

PENGARUH MEDIA BUSY BOARD TERHADAP MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN

Eko Firman Kurniawan

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: kurniawaneko9449@gmail.com

Dewi Komalasari

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: dewikomalasari.satmoko@gmail.com

Abstrak

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *busy board* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan motorik halus khususnya dalam memasukkan benda-benda ke dalam lubang. Populasi penelitian ini adalah anak kelompok bermain yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs Test* dengan $T_{hitung} > T_{tabel}$. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka hasil data yang diperoleh dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) adalah 9,9 sedangkan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan (*post-test*) adalah 17,8. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih besar dari T_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% ($0,05$) = $0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *busy board* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Peningkatan kemampuan motorik halus tersebut terjadi karena kegiatan dilakukan secara berulang-ulang dan anak sudah mulai mengenal konsep bagaimana cara membuka sabuk tas, membuka mengunci gembok, memasukkan stop kontak, memasukkan slot pintu, memasukkan bola ke dalam pipa yang sebelumnya belum pernah mereka kerjakan.

Kata Kunci : motorik halus anak, *busy board*

Abstract

This quantitative research aims to study the existence of the influence used of the busy board media on the ability fine motoric skills of 3-4 years old. The research that conducted was motivated by the lack of ability fine motoric skills especially inserting objects into a holes. The technique of data collection used observation and documentation technique while the technique of data analysis used table of Wilcoxon Match Pairs Test with $T_{counted} > T_{table}$. Based on the research that has been conducted, the result of pre-test was 9,9 and post-test was 17,8 in average. The result of data analysis indicated that $T_{counted} = 0$ less than T_{table} with significance level 5% ($0,05$) = $0,05$ so H_a was accepted and H_0 was rejected. Thus, it could be concluded that busy board media influenced on the ability fine motor skills of 3-4 years old. The enhancement in fine motor skills occurs because the activities are carried out repeatedly and the child has begun to recognize the concept of how to open a belt bag, open and locked a padlock, plug in an electrical outlet, inserting a door lock, put a ball into a pipe that they had never done before.

Keywords : fine motor skills, *busy board*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun sering disebut juga dengan *golden age* atau usia emas. Sesuai dengan pendapat Montessori (dalam Sujiono (2009: 202) yang menyatakan bahwa masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus dari lingkungannya. Oleh sebab itu orangtua harus memberikan stimulus yang tepat agar perkembangan anak menjadi optimal.

Orangtua dapat mengembangkan stimulus anak dengan cara memasukkan anak ke lembaga pendidikan

anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada aspek perkembangan peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak. Sukses tidaknya suatu lembaga PAUD tidak lepas dari peran seorang guru PAUD. Guru memberikan pendampingan dan arahan pada anak agar perkembangan anak dapat optimal. Dalam proses

pembelajarannya guru memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran.

Penggunaan media dan alat pembelajaran yang bervariasi dan menarik merupakan salah satu stimulus dalam mengembangkan kemampuan dan pertumbuhan anak. Penggunaan media yang bervariasi dan menarik berfungsi agar anak dapat bermain dan juga bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah dan puas (Suyanto, 2005:135). Selain itu pemilihan media yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara optimal.

Pertumbuhan dan perkembangan anak berkaitan dengan bagian bagian tubuhnya yaitu fisik motorik kasar dan halus, menurut Desmita (2010:12) motorik halus anak adalah gerakan anak yang menggunakan otot kecil atau hanya sebagian tubuh tertentu. Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat dan ketelitian. Pengertian motorik kasar dan halus menurut (Depdiknas, 2007:1) motorik kasar adalah gerakan atau aktivitas yang meliputi gerakan kasar seperti berjalan, berlari, melompat, naik dan turun tangga. Sementara itu motorik halus adalah gerakan yang hanya meliputi bagian bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot otot kecil.

Sedangkan pengertian motorik halus menurut Susanto (2011:164) adalah gerakan halus yg melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot otot kecil, sehingga tidak terlalu memerlukan tenaga. Sama halnya dengan Aisyah (2014:42) motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. sementara itu Ismail (2012:84) mengatakan bahwa motorik halus adalah untuk melatih anak agar terampil dan cermat dalam kehidupan sehari-hari. Adapun beberapa contoh motorik halus adalah: menggemgam, memasukkan benda ke dalam lubang, membalik halaman atau lembaran-lembaran buku, meniru membuat garis, menggambar, melipat, menggunting, menempel dan menyusun (permainan yang bersifat membangun).

