

PENGEMBANGAN MEDIA KONSER (KOTAK SENSORI) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Wiya Robiatul Adawiyah¹, Ajeng Rahayu Tresna Dewi²
wiyara25@gmail.com¹, ajeng@upmk.ac.id²
Universitas Muhammadiyah Kuningan

ABSTRAK

Pembelajaran yang menyenangkan dan bernilai edukasi sangat penting dalam dunia PAUD. Kreatifitas guru sangat diperlukan terutama dalam pengembangan media pembelajaran dalam aspek motorik halus anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pengaruh media konser (kotak sensori) dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Metode yang digunakan yaitu, R&d (Research and Development) dengan model pengembangan Waterfall. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa/i KOBER An-Nur Sidaraja dan sampel diambil 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen angket. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu uji T-test, uji homogenitas dan uji Independen Sampel T-test. Hasil dari penelitian ini, media konser (kotak sensori) berpengaruh dalam meningkatkan motorik halus anak. Berdasarkan hasil pre-test kelas eksperimen menunjukkan kategori 'rendah' dengan frekuensi 40% dan posttest kategori 'tinggi' dengan frekuensi 40%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa media (kotak sensori) berdampak positif.

Kata Kunci: Media, Anak Usia Dini, Kotak Sensori.

ABSTRACT

Learning that is fun and has educational value is very important in the world of PAUD. Teacher creativity is very necessary, especially in developing learning media in the fine motor aspects of early childhood. The aim of this research is to determine the effect of concert media (sensory box) in improving children's fine motor skills. The method used is R&D (Research and Development) with the Waterfall development model. The population in this study were all students of KOBER An-Nur Sidaraja and a sample of 20 people was taken. The data collection techniques used are observation and documentation using questionnaire instruments. The data analysis techniques used are the T-test, homogeneity test and Independent Sample T-test. The results of this research show that concert media (sensory box) has an effect on improving children's fine motor skills. Based on the results of the pre-test, the experimental class shows the 'low' category with a frequency of 40% and the posttest category 'high' with a frequency of 40%. So it can be concluded that, before being given treatment and after being given treatment in the form of media (sensory box) it had a positive impact.

Keywords: Media, Early Childhood, Sensory Box.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan dasar untuk meningkatkan kualitas manusia. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat penting untuk kemajuan pendidikan seseorang dimasa selanjutnya. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang no.20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut

Pendidikan anak usia dini tidak sama dengan jenjang pendidikan lain seperti sekolah dasar, di dalam PAUD tidak ada paksaan untuk calistung. Memaksa anak usia dini untuk menguasai calistung akan merusak mental anak bahkan bisa membuat anak merasa tertekan. Anak usia dini berada pada masa golden age atau usia emas, dimana otak anak akan banyak menyerap apa yang di lihat dan didengar.

Dengan demikian proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan melalui konsep yang bermakna dengan memberikan pengalaman nyata. Pendidikan anak usia dini dalam penyelenggaraannya harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang dititikberatkan pada 6 aspek perkembangan anak, yaitu: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Motorik halus merupakan koordinasi halus pada otot-otot kecil yang memainkan suatu peran utama seperti contohnya menulis, menggenggam, menggambar, dan menyusun balok (Soetjningsih, 2018). Perkembangan motorik halus anak usia dini dapat mendukung dalam aktivitas di kehidupan sehari-hari. Kegiatan yang termasuk dalam motorik halus diantaranya merobek, membuka, menutup, mengancingkan baju, meronce, menggunting dan masih banyak lagi.

Motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, meliputi: koordinasi jari tangan dan mata, kekuatan otot-otot jari, kelenturan pergelangan tangan meningkat melalui stimulasi kegiatan seni menggambar, melukis, finger painting, mewarnai, meronce, mencetak, dan menggunting. Namun tidak semua anak pada usia ini sudah bisa melakukannya. Oleh karena itu melalui kegiatan motorik halus anak bisa menyalurkan ekspresi dari dirinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di KOPER An-Nur Sidaraja pada tanggal 23 Oktober 2023 didapatkan data jumlah siswa KOPER An-Nur total 56 siswa yang mana terdapat 20 siswa di kelas B1 yang masih kesulitan dalam menggunting, menalikan sepatu, mengancingkan baju, merangkai benda, membentuk benda dengan plastisin, dan meronce. Siswa yang tidak bersemangat serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi pemicu motorik halus di kelompok B1 belum optimal.

