

PENGARUH MEDIA PERMAINAN SENSORY PLAY JELLY BEAN TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HAUS ANAK PADA KELOMPOK B DI TK ABA 14 KANDANGSEMANGKON PACIRAN LAMONGAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Junian Nisa¹ Wahyu Ningrum¹, Kholifah²,

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹Email: Junianarum@gmail.com

² Email: kholifahdra10@gmail.com

ABSTRAK

Gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dan membutuhkan koordinasi mata-tangan disebut sebagai kemampuan motorik halus. Permainan jelly bean adalah salah satu jenis dari kegiatan sensory play, permainan ini bertujuan untuk melatih motorik halus anak agar dapat berkembang. Sensory jelly bean adalah media yang terbuat dari jelly dan di dalam jelly tersebut diisi berbagai macam miniature ataupun benda lain, tujuan dari pada miniature yang ada di dalam jelly bean tersebut adalah untuk menstimulasi anak agar bisa menyelamatkan miniature binatang yang ada di dalam jelly bean tersebut dan melatih sensor gerak dan motorik anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh kegiatan sensory play jelly bean terhadap motorik halus pada anak TK kelompok B yang berusia 4 sampai 5 tahun. Ada 15 anak di kelompok B yang menjadi sampel penelitian. Untuk mengamati hasil yang dicapai oleh peneliti, metode penelitian ini bersifat eksperimen karena terdapat unsur manipulasi, peneliti tetap mengamati dan mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Desain Kelompok Kontrol Pretest-Posttest digunakan. Dalam desain ini, dua kelompok dipilih secara acak dan diberikan pretest untuk melihat apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol pada kondisi awal. Berdasarkan hasil yang didapat dari analisis data uji normaitas, homogenitas, rehabilitas dan hipotesis maka kesimpulan yang dapat diambil bahwa ada pengaruh dari permainan sensory play jelly bean terhadap motorik halus anak pada kelompok B TK ABA 14 kandangsemangkong paciran lamongan.

Kata Kunci: ; permainan sensory play jelly bean, motorik halus anak

PENDAHULUAN

Gerakan motorik halus gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil memainkan peran penting. Oleh karena itu, meskipun koordinasi yang cermat dan menyeluruh diperlukan untuk gerakan keterampilan motorik halus, tidak diperlukan energi. Depdiknas: 2007: 1) Motorik halus, menurut Dini P. dan Daeng Sari (1996:72), adalah aktivitas motorik yang melibatkan gerakan otot-otot kecil atau otot polos. dalam gerakan

Menurut Hurlock (1998:39), perkembangan motorik anak merupakan proses pematangan yang melibatkan aspek bentuk atau fungsi yang berbeda, termasuk perubahan sosia-emosional. Kemampuan seseorang untuk menggerakkan anggota tubuhnya tangan, kaki, dan anggota tubuh bergantung pada proses motorik gerakan yang secara langsung melibatkan otot.

Pada usia taman kanak-kanak, perkembangan motorik halus anak lebih aktif pada kegiatan menulis, menggambar, menempel, mewarnai, menggantung, dan aktivitas motorik halus lainnya. Disebut lambat dan berkembang ketika seorang anak seharusnya dapat mengembangkan fungsi tubuh baru pada usia yang lebih dini tetapi belum, dan disebut sebagai anak menurut perkembangan ketika anak mampu mengembangkan fungsi tubuh baru pada usia yang lebih awal. Sebaiknya, anak yang mampu mengembangkan fungsi tubuh baru pada usia dini disebut cepat dan berkembang.

Permasalahan yang ditemukan di kelompok B TK ABA 14 Kandangsemangkong Paciran Lamongan adalah belum adanya media pembelajaran baru yang menghambat perkembangan motorik halus anak.

berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sensorik play jelly bean, inovasi tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah inovasi media pembelajaran sensorik play jelly bean dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada kelompok B di TK ABA 14 Kandangsemangkon Paciran Lamongan

Menurut Surayya (2012), media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar dan membantu memperjelas makna dari pesan atau informasi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud. Santrock (2007: 216-217) Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk hiburan. Permainan adalah kegiatan dengan aturan-aturan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Piaget (1962), bermain adalah aktivitas terbatas dan media yang mendorong perkembangan kognitif anak.

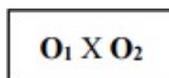
Permainan jelly bean adalah salah satu jenis dari kegiatan sensorik play, permainan ini bertujuan untuk melatih motorik halus anak agar dapat berkembang. Sensorik jelly bean adalah media yang terbuat dari jelly dan di dalam jelly tersebut diisi berbagai macam miniature ataupun benda lain, tujuan daripada miniature yang ada di dalam jelly bean tersebut adalah untuk menstimulasi anak agar bisa menyelamatkan miniature binatang yang ada di dalam jelly bean tersebut, permainan ini juga dapat dimainkan dengan kelompok untuk melatih sistem kerjasama

METODE PENELITIAN

Meskipun penelitian ini merupakan penelitian eksperimen karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar, peneliti menggunakan desain eksperimen murni karena ciri utama dari desain eksperimen murni adalah sampel yang digunakan untuk kelompok eksperimen diambil secara acak. Namun demikian, meskipun metode penelitian ini bersifat eksperimen karena terdapat unsur manipulasi, peneliti tetap mengamati dan mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Desain Kelompok Kontrol Pretest-Posttest digunakan. Dalam desain ini, dua kelompok dipilih secara acak dan diberikan pretest untuk melihat apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol pada kondisi awal.

Partisipan penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B TK ABA 14 Kandangsemangkon Paciran Lamongan. Setelah pengujian mengungkapkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, peneliti memutuskan untuk menggunakan kelompok A sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B sebagai kelompok kontrol, meskipun sampelnya adalah kelompok A dan kelompok B.

Berikut adalah bentuk gambar desain penelitian pra eksperimen :



Keterangan :

O₁ : nilai pretest O₂ : nilai posttest X : metode bermain

Berikut adalah langkah-langkah untuk penelitian :

- Pretest untuk mengetahui kemampuan sebelum dilakukan treatment
- Treatment dilakukan untuk meningkatkan kemampuan saat awal observasi
- Post-test dilakukan pada setelah treatment untuk melihat hasil dari pada treatment.

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut,” kata Sugiyono (2017) (hal.118). Metode total sampling digunakan oleh peneliti. Sampel penelitian ini adalah sepuluh siswa kelompok B TK ABA 14 Kandangsemangkon Paciran Lamongan.

Metode observasi terstruktur digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data.

Menurut Sugiono (2017), “pengertian observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan penelitian akan dilakukan, dan di mana penelitian akan dilakukan” (hal.146).

Saat anak-anak bermain sensori bermain jelly bean, kecerdasan kinestetik diamati dalam penelitian ini. Lembar tes koordinasi tangan-mata dan ketangkasan tangan atau lengan merupakan instrumen yang tervalidasi dan reliabel yang digunakan dalam penelitian ini.

Pemeriksaan agar-agar di dalam baskom digunakan sebagai pengamatan. merupakan penelitian eksperimental karena peneliti tidak memiliki kendali penuh atas variabel eksternal. Peneliti menggunakan desain eksperimen murni karena karakteristik utama dari desain eksperimen murni adalah bahwa sampel untuk kelompok eksperimen dipilih secara acak. Namun demikian, peneliti tetap mengamati dan mengontrol variabel-variabel eksternal yang berpotensi mempengaruhi hasil penelitian, meskipun metode penelitian ini bersifat eksperimental karena adanya komponen manipulasi. Penelitian ini menggunakan Pretest- Posttest Control Group Design. Dalam perencanaan ini, dua kelompok dipilih secara acak dan diberikan pretest untuk melihat apakah kelompok eksperimen dan kontrol berbeda di awal eksperimen.

Semua siswa kelompok B dari TK ABA 14 Kandang Semangkon Paciran Lamongan berpartisipasi dalam penelitian ini. Meskipun sampelnya berasal dari kelompok A dan B, peneliti memutuskan untuk menggunakan kelompok A sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B sebagai kelompok kontrol setelah dilakukan pengujian ternyata tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif terhadap variabel penelitian dilakukan terhadap variabel motorik halus anak usia empat-lima tahun pada kelompok B di TK ABA 14 kandangsemangkon paciran lamongan (Y). Hasil dari analisis tersebut diketahui bahwa dari 15 siswa TK ABA 14 kandangsemangkon yang mengisi skala, seluruh butir pernyataan sebanyak 15 butir diisi sepenuhnya oleh responden, sehingga jumlah jawaban yang valid secara keseluruhan adalah sebanyak $(15 \times 12 = 225)$. Jawaban dan skor terendah (minimum) adalah 1 dan jawaban dengan skor tertinggi (maksimum) adalah 3. Kemudian untuk Pre-Assesmen memperoleh rata-rata 29,88, masing-masing dengan kriteria perolehan nilai 9 anak yang mendapat nilai Rendah, 6 anak mendapat nilai tinggi, dan 0 anak yang mendapat nilai tinggi (tidak ada yang mendapat nilai tinggi). Selanjutnya setelah diberi perlakuan data post-Assesmen memiliki rata-rata yaitu 31,47 kemudian diperoleh kriteria yaitu 3 anak yang mendapat nilai Rendah dan 12 anak mendapat nilai tinggi.

Berdasarkan tabel uji normalitas tersebut, diperoleh nilai statistik uji Lilliefors menggunakan Shapiro-Wilk kelompok Pre-Assesmen dengan hasil pretest nilai statistik 0,901, derajat bebas 17 dan nilai signifikan 0,069. Kemudian diperoleh hasil Post-Assesmen dengan nilai statistik 0,976, derajat bebas 17 nilai signifikan 0,917 yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka dapat diputuskan bahwa H_0 diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa residu-residu berdistribusi normal. Hal ini sejalan dengan kesimpulan berdasarkan pengujian normalitas distribusi residu secara grafis.

Berdasarkan output olah data di atas diketahui nilai signifikan (Sig) sebesar $0,214 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data akhir (post-assesmen) adalah sama atau homogen. Setelah diketahui data homogen kemudian diberikan perlakuan media Popup untuk mengetahui kemampuan bahasa mengenal huruf anak. Penggunaan media Popup tersebut membuat anak lebih memahami konsep bilangan sesuai perkembangan. Maka setelah data akhir (Post Assesmen) dihitung diperoleh hasil uji hipotesis, dari perhitungan diperoleh t_{hitung} 36,864 hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} distribusi t, taraf signifikan 0,05 untuk t tabel 0,05: 15 sehingga diperoleh t_{tabel} 1,753 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwa Media sensory play jelly bean mempunyai pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan menggunakan Chi Kuadrat dan Kertas Peluang. Untuk menguji normalitas data, pada kesempatan ini peneliti menggunakan Chi Kuadrat.

Rumus Chi-kuadrat adalah sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

x^2 = chi kuadrat N

fo = frekuensi observasi fh = frekuensi harapan nl

Untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama digunakan uji homogenitas. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil posttest dan pretest. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka homogen atau tidak berbeda secara signifikan.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka tidak homogen atau berbeda secara signifikan.

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

(Sugiyono 2017: h.140)

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Setelah diketahui tingkat kenormalitasan datanya, maka selanjutnya

dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai signifikan pada levene's statistic atau uji varians dengan nilai signifikan 1% (0,01). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

No.	Varians	<i>Fhitung</i>	<i>F tabel</i>	Keterangan
1.	Homogenitas	1,44	9,01	Homogen

3. Uji Vaidasi

Menurut Sugiyono (2017: 125) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner). Uji validitas dilakukan pada responden sebanyak 15 anak pada kelompok B di TK ABA 14 kandangsemangkon paciran lamongan.

$$r \text{ hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi n = Banyaknya sampel

$\sum XY$ = Jumlah perkalian variabel x dan y $\sum X$ = Jumlah nilai variabel x

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel y

$\sum X^2$ = Jumlah pangkat dari nilai variabel x $\sum Y^2$ = Jumlah pangkat dari nilai variabel y

Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22.0 for windows dengan kriteria berikut :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Nilai r_{hitung} dapat dilihat pada kolom corrected item total correlation.

4. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden sebanyak 15 pada kelompok B di TK ABA 14 kandangsemangkon paciran lamongan., dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya. Menggunakan program SPSS 22.0 for windows, variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut :

Jika r_{alpha} positif dan lebih besar dari r_{tabel} maka pernyataan tersebut reliabel.

Jika r_{alpha} negatif dan lebih kecil dari r_{tabel} maka pernyataan tersebut tidak reliabel. a.

Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$ maka reliable b. Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,6$ maka tidak reliable

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $>$ dari 0,6 (Priyatno, 2013: 30)

5. Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, baik secara parsial (dengan uji t) maupun secara bersama-sama atau simultan (dengan uji F) Dalam penelitian ini, pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dilihat dari nilai koefisien determinasi (KD) yang merupakan dari nilai koefisien korelasi (r). Oleh karena itu, pengujian hipotesis ini melakukan pengujian terhadap p.

KESIMPULAN

Berdasar pada hasil yang di dapat dari analisis data uji normalitas, homogenitas, rehabilitas dan hipotesis maka kesimpulan yang dapat di ambil bahwa ada pengaruh dari permainan sensory play jelly bean terhadap motorik halus anak pada kelompok B TK ABA 14 kandangsemangkon paciran lamongan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] <http://repository.uinsu.ac.id/11806/1/SKRIPSI%20NURHIDAYAH-dikonversi.pdf>

[2] <https://eprints.umm.ac.id/44271/3/BAB%20II.pdf>

[3] <https://eprints.uny.ac.id/7942/3/bab2%20-%2009111247010.pdf>

[4] <https://repository.ump.ac.id/6874/3/RATNA%20DWI%20KUMALASARI%20BAB%20II.pdf>

[5] <https://media.neliti.com/media/publications/157909-ID-meningkatkan-kemampuan-motorik-halus-mel.pdf>