Terkait hasil observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil bahwa kemampuan motorik halus anak pada kelompok bermain masih kurang khususnya dalam memasukkan benda-benda kecil kedalam

lubang. Permasalahan yang dihadapi pada anak kelompok bermain berdasarkan observasi yang telah dilakukan, khususnya anak yang berusia 3-4 tahun yaitu 6 anak dari 10 murid yang masih kesulitan dalam perkembangan motorik halus, mereka masih memerlukan bantuan dari guru dalam kegiatan memasukkan benda-benda ke dalam lubang. Mengingat adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan, maka diperlukan sebuah solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut yaitu, menggunakan media *busy board* untuk memberikan cara baru dalam pembelajaran di kelompok bermain usia 3-4 tahun.

media *Busy board* merupakan media baru yang sedang hangat digunakan di berbagai negara maju. Seperti di negara-negara eropa dan amerika. Pengertian dari *Busy board* sendiri merupakan kata yang diambil dari bahasa inggris, *busy* yang berarti sibuk sedangkan *board* yang berarti papan, jadi *busy board* adalah papan sibuk. Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) papan adalah kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis. Sementara sibuk adalah penuh kegiatan atau banyak yang dikerjakan. Pada penelitian ini *busy board* merupakan media pembelajaran yang terdapat berbagai macam kegiatan yang ditempatkan dalam sebuah papan yang dapat membuat anak sibuk dengan media pembelajaran tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *busy board* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pendidikan dan pengajaran khususnya di bidang pendidikan guru. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau acuan bagi pendidik dalam memilih cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

METODE

Penelitian ini mengkaji tentang adanya pengaruh media *busy board* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dimana data penelitian berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *one group pre-test post-test design*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2010 : 111):



Gambar 1. Desain One Group Pretest-Postest

Dari bagan di atas dapat dijelaskan prosedur penelitian ini sebagai berikut :

- O_1 = *Pre-test* untuk mengukur kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan.
- X = Perlakuan yang diberikan pada anak melalui media *busy board*.
- O_2 = *Post-test* untuk mengukur kemampuan motorik halus anak sesudah diberikan perlakuan.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok bermain usia 3-4 tahun dengan jumlah 10 anak, terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok bermain .

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi participant dimana peneliti ikut terlibat dalam proses belajar mengajar. Dokumentasi merupakan hasil pengamatan yang diberikan oleh guru melalui metode demonstrasi dalam proses pembelajaran, yang berbentuk foto atau gambar untuk mengetahui secara langsung kegiatan anak saat melakukan kegiatan. Dan sebagai pelengkap selain foto, lembar observasi, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) juga akan digunakan untuk bukti dan pelengkap bahwa kegiatan yang telah direncanakan benar-benar dilaksanakan. Isi dokumentasi terkait dengan proses kegiatan bermain dengan menggunakan media *busy board* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

Analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon Match Pairs Test*. Analisis data *Wilcoxon Match Pairs Test* digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya ordinal (berjenjang). Dan dalam pelaksanaan pengujiannya hipotesis menggunakan tabel penolong (Sugiyono, 2010:136).

Tabel 1. Tabel penolong untuk tes *Wilcoxon*

No.	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
			$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1.						
2.						
3.						
Dts						
Jumlah				T=....	

Keterangan:

X_{A1} : Nilai sebelum diberikan perlakuan (*pre test*)

X_{B1} : Nilai setelah diberi perlakuan (*post test*)

$X_{B1} - X_{A1}$:Beda antara sebelum diberi dan setelah diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan 28 Maret – 9 April 2019 yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan.

Pada saat sebelum pemberian *treatment* dengan media *busy board*, anak masih belum menunjukkan kemampuan motorik halus dengan baik. Saat pembelajaran berlangsung anak cukup kesulitan dalam kegiatan memasukkan benda ke dalam lubang, dan terdapat anak yang menggunakan pensil dengan 5 jari. Guru juga memberikan LKPD seperti mencocokkan angka dengan jumlah benda yang ada pada gambar. Hal ini terlihat dari jumlah 10 anak terdapat 6 anak yang kemampuan motorik halusnya masih kurang.

Setelah adanya pemberian *treatment* berupa media *busy board*, hampir semua anak mengalami peningkatan kemampuan membilang dalam hal memasukkan benda – benda ke dalam lubang. *Pre-test* dan *Post-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan *treatment* berupa media *busy board*. Pada saat *pre-test*, kemampuan motorik halus anak mendapat nilai rata-rata 9,9. Sedangkan nilai rata-rata sesudah diberikan *treatment* adalah 17,8.

media *busy board* digunakan sebagai *treatment* karena melalui media *busy board* dapat mengembangkan motorik halus dan daya konsentrasi anak. Setelah mengetahui hasil pengukuran sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment* langkah selanjutnya dianalisis pada tabel penolong *wilcoxon match pairs test* mengenai kemampuan motorik halus dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Perhitungan Menggunakan uji *Wilcoxon Match Pair Test*

No.	Nama	(X_{A1})	(X_{B1})	Beda	Tanda Jenjang		
				$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1.	AD	8	18	10	8.5	8.5	
2.	AM	12	20	8	7	7	
3.	CN	11	16	5	1	1	
4.	FA	8	18	10	8.5	8.5	
5.	IA	10	17	7	4	4	
6.	KA	10	17	7	4	4	
7.	KM	10	17	7	4	4	
8.	MB	8	11	11	10	10	
9.	MP	9	7	7	4	4	
10.	MR	13	7	7	4	4	
Jumlah						T=55	

(Sumber: data diolah *Microsoft Excel 2010*)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan tabel penolong *wilcoxon match pairs test* di atas, dapat diketahui bahwa Ttabel yang diperoleh yaitu T=55 dan T=0. Nilai 0 dalam Thitung menandakan tidak

terdapat sampel yang memiliki nilai $post\text{-}tes < pre\text{-}test$. Sedangkan nilai $T=55$ menandakan terdapat 10 sampel yang memiliki nilai $post\text{-}test > pre\text{-}test$.

Penarikan kesimpulan dalam analisis wilcoxon selanjutnya dilakukan melalui pengujian taraf nyata dengan membandingkan T_{tabel} dan T_{hitung} . Nilai T_{tabel} di tentukan dari tabel nilai kritis dengan memperhatikan N (jumlah sampel) dan tingkat signifikansi 5% (0,05). T_{tabel} pada taraf signifikansi 5% menunjukkan nilai 8 dari N (jumlah sampel yang digunakan) sebanyak 10 sampel yang berarti $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($0 > 8$). Dari hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan H_a di terima. Artinya terdapat pengaruh media *busy board* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok bermain Usia 3-4 Tahun.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pengaruh media *busy board* terhadap motorik halus anak kelompok bermain Usia 3-4 Tahun mengalami perkembangan setelah perlakuan (*treatment*). Skor total yang didapatkan oleh 10 anak pada *pre-test* sebesar 99 dengan skor rata-rata sebesar 9,9. Pada kegiatan *post-test* skor total yang didapatkan 10 anak sebesar 178 dengan skor rata-rata sebesar 17,8.

Hasil perhitungan dengan uji *wilcoxonmath pairs test* menunjukkan perolehan $T_{hitung} > T_{tabel} = (0 > 8)$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *busy board* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Peningkatan kemampuan motorik halus tersebut terjadi karena kegiatan dilakukan secara berulang-ulang dan anak sudah mulai mengenal konsep bagaimana cara membuka sabuk tas, membuka mengunci gembok, memasukkan stop kontak, memasukkan slot pintu, memasukkan bola ke dalam pipa yang sebelumnya belum pernah mereka kerjakan.

Saran

Sehubungan dengan kesimpulan di atas maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut: 1) bagi guru peneliti berharap hendaknya guru dapat menggunakan hasil penelitian ini dalam pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. 3) Bagi peneliti lain pada penelitian ini menggunakan *treatment* dengan media yang sama pada saat *pre test* sehingga hasilnya tidak maksimal. Diharapkan pada peneliti lain menggunakan *treatment* yang berbeda

dengan yang digunakan pada saat *pre test* agar hasil penelitian dapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2014. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta. PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.