Berbagai macam stimulasi dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus. Matangnya fungsi motorik halus anak sangat dipengaruhi oleh kemampuan motorik anak dan koordinasi mata yang baik, fungsi penglihatan yang akurat dan kemampuan intelektual nonverbal. Pemberian Stimulasi pada perkembangan motorik halus yang kurang adalah salah satu dari banyak penyebab penurunan perkembangan motorik halus anak itu sendiri.

Menurut Penelitian sebelumnya Damayanti & Aini (2020) Anak perlu mengoptimalkan keterampilan motorik halus yang mereka miliki sehingga mereka mampu untuk lebih mandiri dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Anak yang motorik halusnya belum berkembang dengan baik, maka akan mengalami kesulitan ketika melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan motorik halus. Sehingga dari berbagai permasalahan diatas, penulis menyimpulkan bahwa kehadiran media sangatlah penting khususnya di KB An-Nur Sidaraja

Penggunaan media pada saat kegiatan belajar mengajar, bisa membuat siswa merasa terbantu dalam menyerap materi dan keterampilan yang disampaikan. Salah satu media yang dapat di gunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah konser (kotak sensori) Yaitu media yang berbentuk kotak dan didalamnya ada berbagai alat peraga untuk anak belajar mengancingkan, mengikat, meronce dan Media ini mampu merangsang indera penglihatan, dan indera peraba anak

Dalam buku Ragam alat bantu media pengajaran karya Indrianatahun 2011 halaman 13, media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin,yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Media bisa dijadikan pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian harus ada keterkaitan antara media dengan pesan dan metode (methods).

Konser atau kotak sensori merupakan sebuah media pembelajaran dalam peningkatan aspek motorik halus anak usia dini. Sesuai namanya “kotak sensori” media ini berbentuk sebuah kotak yang didalamnya ada berbagai kegiatan sensori motorik seperti menjahit, menganyam, meronce, melipat, mengancingkan baju, membentuk menggunakan plastisin,dan menyusun balok.

Elizabeth B Hurlock (1891-1972) seorang tokoh dan teori perkembangan anak, menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus.

Dr Magill Richard seorang profesor dalam program pembelajaran motorik di Florida State University mengatakan bahwa keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan.

Salah satu media yang dapat di gunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah konser (kotak sensori) Yaitu media yang berbentuk kotak dan didalamnya ada berbagai alat peraga untuk anak belajar mengancingkan, mengikat, meronce dan Media ini mampu merangsang indera penglihatan, dan indera peraba anak.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui desain media konser (kotak sensori) dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, untuk mengetahui kelayakannya dan juga untuk mengetahui pengaruhnya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Metode ini merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian Research and Development ini, diantaranya model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2013) yaitu, Model Pengembangan Borg dan Gall Menurut (Borg & Gall, 1983) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya.

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Sugiyono Model pengembangan penelitian ini menggunakan Research and Development R&D yang menurutnya Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016),Sugiyono menjelaskan 10 tahapan, tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan 6 tahapan pengembangan karena disesuaikan dengan kebutuhandaan penelitian yang dilakukan masih bersifat dalam skala yang terbatas dandidak mencakup dalam penelitian yang lebih luas. Tahapan itu meliputi, 1) menganalisis potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk.

Menurut Sugiyono (2013) berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi

penelitian adalah seluruh siswa KOBAR An-Nur Sidaraja.

Menurut Sugiyono (2013), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun Teknik pemilihan sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah purposive sampling. purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak dua kelas yang akan dibagi menjadi satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Adapun kelas yang dipilih sebagai kelas kontrol adalah 10 orang dan kelas eksperimen adalah 10 orang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan, observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu evaluasi atau penilaian.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ada tiga tahap, yang pertama kuantitatif yang dilakukan dengan menghitung presentase tingkat keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun di KOBAR An-Nur desa Sidaraja, tahap kedua yaitu dengan kualitatif dan tahap terakhir gabungan antara kuantitatif dan kualitatif.

