

Pengembangan Media *Activity Box* Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Marwah Kampung Sawit Permai Kecamatan Dayun Kabupaten Siak

Putri Nur Hidayanti¹, Zulkifli N², Defni Satria³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Email: putri.nur2975@student.unri.ac.id¹, pakzul59.nz@gmail.com², defnisatria@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan dari Media *Activity box* untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu: mengenal potensi dan masalah, mengumpulkan data/informasi, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, pembuatan produk dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk validasi Media *Activity box* dari ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian dapat disimpulkan bahwa validasi dari ahli materi sebesar 89% "sangat layak", validasi dari ahli media 89% "sangat layak", validasi dari ahli pendidik diperoleh hasil persentase sebesar 94% "sangat layak". Hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase sebesar 90%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Activity box* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA AL-marwah Kampung Sawit Permai Kecamatan Dayun Kabupaten Siak.

Kata Kunci: Media *Activity Box*, Kemampuan Motorik Halus

Abstract

This study aims to determine the feasibility of the Media *Activity box* to improve fine motor skills in children aged 4-5 years. The type of research used is development research (*research and development*). The steps taken are: identifying potentials and problems; collecting data and information; product design; product validation; design revision; product manufacture; and product trials. Data collection techniques using a questionnaire. The instrument used was a questionnaire to validate the Media *Activity box* with media experts, material experts, and educator experts. The data analysis technique used is a quantitative descriptive analysis technique. It can be concluded from the research that validation from material experts is 89 percent "very feasible", validation from media experts is 89 percent "very feasible", validation from educator experts obtains the highest proportion of 94 percent "very feasible". The results of the few trials that have been conducted have yielded a 90 percent success rate. The results of the study allow it to be concluded that the Media *Activity box* is suitable for use as a learning medium to improve fine motor skills for children aged 4-5 years at RA AL-Marwah Kampung Sawit Permai, Dayun District, Siak Regency.

Keywords: Media *Activity Box*, The Fine Motor Skills of Children

PENDAHULUAN

Perkembangan aspek motorik kuat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik, saat otot badan cenderung lebih kokoh dan kuat maka keterampilan-keterampilan yang menggunakan otot tangan dan kaki sudah mulai berfungsi (Sugiyono, 2018). Maka dari itu perlunya memperhatikan perkembangan motorik. Halus Kustandi & Sutjipto (2011) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Melalui alat permainan *activity box* peneliti mengharapkan agar kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dapat diperhatikan lagi karena keterampilan motorik sangat berguna untuk menolong anak itu sendiri. Tanpa melupakan bahwa dunia anak adalah bermain sehingga media pembelajaran pun juga harus yang menyenangkan sesuai dengan dunia anak. Khasanah, Prasetyo & Rakhmawati (2011) menyatakan ada beberapa prinsip permainan yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan permainan adalah wadah bereksperimen dalam berbagai hal, permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Permainan berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman memiliki konteks hubungan sosial dan spontan sebagai sarana komunikasi antara anak dan lingkungan. Hurlock (2013) memaparkan bahwa terdapat kategori manfaat dalam pengembangan motorik pada anak yaitu, keterampilan dalam membantu diri sendiri (*self-help*) yaitu kemampuan memudahkan anak ketika melakukan segala sesuatu berupa aktivitas makan, merawat diri, dan berpakaian. Hasil pengamatan dapat ditarik kesimpulan bahwa sangat dibutuhkan pembaharuan serta inovasi yang berbasis teknologi baru dalam pengadaan alat permainan edukatif untuk menunjang proses pembelajaran keterampilan motorik halus anak di taman kanak-kanak. Oleh karena itu, peneliti mengambil tema dalam penelitian ini yang berjudul **“Pengembangan Media *Activity box* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Marwah Kampung Sawit Permai Kecamatan Dayun Kabupaten Siak”**

METODE

Penelitian ini dilakukan di RA Al-marwah kampung sawit permai kecamatan dayun kabupaten siak dan dilaksanakan terhitung dari pembuatan proposal dan diseminarkan hingga ujian skripsi pada bulan april 2021 sampai bulan november 2022. Dengan media *activity box* ini peneliti menetapkan metode penelitian R&D (Research And Development). Menurut Sugiyono (2016), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan keefektifan produk tersebut.

