu *spot* (duduk) dan mengandalkan kemampuan kognitifnya seperti berfikir rancang bangun, menganalisa dan mengatur strategi, menyelesaikan misi. Sedangkan *explore mode* yaitu sebuah kesempatan bagi anak untuk memaksimalkan kemampuan motorik halusnya seperti merangkai, menyusun, dan menata. Anak diminta untuk aktif bergerak menuju tempat permainan yang sudah disediakan untuk menyelesaikan misi yang ada. *Edukit Box* juga dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Jika dimainkan secara individu, anak dapat belajar menyelesaikan misi sendiri, sedangkan jika dimainkan secara berkelompok anak harus berkolaborasi dengan teman sepermainan sehingga memunculkan kemampuan kerja sama serta mendorong anak menjadi pribadi yang adaptif dan kompetitif.

Uji tahap I dan tahap II jumlah sampel mengalami peningkatakan dalam kemampuan kognitif yang di tandai dengan sampel yang dikatakan bahwa jumlah rata-rata sampel mengalami jumlah penurunan pada indikator belum berkembang dan masih berkembang yang tadinya pada tingkat kategori

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

keberhasilan sedang menjadi tingkat keberhasilan sangat rendah, sedangkan jumlah rata-rata sampel pada indikator berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mengalami peningkatan yang tadinya pada tingkat kategori keberhasilan sangat rendah menjadi rendah

Sedangkan dalam aspek kemampuan motorik halus bahwa dari tahap I dan tahap II jumlah sampel mengalami peningkatan yang di tandai dengan sampel yang dikatakan bahwa jumlah rata-rata sampel mengalami penurunan pada indikator belum berkembang dan masih berkembang yang tadinya pada tingkat kategori keberhasilan sedang menjadi tingkat keberhasilan sangat rendah, sedangkan jumlah rata-rata sampel pada indikator berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mengalami peningkatan yang tadinya pada tingkat kategori keberhasilan sangat rendah menjadi rendah

Hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang dilakukan, yaitu oleh Anggriyani (2018) menyatakan bahwa APE (Alat Permainan Edukatif) dapat meningkatkan motorik halus anak. Penelitian yang diakukan Indriana (2017) menyatakan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara penggunaan APE (Alat Permainanan Edukatif) dengan perkembangan motorik halus pada anak yang membuat mereka lebih terampil, dapat meniru bentuk, dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, dapat menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, mengekspresikan diri melalui gerakan secara detail. Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik sangat berguna bagi anak untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Maka dari itu, kemampuan berpikir dan kemampuan motorik anak harus senantiasa dilatih sehingga anak mencapai kemampuan diatas anak rata-rata seusianya. Secara langsung perkembangan kognitif seorang anak akan menentukan keterampilan motorik anak dalam. Dikarenakan apabila seorang anak memiliki kognitif yang baik maka anak tersebut mampu menganalisis dan merakukan gerakan yang seirama dan seimbang dalam melakukan beberapa gerakan.

SIMPULAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dimana hasil dari penelitian ini berupa produk yang dinamakan dengan *Edukit Box*. *Edukit Box* memiliki 2 *mode* permainan yaitu *create mode* dan *explore mode*. Dapat di simpulkan bahwa *Edukit Box* dapat memperbaiki kemampuan kognitif dan motorik halus anak, layak untuk bisa diproduksi secara *massive,* dimanfaatkan dan disebarluaskan sebagai permainan edukasi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral: Jurnal*

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 19(2), 164–174. http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.9117

Anggriyani, A. (2018). Peranan Kegiatan Menggambar dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak di Kelompok B TK Bungamputi DWP Untad Palu. *Jurnal Bungamputi, 2*(9). http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/3297

Gellner, E. (2015). *Nations and nationalism. In Conflict after the Cold War (pp. 378–389)*. Routledge

Gerhana, M. T. C., Mardiyana, M., & Pramudya, I. (2017). The Effectiveness of Project Based Learning in Trigonometry. *International Conference on Mathematics and Science Education (ICMScE) Journal of Physics: Conference Series, 895*, 1-6. https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012027

Guno, D. C., & Wulanningrum, D. N. (2018). *Gambaran Perilaku Kecanduan Game online pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan*. Tesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hakim, L., & Susanto, R. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan di Tengah Darurat Covid-19 di Surabaya, dapatkah diterapkan?. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 20*(3), 237–252. https://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v20i3.11242

Indriana, U (2017). *Hubungan antara Kegiatan Menggambar dengan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia Dini di PAUD Aisyah Desa Karang Peranti Kecamatan Pajarakan Kabubaten Probolinggo*. Skripsi. Universitas Jember

Kurniawan, R., Pradana, I. A., & Heynoek, F. P. (2022). Pengembangan Modul Guru Materi Variasi dan Kombinasi Gerak Lokomotor Non-Lokomotor Manipulatif untuk Siswa Autis. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 21*(2), 98-114. https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i2.13161

Lusiantri, L., & Mashud, M. (2023). Integrasi Model Pembelajaran PjBL dengan Inklusi dalam Pembelajaran Lompat Jauh. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 22*(4), 45-53. https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16318

Mashud, Arifin, S., Kristiyandaru, A., Samodra, Y. T. J., Santika, I. G. P. N. A., Suryadi, D. (2023). Integration of Project Based Learning Models with Interactive. Multimedia: Innovative Efforts to Improve Student Breaststroke*. Physical Education of Students, 27*(3), 118-125. https://doi.org/10.15561/20755279.2023.0304

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)

Machmud, H., & Wahyuni, R. (2020). Mengembangkan Kreatifitas Motorik Halus Anak dengan Finger Painting menggunakan Tepung Sagu di Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara. *Shautut Tarbiyah, 26*(1), 85–98. http://dx.doi.org/10.31332/str.v26i1.1841

Meuer, J., Rupietta, C., & Backes-Gellner, U. (2015). Layers of co-existing innovation systems. *Research Policy, 44*(4), 888–910. https://doi.org/10.1016/j.respol.2015.01.013

Pangkey, F. R., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Roll Belakang pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Physical Education, 1*(1), 33–40. https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.183

Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19: Problematika dan Solusi. *Qawwam, 14*(1), 29–50. https://doi.org/10.20414/qawwam.v14i1.2310

Satrianawati, S. (2018). Social, Psychological, and Emotional: Autism Children Factors by Case Study within Face to Face Approach. *International Journal of Active Learning, 3*(1), 14–22. https://doi.org/10.15294/ijal.v3i1.10879

Setyorini, Advendi. K., & Yeti, M. P. (2023). Pembelajaran Play-Teach-Play: Upaya meningkatkan Hasil Belajar Gerak Manipulative Peserta Didik Kelas I, *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 22*(2), 116-130. http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i2.15942

Yudi, H.R., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Lembaga Academic & Research Institute. Pasuruan

Copyright © 2024, Jurnal Multilateral, ISSN: 1412-3428 (print), ISSN: 2549-1415 (online)