Metode penelitian memuat rancangan langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan dalam penelitian. Metode mencakup desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam artikel tersebut. Jika artikel tidak berasal dari hasil penelitian, maka metode dapat dihilangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil utama dari penelitian ini adalah pengembangan media konser (kotak sensori) dalam meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan metode R&D (Research and Development) menurut Borg & Gall yang dilakukan dari tahap 1 sampai 6. Data hasil dari setiap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut :

Potensi Masalah

Langkah pertama dalam penelitian R&D (Research and Development) adalah mengidentifikasi masalah yang ditemukan dilapangan. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah terdapat anak yang masih kesulitan dalam kegiatan yang melibatkan koordinasi mata dan jari tangan. Kegiatan untuk menstimulasi sudah diperkenalkan namun media yang digunakan masih bersifat monoton sehingga perlu adanya inovasi dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Hal ini membuat anak terlihat pasif dan kurang mengekspresikan dirinya.

Untuk itu penelitian ini ingin mengembangkan sebuah media konser (kotak sensori) dalam meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun untuk permasalahan tersebut. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data informasi terkait media yang akan dikembangkan apakah dibutuhkan atau tidak. Dalam mengumpulkan informasi peneliti menggunakan tehnik observasi. Peneliti melakukan observasi di KB An-Nur Desa Sidaraja Kecamatan Ciawigebang Kabupaten Kuningan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa guru hanya memberikan pembelajaran melalui buku atau majalah yang disediakan dari sekolah. Para guru mengharapkan adanya media pembelajaran baru yang lebih kreatif sehingga anak menjadi lebih aktif dan semangat.

Dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di KB An-Nur guru belum menggunakan media yang bervariasi dalam meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Kemampuan menggerakkan jari-jari tangan sudah diperkenalkan namun media yang digunakan masih bersifat monoton sehingga perlu adanya inovasi dalam menstimulasi

kemampuan motorik halus anak. Guru lebih memberikan tugas menulis dan mewarnai majalah, sehingga menyebabkan kurang dalam pengenalan kreativitas pada anak usia dini yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan, sehingga anak dapat merasakan suasana baru dalam kegiatan belajar dalam meningkatkan motorik halus di KB An-Nur.

Desain Produk

Berikut beberapa tahap proses pengembangan desain media konser (kotak sensori) dalam meningkatkan kemampuan meningkatkan motorik kasar yang peneliti akan lakukan.

a. Define (Pendefisian)

Define adalah tahap untuk mengalisis karakteristik peserta didik dan analisi materi untuk merumuskan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara observasi. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran meningkatkan motorik halus di KB An-Nur Desa Sidaraja.

Observasi ini dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media yang akan dibuat terkait kemampuan peserta didik dalam meningkatkan motorik halus. Observasi ini juga untuk mengetahui jenis media yang akan dibutuhkan dalam kegiatan meningkatkan motorik halus dan kendala penerapan pembelajaran terhadap meningkatkan kemampuan motorik halus.

b. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap design atau perancangan langkah pertama yang dilakukan adalah membuat desain dari bahan dasar multiplex, dan memberikan suatu arahan sebelum anak melakukan kegiatan sebuah permainan konser (kotak sensori) untuk memudahkan anak meningkatkan kemampuan motorik halus.

c. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap selanjutnya media dikembangkan semenarik mungkin dan lebih diperbanyak lagi kegiatan bermain dalam konser (kotak sensori) tersebut. Sehingga media ini bisa digunakan untuk berkelompok lebih banyak lagi.



Gambar 1. Desain Kotak Sensori

d. Tahap Pengenalan Media

Berikut proses pengembangan media konser (kotak sensori) terhadap peserta didik:

- 1) Guru menunjukkan media yang telah disediakan
- 2) Guru menjelaskan aturan permainannya
- 3) Guru menentukan anak untuk dapat melakukan permainannya
- 4) Anak melakukan permainan media yang sudah dijelaskan
- 5) Anak menyebutkan macam-macam warna yang terdapat pada media konser (kotak sensori)
- 6) Anak menyebutkan macam-macam bentuk geometri yang terdapat pada media konser (kotak sensori)
- 7) Anak dapat bergantian alat main dengan temannya
- 8) Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangannya untuk menyelesaikan kegiatan yang dia pilih
- 9) Anak bermain konser (kotak sensori) dengan membuat berbagai kreasi.