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012). Pada penelitian pengembangan ini, mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Adapun sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan diantaranya adalah : Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, uji coba produk. Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi tujuh tahapan. Berikut hasil penyederhanaan tahapan penelitian dan pengembangan tersebut:

a. Potensi dan masalah

Langkah awal peneliti yaitu dengan melakukan wawancara awal kepada salah satu guru RA Al-Marwah di Kampung Sawit Permai Kecamatan Dayun Kabupaten Siak mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

b. Pengumpulan data

Setelah potensi masalah ditemukan maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi atau data. Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan mengenai media *activity box* dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan kemampuan motorik halus anak di lembaga taman kanak-kanak.

c. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan sangat bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan yang berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran berupa media *activity box* yang dikembangkan dari bahan triplek.

d. Validasi desain

Validasi desain merupakan langkah untuk menilai rancangan pengembangan produk, dalam hal ini sudah cukup dikatakan layak sebelum uji coba produk. Media pembelajaran kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna mendapatkan saran dan masukan menjadi lebih baik hingga media siap untuk divalidasi. Kemudian dilakukan validasi terhadap media pembelajaran oleh 7 orang validator.

e. Revisi desain

Kelayakan produk tidak terlepas dari masukan dan saran oleh para ahli perbaikan yang dilakukan terhadap produk yang dikembangkan berpedoman dari masukan dan saran yang diperoleh dari para validator. Namun dari validasi desain yang dilakukan oleh 7 orang validator media *activity box* dinyatakan uji coba tanpa revisi.

f. Pembuatan produk

Setelah dilakukannya perbaikan desain menjadi desain yang valid, maka langkah selanjutnya membuat desain menjadi sebuah produk. Dalam hal ini, produk yang dibuat adalah media *Activity Box*.

g. Uji coba produk

Pengujian media *activity box* dilakukan dengan uji coba terbatas di RA Al-Marwah Kampung Sawit Permai Kecamatan Dayun Kabupaten Siak pada anak usia 4-5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Validasi produk ini dilakukan oleh Dr. Dra Rita Kurnia, M.Ed sebagai ahli materi I dan Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi sebagai ahli materi II yang menilai lembar penilaian yang berupa angket. Berikut tabel hasil penilaian media yang dilakukan oleh para validator:

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

NO	ASPEK	INDIKATOR	NILAI				
			Skor v-1	Skor v-2	Presentase v-1	Presentase V-2	Rata-Rata Presentase V-1 dan V-2
1	Relevansi	a. Kesesuaian media <i>activity box</i> dengan tema/sub tema	4	5	80%	100%	90%
		b. kesesuaian media <i>activity box</i> dengan kompetensi dasar	4	5	80%	100%	90%
		c. kesesuaian media <i>activity box</i> dengan materi ajar	4	4	80%	80%	80%
		d. kesesuaian media <i>activity box</i> dengan indicator membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran	5	5	100%	100%	100%
		e. kesesuaian media <i>activity box</i> dengan indicator menjiplak bentuk	4	5	80%	100%	90%
		f. kesesuaian media <i>activity box</i> dengan indicator mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	4	5	80%	100%	90%
		g. kesesuaian media <i>activity box</i> dengan indicator melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media	4	5	80%	100%	90%
		h. kesesuaian media <i>activity box</i> dengan indicator mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	4	4	80%	80%	80%
		i. kesesuaian media <i>activity box</i> dengan indicator mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)	4	5	80%	100%	90%
Total Skor			37	43	82%	95%	
Persentase							89%
Keterangan							Sangat Layak

Berdasarkan penilaian materi oleh ahli materi I dan ahli materi II diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari ahli materi I adalah 37 dengan persentase 82%, adapun skor yang diperoleh dari ahli materi II adalah 43 dengan persentase 95%. Berdasarkan gabungan dari skor kedua ahli materi skor faktual 80 dari skor ideal 90, dengan persentase 89% sehingga yang diperoleh pada uji kelayakan dari kedua validator materi, *activity box* dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Tabel 2 hasil penilaian ahli media