Validasi Desain

Setelah pembuatan produk awal media walk one leg sebagai bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Hasil produk yang sudah didesain kemudian penelitian validasi ini kepada para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun validasi produk oleh ahli adalah sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Media

Produk yang telah dikembangkan kemudian diperiksa oleh para ahli, untuk penilaian media dilakukan hasil validasi media yang dilakukan oleh Bunda Nika Cahyati, M.Pd. Hasil validasi memperoleh presentase kelayakan 83,34% dengan kategori “Sangat Layak”

b. Validasi Ahli Materi

Produk yang telah dikembangkan kemudian dikembangkan oleh para ahli materi, untuk penilaian materi dilakukan juga oleh Bunda Nika Cahyati, M.Pd. Hasil Validasi memperoleh presentasi kelayakan 90% dengan kategori “Sangat Layak”

Revisi Desain

Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan kekurangan produk yang telah dianalisis berdasarkan masukan dan komentar para ahli. Kelemahan dan kekurangan tersebut didapat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta guru untuk memperbaiki media tersebut. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari ahli media kemudian menjadi dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan. Berikut beberapa perubahan pada pengembangan media konser (kotak sensori). Produk hasil revisi dapat dijelaskan sebagai berikut

a. Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran untuk keamanan anak dalam penggunaan media. Menurut validator ahli media, media sudah layak digunakan hanya perlu ditambahkan alat penyangga pada tutup media kotak sensori dengan tujuan keamanan untuk anak. Sehingga penulis memperbaiki media kotak sensori tersebut.



Gambar 2. Hasil Revisi Desain Kotak Sensori

b. Ahli Materi

Saran dari ahli materi terhadap media konser (kotak sensori) sudah layak digunakan Berdasarkan gambaran diatas terdapat beberapa revisi produk pada pengembangan media konser (kotak sensori) terhadap meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak terdapat sedikit perbaikan. Semua revisi sudah peneliti rubah sesuai saran dan komentar sehingga produk peneliti yang dikembangkan baik untuk dilanjutkan untuk uji cobakan pada langkah selanjutnya.

Uji Coba Produk

Tahap ujicoba produk dilakukan peneliti adalah uji coba secara individu dan kelompok. Adapun tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibanding sebelumnya. Apabila produk yang peneliti kembangkan mengalami perbedaan hasil keterampilan motorik halus

anak semakin meningkat maka produk tersebut sudah efektif untuk digunakan begitupun sebaliknya.

Pada penelitian yang dilakukan, sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri dari 10 orang. Setiap kelas diberi pretest dan posttest berupa test kemampuan motorik halus. Setelah pre-test, kelas eksperimen diberi treatment berupa penggunaan media kotak sensori, sedangkan kelas kontrol penggunaan media konvensional. Setelah diberikan treatment, dilaksanakanlah post-test.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Test Kemampuan Motorik Halus Anak

	N	Mean	Standar Deviasi
Kelas Eksperimen:			
Pre-test	10	5,4	1,075
Post-test	10	8	1,333
Kelas Kontrol:			
Pre-test	10	5,3	1,059
Post-test	10	6,4	1,174

Data di atas kemudian dianalisis dengan analisis kuantitatif, yaitu statistik deskriptif dengan digolongkan ke dalam empat kategori yang berpedoman pada norma kategorisasi berikut:

Tabel 2. Kategori Hasil Tes

Rentang Skor	Kategori
$X \geq M + SD$	Sangat Tinggi
$M + 1. SD > X \geq M$	Tinggi
$M > X \geq M - 1. SD$	Rendah
$X < M - 1. SD$	Sangat Rendah

(Mardip, 2008:12)

a. Hasil Pre-test dan Posttest Kelompok Eksperimen

Tabel 3. Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 6,475$	Sangat Tinggi	2	20%
$6,475 > X \geq 5,4$	Tinggi	2	20%
$5,4 > X \geq 4,325$	Rendah	4	40%
$X < 4,325$	Sangat Rendah	2	20%

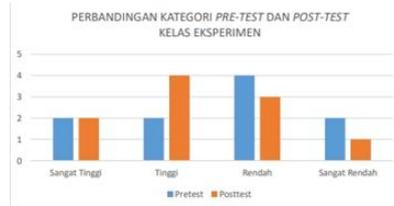
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah anak seluruhnya 10 anak, dengan 2 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 20%, 2 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 20%, 4 anak dalam kategori rendah dengan persentase 40%, dan 2 anak dalam kategori sangat rendah dengan persentase 20%. Hasil tersebut menunjukkan data pretest kelompok eksperimen mayoritas termasuk dalam kategori rendah yang memiliki frekuensi tertinggi yaitu 4 anak dengan persentase 40%.

Tabel 4. Hasil Posttes Kelas Eksperimen

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 9,333$	Sangat Tinggi	2	20%
$9,333 > X \geq 8$	Tinggi	4	40%
$8 > X \geq 6,667$	Rendah	3	30%
$X < 6,667$	Sangat Rendah	1	10%

Dari tabel di atas diketahui jumlah anak seluruhnya 10 anak, dengan 2 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 20%, 4 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 40%, 3 anak dalam kategori rendah dengan persentase 30%, dan 1 anak dalam kategori sangat rendah dengan persentase 10%. Hasil tersebut menunjukkan data post-test kelompok eksperimen mayoritas termasuk dalam kategori tinggi yang memiliki frekuensi tertinggi yaitu 4 anak dengan persentase 40%.

Hasil dari kedua data tersebut memiliki perbandingan yang disajikan lewat diagram 1, seperti berikut :



Dari diagram di atas diperoleh bahwa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media kotak sensori berdampak positif dimana hasil Pre-test dengan frekuensi terbanyak di kategori rendah meningkat menjadi di kategori tinggi.

b. Hasil Pre-test dan Posttest Kelompok Kontrol

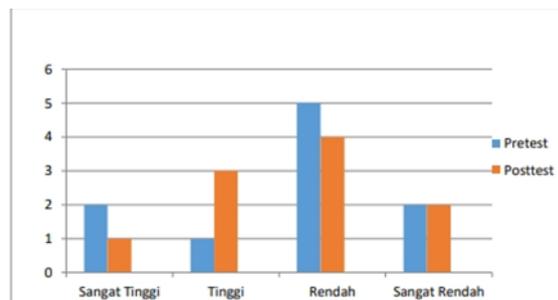
Tabel 5. Hasil Pre-test Kelas Kontrol

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 6,359$	Sangat Tinggi	2	20%
$6,359 > X \geq 5,3$	Tinggi	1	10%
$5,3 > X \geq 4,241$	Rendah	5	50%
$X < 4,241$	Sangat Rendah	2	20%

Dari tabel di atas dapat dilihat jumlah anak seluruhnya 10 anak, dengan 2 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 20%, 1 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 10%, 5 anak dalam kategori rendah dengan persentase 50%, dan 2 anak dalam kategori sangat rendah dengan persentase 20%. Hasil tersebut menunjukkan data pre-test kelompok kontrol mayoritas termasuk dalam kategori rendah yang memiliki frekuensi tertinggi yaitu 5 anak dengan persentase 50%

Dari tabel di atas diketahui jumlah anak seluruhnya 10 anak, dengan 1 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 10%, 3 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 30%, 4 anak dalam kategori rendah dengan persentase 40%, dan 2 anak dalam kategori sangat rendah dengan persentase 20%. Hasil tersebut menunjukkan data post-test kelompok kontrol mayoritas termasuk dalam kategori rendah yang memiliki frekuensi tertinggi yaitu 4 anak dengan persentase 40%

Hasil dari kedua data tersebut memiliki perbandingan yang disajikan lewat diagram 1, seperti berikut :



Dari diagram di atas diperoleh data pre-test dan post-test pada kelas kontrol tidak memiliki perbedaan karena frekuensi terbanyak tetap dalam kategori rendah.

c. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Normalitas yang digunakan yaitu Shapiro-Wilk, karena data < 50 . Hipotesis pada uji normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 = sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a = sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Ketentuan normalitas data adalah apabila taraf signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal, sedangkan apabila taraf signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak yang berarti sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Priyatno, 2012:90). Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS. Berikut hasil uji normalitas tersebut.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	,245	10	,090	,892	10	,177
Post Test	,200	10	,200	,918	10	,344

^a. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai sig. Shapiro Wilk untuk pretest 0,177 dan posttest 0,344. Keduanya > 0,05. Sehingga Ha diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	,311	10	,007	,846	10	,051
Post Test	,233	10	,131	,873	10	,108

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai sig. Shapiro Wilk untuk pretest 0,051 dan posttest 0,108. Keduanya > 0,05. Sehingga data berdistribusi normal.

d. Uji Paired Sample T-test Kelas Eksperimen

Hipotesis pada uji ini adalah sebagai berikut:

H0 = Tidak ada perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest

Ha = Ada perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest

Menurut Singgih Santoso (2014: 265), pedoman pengambilan dalam Uji paired Sample T berdasarkan nilai sig. Yaitu:

1. Bila nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.
2. Bila nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak.

Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre Test	5,40	10	1,075	,340
Post Test	8,00	10	1,333	,422

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata posttest dan rata-rata pretest yaitu $8 > 5,4$. Sehingga secara deskriptif ada perbedaan rata-rata kemampuan motorik halus antara hasil pre test dan post test pada kelas eksperimen.

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Paired Differences				
Pair 1 Pre Test - Post Test	-2,600	,843	,267	-3,203	-1,997	-9,750	9	,000

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil pre test dan post test. Dalam arti lain, ada pengaruh media kotak sensori dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa.

e. Uji Paired Sample T-Test Kelas Kontrol

Hipotesis pada uji ini adalah sebagai berikut:

H0 = Tidak ada perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest

Ha = Ada perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest

Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Berikut hasil uji tersebut.

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre Test	5,30	10	1,059	,335
Post Test	6,40	10	1,174	,371

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata posttest dan rata-rata pretest yaitu $6,4 > 5,3$. Sehingga secara deskriptif ada perbedaan rata-rata kemampuan motorik halus antara hasil pre test dan post test pada kelas eksperimen. Meskipun demikian, perbedaan tersebut terbilang lebih kecil dibandingkan pada kelas eksperimen seperti pada paparan sebelumnya.

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1: Pre Test - Post Test	-1,100	1,863	,526	-2,290	,090	-2,091	9	,066

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,066 > 0,005$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan mean antara hasil pre test dan post test pada kelas kontrol. Dalam arti lain, tidak ada pengaruh media konvensional dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa.

f. Uji Homogenitas

Normalitas yang digunakan yaitu Shapiro-Wilk, karena data < 50 . Hipotesis pada uji normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 = sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a = sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Motorik Halus	Kelas Eksperimen	,200	10	,200	,918	10	,344
	Kelas Kontrol	,233	10	,131	,873	10	,108

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai Sig. Kelas Eksperimen 0,344 dan kelas Kontrol 0,108. Karena nilai Sig. kedua kelompok tersebut $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal. Adapun untuk uji homogenitas data, hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 = varians pada setiap kelompok homogen

H_a = varians pada setiap kelompok tidak homogen

Ketentuan homogenitas data adalah apabila taraf signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti varians pada setiap kelompok tidak homogen, sedangkan apabila taraf signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak yang berarti varians pada setiap kelompok homogen.

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS. Berikut hasil uji tersebut.

Test of Homogeneity of Variances			
Kemampuan Motorik Halus			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,122	1	18	,731

Diketahui nilai sig. di atas adalah $0,731 > 0,05$. Berarti H_a ditolak dan H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelas data tersebut adalah sama atau homogen.

g. Uji Independent Test

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan Independent Sample T Test. Demikian untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil test pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi treatment. Sehingga hipotesis pada uji ini yaitu:

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata hasil test psikomotorik halus antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

H_a = Ada perbedaan rata-rata hasil test psikomotorik halus antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Pedoman pengambilan dalam Uji paired Sample T berdasarkan nilai sig. Yaitu:

1. Bila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Bila nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. (V. Wiratna Sujarweni, 2014: 99)

Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Berikut hasil uji tersebut

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Motorik Halus	Kelas Eksperimen	10	8,00	1,333	,422
	Kelas Kontrol	10	6,40	1,174	,371

Rata-rata kelas Eksperimen 8 dan kelas Kontrol 6,4. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kemampuan motorik halus antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi treatment.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Motorik Halus	Equal variances assumed	,122	,731	2,848	18	,011	1,600	,562	,420	2,780
	Equal variances not assumed			2,848	17,715	,011	1,600	,562	,418	2,782

Diketahui nilai sig. (2-tailed) $0,011 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel T dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan motorik halus pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam arti lain, ada pengaruh media kotak sensori dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa

Pembahasan

Berdasarkan kondisi awal perkembangan kemampuan keterampilan motorik halus anak belum sesuai dengan apa yang di harapkan. Dengan adanya pengembangan media guru dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media konser (kotak sensori) yang telah di gunakannya. Peneliti juga mengambil tipe jenis pengembangan Brog & Gall, Jadi pada awal peneliti melakukan pengumpulan data terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan peneliti dalam memulai penelitian, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan yaitu untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang di perlukan pada saat penelitian, Langkah selanjutnya peneliti melakukan pengembangan draf produk jadi di sini peneliti membuat rancangan produk yang akan di buat. Lalu membuat desain dan melakukan pengumpulan bahan yang akan digunakan. Setelah itu peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di KB An-Nur Sidaraja. Setelah melakukan uji lapangan peneliti melakukan penyempurnaan produk hasil uji lapangan apakah produk layak di gunakan atau tidak.

Selanjutnya berdasarkan penelitian kemampuan perkembangan motorik halus anak usia dini yang telah dilakukan maka terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kegiatan pre-test dan post-test. Kegiatan pre-test yaitu peneliti melakukan penilaian terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini sebelum menggunakan media konser (kotak sensori). Sedangkan kegiatan post-test yaitu peneliti melakukan penilaian terhadap kemampuan motorik halus anak setelah menggunakan media konser (kotak sensori). Hasil test ini menunjukkan bahwa dengan media konser (kotak sensori) dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan keterampilan motorik halus di Kober An-Nur Sidaraja.

KESIMPULAN

Desain media konser (kotak sensori) untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak yang dibuat dengan bahan dasar multiplek ukuran 12mm yang berbentuk kotak kotak didalamnya terdapat beberapa kegiatan untuk mengembangkan aspek motorik halus anak. Seperti meronce, menjahit, menganyam, menggunting, melipat, membentuk dengan plastisin, menalikan sepatu. Dengan beragamnya permainan dalam satu kotak membuat anak bebas memilih dan mengembangkan kreatifitasnya terutama dalam aspek motorik halus.

Kelayakan media konser (kotak sensori) untuk meningkatkan kemampuan motorik halus telah di validasi oleh ahli media, ahli materi dan validator praktisi. Dengan persentase penilaian validator ahli materi 90%, ahli media 83,34% sehingga masuk dalam kategori “layak digunakan”. Begitupun dengan validator praktisi dengan persentase penilaian media 95% dan penilaian materi 92,5% sehingga hasil dari validator praktisi juga masuk dalam kategori “layak digunakan”.

Media konser (kotak sensori) berpengaruh dalam meningkatkan motorik halus anak. Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan data kelompok eksperimen mayoritas termasuk dalam kategori “rendah” berada pada frekuensi terbanyak yaitu 40% dan pada hasil post-test yang termasuk dalam kategori “tinggi” memiliki frekuensi tertinggi dengan persentase 40%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media (kotak sensori) berdampak positif dimana hasil Pre-test dengan frekuensi terbanyak di kategori rendah meningkat menjadi di kategori tinggi

DAFTAR PUSAKA

- Allen Eileen, K., & Marotz, L. R. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Perkelahiran Hingga Usia 12 Tahun Edisi 5*. Jakarta: Indeks.
- Amini, M., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2020). *Hakikat Perkembangan Motorik dan Tahap Perkembangannya*. Pustaka.Ut, 1.1. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wpcontent/uploads/pdfmk/PAUD4202-M1.pdf>
- Anugrah, D. P., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10339–10347.
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 67–68.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak* (Vol. 49).
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5((2)), 57–63.
- Fitriani, N., Ilma, Z. M., & Saraswati, A. R. (2023). Optimalisasi Pengenalan Huruf Melalui Metode Visumotor Pada Anak Tunagrahita Ringan di SDN Kota Kediri. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 127. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46205>
- Heryana, N., Kom, M., Junaidin, M. P., Nugroho, I., Metha Fahriani, S. S. T., Indriana, D., & others. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA press.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Misnawati, D., Wulansari, W., & Yulianto, D. (2020). MENGENAL KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PERMAINAN BOX AND BOARD COLOUR PADA ANAK. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 1–7.
- Munadi, Y. (2019). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*.
- Nurfadhillah, S., & others. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan

- Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurlaila, M. P., Mukminin, A., Martriwati, M. P., Donasari, R., Khasanah, S. P., & others. (2023). **KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL**. Cendikia Mulia Mandiri.
- Permendikbud. (2014). Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6.
- Primayana, H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *PURWADITA: Jurnal Agama Dan 42 Budaya*, 4(1), 91–100. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- Rahmawati, P. (2019). Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis di Indonesia guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Lambung Pustakan Universitas Negeri Yogyakarta*, 15018, 1–23.