No	Aspek	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Fungsi	6	52	60	87%	Sangat Layak
2	Tampilan	5	45	50	90%	Sangat Layak
3	Penggunaan	6	53	60	88%	Sangat Layak
4	Karakteristik	2	19	20	95%	Sangat Layak
5	Manfaat	2	19	20	95%	Sangat Layak
Total		21	188	210		
Rata-Rata Skor				89%		
Keterangan				Sangat Layak		

penilaian media oleh ahli media I dan ahli media II diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari ahli media I adalah 91 dengan persentase 87% adapun perolehan skor dari validator II adalah 97 dengan persentase 92%. Berdasarkan gabungan dari skor kedua validator yaitu skor faktual dari skor ideal 210, dengan persentase 89% sehingga yang diperoleh pada uji kelayakan dari kedua validator media, *activity box* dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

b. Pembahasan

Produk yang dikembangkan di penelitian ini yaitu media *activity box* untuk anak usia 4-5 tahun sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat Meningkatkan motorik halus anak. alasan peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan setelah peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru di RA Al Marwah Kampung sawit Permai Kecamatan Dayun Kabupaten siak. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa pada pembelajaran guru lebih fokus memberikan kegiatan untuk mengasah motorik kasar, dan aspek-aspek yang lain sehingga sebagian besar anak belum bisa melakukan kegiatan yang menggunakan keterampilan motorik halus seperti mengancing baju, mengikat tali sepatu, merangkai manik-manik dengan benang, menjiplak bentuk, dan lain sebagainya. Adapun kegiatan motorik halus hanya menggunakan media origami, *playdough* dan mewarnai sehingga anak pun menjadi jenuh dan bosan.

Media *activity box* dibuat untuk menarik belajar motorik halus anak, media *activity box* ini dikembangkan sesuai indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun, dengan variasi kegiatan seperti seperti meresleting baju, mengikat tali sepatu, bongkar pasang pakaian, membuat makanan dari *playdough*, membuat kolase dengan tissue, membuat garis dengan *drawing pad*, mozaik paku, buat kolase dengan biji jagung, menjiplak gambar bentuk dengan plastik *name tag*, merangkai manik-manik, mewarnai, merekatkan toping pada jus dan es krim kesukaan, semua dibuat semenarik mungkin yang diperuntukkan untuk anak usia 4-5 tahun. melalui alat permainan edukatif *activity box* diharapkan agar kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dapat diutamakan karena keterampilan motorik sangat berguna untuk menolong anak itu sendiri (*self help skills*).

Media *activity box* ini tidak hanya melatih kemampuan motorik halus saja. Namun, ada kemampuan lain yang bisa dikembangkan seperti agama dan moral anak dilatih untuk berperilaku jujur dan tidak curang ketika bermain, melatih kemampuan bahasa anak ketika menceritakan makanan kesukaan atau minuman kesukaan, adanya interaksi dengan teman dan menjawab pertanyaan dari guru sehingga menambah kosakata anak, melatih kemampuan seni saat anak membuat karya seni dengan berbagai media yang ada di dalam *activity box*, melatih kemampuan sosial emosional anak saat menunggu giliran pada saat bermain, mengembangkan kemampuan kognitif pada saat bermain menyusun bongkar pasang pakaian, mengikat tali sepatu, bermain mozaik, dan mencocokkan makanan sesuai bentuk bentuk geometri.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan yang dimaksud adalah mengembangkan media *activity box* yang telah dinilai validitasnya. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu mengatasi permasalahan belajar, mengoptimalkan proses pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan anak didik serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Suyadi (2010) salah satu prinsip pokok dalam pendidikan usia dini bahwa lingkungan yang harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

Berdasarkan uji validitas media pembelajaran dilakukan oleh 7 validator, dimana terdiri dari 2 dosen sebagai validator materi dan media kemudian 5 validator pendidik. Penilaian validasi ahli materi mencapai 89% dengan kategori sangat layak, kemudian penilaian validasi media mencapai 89% dengan kategori sangat layak dan penilaian validasi pendidik 94% dengan kategori sangat layak. Kemudian uji coba terbatas mencapai 90% dengan kategori layak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan:

- a. Media *activity box* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari penilaian validator. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 89% dengan tingkat kelayakan sangat layak kemudian penilaian validasi media mencapai 89% dengan tingkat kelayakan sangat layak dan penilaian validasi pendidik 94% dengan tingkat kelayakan sangat layak.
- b. Berdasarkan hasil uji coba terbatas bahwa media *activity box* efektif untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Al-marwah Kampung Sawit Permai Kecamatan Dayun Kabupaten Siak. Dengan perbandingan skor fakuat dan skor ideal adalah 398/440 dengan persentase 90% yaitu sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, E. B. 2013. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga
- Khasanah, Ismatul, Agung Prastyo dan Ellya Rakhmawati. 2011. "*Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*." Jurnal Penelitian PAUDIA 1, no. 1: 91-105
- Kustandi, C. dan B. Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi