

Pengembangan Media *Busy Board* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru

Dinda Putri Anugrah, Daviq Chairilisyah, Enda Puspitasari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau

dinda.putri1720@student.unri.ac.id, daviqch@yahoo.com, Enda.puspitasari@lecturer.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang diamati adalah keterbatasan permainan motorik halus anak dan keterbatasan pengetahuan orang tua dan guru tentang pentingnya perkembangan motorik halus pada anak usia dini. Diperlukan inovasi dan inovasi baru berbasis teknologi dalam pengadaan alat permainan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran motorik halus anak di TK, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media yang disebut busy board yang dapat meningkatkan motorik halus anak usia 4- 5 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (RnD) pada anak usia 4-5 tahun. Instrumen penelitian berupa lembar validasi dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan kriteria validitas deskriptif. Kuesioner digunakan saat memvalidasi ahli materi, ahli media, dan pendidik. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 87,77% dengan tingkat validitas sangat valid, kemudian rata-rata penilaian ahli media sebesar 89,58% dengan tingkat validitas sangat valid, kemudian rata-rata hasil penilaian ahli guru sebesar 98,07%. dengan tingkat validitas yang sangat valid.

Kata kunci: *busy board*, motorik halus, anak usia 4-5 tahun.

Abstract

The problems observed were: the limitations of children's fine motor games and the limited knowledge of parents and teachers on the importance of fine motor development in early childhood. New technology-based innovations and innovations are needed in the procurement of educational game tools to support the fine motor learning process of children in kindergarten, in this study researchers developed a media called busy board which can improve the fine motor skills of children aged 4-5 years. This study uses the type of research and development Research and Development (RnD) in children aged 4-5 years. The research instrument was in the form of a validation sheet with data collection techniques using a questionnaire. Data analysis in this study used descriptive validity criteria. Questionnaires are used when validating material experts, media experts, and educators. The average assessment of the material expert validator is 87.77% with a very valid validity level, then the media expert assessment average is 89.58% with a very valid validity level, then the average teacher expert assessment result is 98.07%. with a very valid level of validity.

Keywords: busy board, fine motor skills, 4-5 year old children.

PENDAHULUAN

Perkembangan aspek motorik kuat kaitannya dengan masalah perkembangan fisik, saat otot-otot badan cenderung lebih kokoh dan kuat, maka keterampilan-keterampilan yang menggunakan otot tangan dan kaki sudah mulai berfungsi (Sugiono, 2018). Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkontrol. Di masa kanak-kanak merupakan masa keemasan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada. Fisik motorik adalah salah satu dari

aspek perkembangan pada anak. Membiasakan kemampuan otot-otot anak agar dapat berkembang dengan maksimal sangat penting, oleh karena itu sejak usia dini fisik motorik anak harus dilatih dengan maksimal oleh orang tua maupun guru disekolah dan dirumah akan tetapi motorik halus anak sering dilupakan oleh sang pendidik ataupun orang tua, kebanyakan para orang tua hanya memprioritaskan gerakan-gerakan motorik kasar anak tetapi melupakan keterampilan jari-jemari anak agar dapat lebih terampil dan anak menjadi lebih kreatif dengan kemampuan jari tangannya.

Keterampilan jari jemari anak dalam pembelajaran di taman kanak-kanak harus diperhatikan pada saat proses kegiatan bermain sambil belajar, yang biasanya dilakukan dengan media atau alat permainan. Pembelajaran yang paling tepat dan efektif untuk anak adalah melalui kegiatan yang nyata. Alat permainan edukatif sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran anak usia dini, melalui alat permainan edukatif anak akan lebih bersemangat terhadap pembelajaran dikarenakan sarana dan prasarana yang disediakan menarik bagi anak. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Alat bermain edukatif memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di sekolah ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di sekolah itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebagai contoh, sepak bola yang terbuat dari bahan plastik yang dibeli langsung dari toko mainan, dalam bidang ukurannya bola tersebut tidak nyaman digenggam atau dipegang oleh anak, jika anak saling melempar dengan teman-temannya, akan terasa sakit di telapak tangan. Warna bola yang dibeli pun selalu menggunakan satu warna saja sehingga tidak bervariasi dan menarik bagi anak karena anak biasanya menyenangi benda-benda yang berwarna-warni.

Lebih lanjut kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun meliputi bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil dan koordinasi antara mata dan tangan. Berdasarkan kebutuhan anak usia 4-5 tahun maka dalam penelitian ini akan mengembangkan alat permainan edukatif berbentuk *busy board* yaitu media yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun, media *busy board* sudah ada sebelumnya namun diperuntukkan untuk anak usia 2 tahun kebawah dengan kegiatan yang sederhana seperti tombol *on-off* lampu, maka dari itu peneliti mengembangkan media *busy board* sesuai indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan variasi kegiatan seperti mengancing baju, memakai tali sepatu, menghidup dan mematikan lampu, merangkai *puzzle*, membuka dan mengunci gembok, memasukkan stop kontak, memasukkan slot pintu, memasukkan bola ke dalam pipa, meronce, menulis menggunakan *drawing pad*, menjiplak dan masih banyak lagi kegiatan menarik yang diperuntukkan untuk anak usia 4-5 tahun. Melalui alat permainan edukatif *busy board* peneliti mengharapkan 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*).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di beberapa taman kanak-kanak di Kota Pekanbaru, peneliti menemukan masalah yang terjadi pada anak usia 4-5 tahun, yaitu keterbatasan alat permainan untuk keterampilan motorik halus anak. Media yang ada hanya berupa plastisin atau *playdough* serta kegiatan melipat origami yang dipakai terus menerus dan membuat anak jenuh atau bosan. Keterbatasan alat permainan edukatif seperti ini akan menghambat berkembangnya keterampilan motorik halus pada anak, sementara itu kemampuan motorik halus anak juga sangat penting dan perlu diperhatikan contohnya anak mampu memegang dan menggunakan pensil sebagai bekal pendidikan selanjutnya serta kemampuan untuk kemandirian menolong diri sendiri pada anak. 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 *Busy Board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Al-Hidayah Pekanbaru”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016), penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assesment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan keefektifan produk tersebut. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Tingkat kelayakan media *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi dan validasi ahli media yaitu Dosen Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, validasi oleh guru berpengalaman mengajar, dan diuji coba penggunaannya oleh anak didik.

Penelitian ini dilaksanakan RA Al-Hidayah Pekanbaru, dengan mengembangkan media pembelajaran *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Adapun Prosedur pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, dengan model pengembangan. Menurut Sugiyono, (2013) peneliti membuat rancangan prosedur ini hanya menggunakan delapan tahap. Delapan tahap pada penelitian pengembangan ini adalah: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Pembuatan produk, (7) Revisi Produk, dan (8) Uji Coba Produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013). Bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang dialami. Angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik. Angket untuk validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi berisi aspek materi (kemampuan motorik halus). Angket untuk ahli media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, yaitu media alat permainan edukatif media *Busy board* yang bertema “keluarga”. Ahli media akan menilai produk media pembelajaran yang berkaitan fungsi, tampilan, penggunaan, karakteristik dan manfaat dengan sasaran penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun. Angket untuk ahli pendidik digunakan untuk mengetahui kelayakan media pada aspek penggunaan pada pengembangan media *busy board*. Angket ahli materi dan ahli media akan diisi oleh Validator ahli yaitu dosen PG-PAUD UNRI, sedangkan angket untuk validasi ahli pendidik akan diisi oleh 5 orang guru PAUD bersertifikasi.

Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media yang dikembangkan terhadap sasaran. Hasil dari angket ini akan dijadikan salah satu acuan dalam melakukan revisi baik dari sisi media pembelajaran maupun dari sisi materi produk yang dikembangkan.

Tabel 1 Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran

Interval	Kategori
85,01% - 100,00%	Sangat Valid
70,01% - 85,00 %	Cukup valid
50,01 % - 70,00 %	Kurang Valid
01,00% - 50,00%	Tidak Valid

Sumber: Akbar (2013)

Data dari lembar penilaian yang berupa saran atau komentar digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Analisis juga digunakan untuk mengetahui produk dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

- 1 = Layak diuji cobakan tanpa revisi
- 2 = Layak diuji cobakan dengan revisi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap penentuan Potensi masalah Langkah awal peneliti yaitu dengan melakukan wawancara awal kepada salah satu guru RA di Kota Pekanbaru mengenai media pembelajaran yang digunakan Untuk mengembangkan motorik halus. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa pada pembelajaran guru hanya menggunakan lembar kerja siswa, plastisin dan menggunting sehingga terkadang membuat anak merasa bosan dalam kegiatan tersebut. 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 busy board Langkah selanjutnya desain Produk Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) sangat bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu yang berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran berupa media media busy board yang dikembangkan dari bahan kayu. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi fungsi media busy board dan menyimpulkan hasil evaluasi media busy board. Peneliti mendapatkan ide untuk mendesain dan mengembangkan media busy board untuk menstimulasi motorik halus anak.

Selanjutnya Validasi Desain 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. Validator diberikan lembar validasi yang berisi pernyataan-pernyataan terhadap kesesuaian dari perangkat yang dikembangkan. Validator memberi penilaian terhadap perangkat yang dikembangkan dengan melihat aspek dari masing-masing perangkat.

Setelah dilakukan validasi desain Langkah selanjutnya adalah 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. Setelah revisi produk dinilai telah valid oleh validator, kemudian langkah selanjutnya yang dilakukan adalah pembuatan produk. Sesudah desain produk jadi, divalidasi melalui diskusi bersama para ahli. Maka akan bisa diketahui kelemahan-kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan jalan memperbaiki desain tersebut. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut. Desain produk yang sudah dibuat tidak dapat langsung diujicobakan terlebih dahulu. Akan tetapi haruslah dibuat terlebih dahulu, hingga menghasilkan produk, dan produk itulah yang diujicobakan. Pengujian pada media busy board dilaksanakan dengan uji coba terbatas di RA Al-Hidayah pada anak usia 4-5 tahun.

Hasil pengembangan produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis teknologi yang bernama media busy board yang terbuat dari bahan kayu dan berbagai kegiatan didalamnya yang meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru. Media ini divalidasi oleh 2 orang ahli materi dan ahli media dan 5 orang ahli pendidik yang telah sertifikasi serta dilakukan uji coba terbatas sebanyak 1x dengan uji coba oleh 8 orang anak. Setelah pembuatan produk awal media *busy board* selesai, kemudian produk divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pendidik serta uji terbatas oleh anak. Adapun validasi produk dari ahli sebagai berikut:

Validasi Ahli Materi

Setelah pembuatan produk awal media *busy board* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun selesai, kemudian produk di validasi media *busy board* divalidasi oleh dua validator, yaitu Drs.Zulkifli N, M.Pd dan Dr.Rita Kurnia, M.Ed, yang menilai lembar penilaian yang berupa angket, berikut tabel hasil penilaian materi yang di lakukan oleh para validator:

Tabel 2 Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli	Jumlah	Presentase	Kategori
Ahli Materi I	43	95,55%	Sangat valid
Ahli Materi II	36	80%	Sangat valid
Kesimpulan	79	87,88%	Sangat valid

Dilihat dari tabel penilaian oleh validator materi 1 dan validator materi 2 diatas dapat diketahui bahwa yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian memperoleh 95,55% dan validator 2 memperoleh 80%. Dilihat dari rata-rata kedua validator tersebut yaitu, 87,77%. Berdasarkan kriteria validitas produk pada tabel maka persentasi tersebut terdapat pada range 85,01% - 100,00% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan fakta ini, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validator ahli materi menyatakan bahwa media *busy board* layak untuk dikembangkan.

Wiyani (2014) menyatakan bahwa kurang optimalnya kemampuan motorik halus pada anak dapat dikarenakan oleh beberapa sebab, seperti faktor makanan, anak yang kurang diberikan stimulasi, faktor kesiapan fisik, jenis kelamin, maupun budaya. Cara yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan cara memberikan stimulus dengan media *busy board*. Mufliharsi (2017) *busy board* adalah kata yang diambil dari bahasa inggris, *busy* yang berarti sibuk sedangkan *board* yang berarti papan, jadi *busy board* adalah papan sibuk. 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, yang mana media *busy board* ini terbuat dari kayu kokoh dan terdiri dari kegiatan mengancing baju, mengikat tali sepatu memasukkan bola atau kelereng melalui pipa, mematikan lampu, menghidupkan lampu, memasang lampu, memasang *puzzle*, membuka dan menutup jendela, meronce, menghidupkan dan mematikan speaker, menulis menggunakan *drawing pad*, merasakan tekstur dari berbagai benda, menjepit kertas, menjiplak, memasang resleting dan lainnya.

Validasi ahli Media

Media *busy board* divalidasi oleh dua validator, yaitu Drs.Zulkifli N, M.Pd dan Dr.Rita Kurnia, M.Ed, yang menilai lembar penilaian yang berupa angket. Berikut tabel hasil penilaian media yang di lakukan oleh para validator:

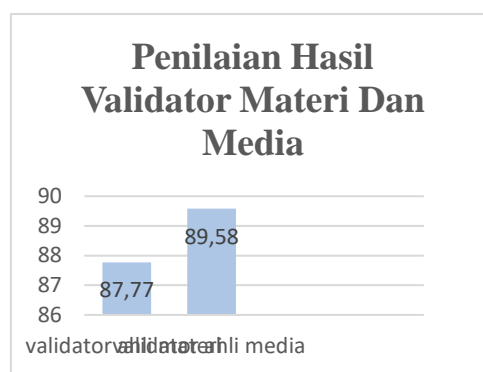
Tabel 3 Validasi Ahli Media

Validasi Ahli	Jumlah	Presentase	Kategori
Ahli Media I	112	93,33%	Sangat valid
Ahli Media II	103	85,83%	Sangat valid
Kesimpulan	215	89,58%	Sangat valid

Dilihat dari tabel penilaian oleh validator ahli media1 dan validator ahli media 2 diatas dapat diketahui bahwa yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian memperoleh 93,33% dan validator 2 memperoleh 85,83%. Dilihat dari rata-rata kedua validator tersebut yaitu, 89,58%. Berdasarkan kriteria validitas produk pada tabel maka persentasi tersebut terdapat pada range 85,01% - 100,00% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan fakta ini, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam

pembelajaran. Validator ahli media menyatakan bahwa media *busy board* layak untuk dikembangkan.

Hurlock (2013) memaparkan bahwa terdapat kategori manfaat dalam pengembangan motorik pada anak yaitu Pertama, keterampilan dalam membantu diri sendiri (*self-help*) yaitu kemampuan memudahkan anak ketika melakukan segala sesuatu berupa aktivitas makan, merawat diri, dan berpakaian. Kedua, keterampilan dalam membantu sosial (*social-help*) untuk membantu pekerjaan lingkungan sosial anak seperti membantu pekerjaan rumah maupun sekolah. Ketiga, keterampilan bermain yaitu agar anak terampil melakukan kegiatan bermain untuk menikmati kegiatan dengan tujuan menghibur dirinya dalam melakkan kegiatan bermain. Keempat, keterampilan sekolah yaitu agar anak dapat terampil di sekolah yang dapat membantu anak dalam kegiatan belajar yang dapat bermanfaat untuk perkembangan prestasi anak, maka dari itu berdasarkan hasil dari validator media busy board layak untuk di kembangkan dan menjadi media pemebelajaran anak usia dini khusus nya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus



Validasi Ahli Pendidik

Media *busy board* divalidasi oleh 5 orang validator ahli pendidik. Adapun Identitas validator dimuat pada Tabel 4

Tabel 4 Tim Validator Ahli Pendidik

No	Nama validator	Instansi pekerjaan
1.	Ratna wilis,M.Pd	RA Al-hidayah
2.	Yusniar,S.Ag	RA Al-hidayah
3.	Waliyah,S.Pd	RA Al-hidayah
4.	Fitri Gema,S.Pd	RA Fadhillah
5.	Yasminiarti,S.Pd	RA Fadhillah

Adapun rekapitulasi penilaian validator dan hasil perhitungan analisis validitas terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5 Hasil Analisis Validasi Ahli Pendidik

Validator					Rata-rata	Tingkat validitas
1	2	3	4	5		
97,7	97,7	98,5	97,7	97,7	98,07	Sangat valid

Berdasarkan hasil perhitungan analisis validitas media pembelajaran oleh ahli pendidik yang dimuat pada Tabel 5 diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata 98,07% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan fakta ini, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validator ahli pendidik menyatakan bahwa media *busy board* layak untuk dikembangkan, tetapi direvisi sesuai saran.

No	Aspek	Indikator	Skor Pendidik	Persentase
1	Relevansi	<input type="checkbox"/> Kesesuaian media <i>Busy board</i> dengan tema/sub tema	25	100%
		<input type="checkbox"/> Kesesuaian media <i>Busy board</i> dengan kd/indikator	25	100%
		<input type="checkbox"/> Kesesuaian media <i>Busy board</i> dengan materi ajar	25	100%
2	Fungsi	<input type="checkbox"/> Meniru beberapa gambar bentuk dan tulisan beberapa huruf	25	100%
		<input type="checkbox"/> Merangkai manik manik kecil dengan benang	25	100%
		<input type="checkbox"/> Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran	25	100%
		<input type="checkbox"/> Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas seperti mengancing baju, menali sepatu	25	100%
		<input type="checkbox"/> Menjiplak bentuk	25	100%
		<input type="checkbox"/> Menggenggam krayon atau spidol dengan menggunakan genggaman 3 jari	25	100%
		<input type="checkbox"/> Kesesuaian ukuran media <i>Busy board</i>	21	84%
3	Tampilan	<input type="checkbox"/> Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun	24	96%
		<input type="checkbox"/> Ketepatan pemilihan warna media <i>Busy board</i>	25	100%
		<input type="checkbox"/> Keamanan bahan yang digunakan	25	100%
		<input type="checkbox"/> Keawetan bahan media <i>Busy board</i>	25	100%
		<input type="checkbox"/> Kesenarikan desain media <i>Busy board</i>	25	100%
4	Penggunaan	<input type="checkbox"/> Media berbentuk 3 dimensi	25	100%
		<input type="checkbox"/> Kemudahan penggunaan produk (mudah disimpan dan dipindahkan)	21	84%
		<input type="checkbox"/> Keefektifan waktu dalam penggunaan media <i>busy board</i>	22	88%
		<input type="checkbox"/> Ketepatan cara kerja media <i>busy board</i>	24	96%
		<input type="checkbox"/> Dapat digunakan secara individu	25	100%
5	Karakteristik	<input type="checkbox"/> Dapat digunakan secara kelompok	25	100%
		<input type="checkbox"/> Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar	25	100%
		<input type="checkbox"/> Media berbasis teknologi	25	100%
		<input type="checkbox"/> Kesesuaian media dengan dunia anak	25	100%
		<input type="checkbox"/> Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak	25	100%
6	Manfaat	<input type="checkbox"/> Dapat menambah kesenangan bagi anak	25	100%
		<input type="checkbox"/> Menimbulkan daya khayal dan imajinasi	25	100%
Rata-rata Persentase Keterangan.			662	98,07%

Permendikbud (2013) terkait dengan lingkup perkembangan motorik halus dalam tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri atau kanan, miring kiri atau kanan, dan lingkaran, menjiplak bentuk, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras). Dengan alat permainan edukatif busy board peneliti mengharapkan agar kegiatan pembelajaran melatih motorik anak dapat diutamakan karena keterampilan seperti ini sangat berguna untuk menolong anak itu sendiri (self helps skills). Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Utomo, dkk (2018) dengan judul "Penerapan Strategi Bermain Melalui Media busy board Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini" didapat hasil bahwa penerapan strategi bermain melalui media busy book dapat meningkatkan kemampuan kemandirian membantu diri sendiri serta kemampuan fisik motorik halus anak terbukti dengan hasil analisis data yang diperoleh.

Uji Coba Terbatas

Uji coba produk dilakukan terhadap media *busy board* menggunakan Uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada anak usia 4-5 tahun yang berada di RA Al-Hidayah Pekanbaru. Di RA Al-Hidayah siswa yang berusia 4-5 tahun berjumlah 20 siswa namun di RA Al-Hidayah masih melaksanakan tatap muka terbatas dikarenakan pandemi covid-19 dan melakukan pergantian siswa, jadi dalam uji coba terbatas ini dilakukan pada 8 siswa, uji coba terbatas ini dilakukan 1 kali. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengamati bagaimana reaksi anak pada saat menggunakan media *busy board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus

Tabel 6 aspek penilaian hasil uji coba produk

Uji Coba Terbatas		Jumlah Skor	Persentase	Keterangan							
Uji Coba 1		398	90,45%	Sangat Valid							
No	Indikator Penilaian	Skor Anak								Rata-rata skor	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Penggunaan menerapkan media pembelajaran <i>busy board</i> terhadap anak usia 4-5 tahun	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
2	Kemenarikan warna	5	5	5	5	4	4	4	4	36	90%
3	Kemenarikan media busy board	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
4	Kemudahan memainkan media busy board	4	3	4	4	4	4	4	5	32	80%
5	Kemudahan meniru beberapa gambar bentuk dan tulisan beberapa huruf dalam media busy board	4	3	4	5	5	5	5	4	35	87,5%
6	Kemudahan merangkai manik manik kecil dengan benang dalam media busy board	4	3	4	4	4	4	4	4	31	73,6%
7	Kemudahan membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran dalam media busy board	5	4	5	5	5	5	5	4	38	95%
8	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas seperti mengancing baju, menali sepatu	4	3	4	5	5	5	5	4	35	87,5
9	Kemudahan menjiplak bentuk dalam media busy board	4	3	4	4	5	5	4	4	33	82,5%
10	Kemudahan menggenggam krayon atau spidol dengan menggunakan genggam 3 jari dalam media busy board	5	4	5	5	5	5	5	4	38	95%
11	Kemenarikan keseluruhan media busy board	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
Total Skor										398	
Persentase Skor										90,45%	
Keterangan										Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 6 penilaian anak didik hasil uji coba terbatas media *busy board* dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 398 dari jumlah total maksimal penilaian 440. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 90,45 % dan dapat dikatakan media *busy board* "sangat valid". dari hasil pengamatan pada uji coba pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya sangat suka, antusias dan tertarik terhadap media *busy board*, para anak didik aktif, tertarik, dan tertantang dalam memainkan permainan *puzzle*, belajar menulis menggunakan drawing pad, menjepit foto, menjiplak bentuk, memasukkan manik manik kedalam benang, mengancing baju, mengikat tali sepatu, membuka dan menutup pintu, menghidupkan dan mematikan lampu dan lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba pelaksanaan ini mendapatkan respon "positif" dari anak didik dan media *busy board* untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat dikatakan "sangat valid".

Wiyani (2014) yang mengungkapkan bahwa pemberian stimulus seperti mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain yang melibatkan gerakan fisik yang mempengaruhi perkembangan fisik Temuan Lapangan selain meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak, penerapan melalui media busy board juga menumbuhkan antusias dan rasa gembira pada anak. Anak senang dan semangat melakukan kegiatan melalui media busy board. Anak tekun dan senang untuk mencoba lagi ketika melakukan kegiatan melalui media tersebut ketika belum bisa melakukan indikator dalam media busy board. Ulfah & Rahmah (2017) berpendapat bahwa manfaat media adalah merangsang keingin tahaan anak dengan menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional anak. Salah satu temuan lain dari penggunaan media busy board yaitu meningkatkan aspek sosial emosional anak dalam lingkup perkembangan perilaku prososial berupa antusias dan rasa gembira anak yang ditunjukkan dengan anak tekun melakukan kegiatan yang terjadi di RA tersebut. Sehingga kemampuan motorik halus anak meningkat dan aspek sosial emosional anak meningkat yaitu berupa kegembiraan dan antusias ditunjukkan dengan anak tekun melakukan kegiatan yang dapat ditingkatkan melalui media busy board.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yaitu media *busy board*. Rata-rata penilaian validator ahli materi sebesar 87,77 % dengan tingkat validitas sangat valid, kemudian rata-rata penilaian ahli media sebesar 89,58% dengan tingkat validitas sangat valid dan kemudian hasil rata-rata penilaian ahli pendidik sebesar 98,07% dengan tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan yakni Media busy board yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan.

DAFTAR PUSTAKA

- Choirun, A. (2017). metodologi pengembangan motorik halus anak usia dini (sartika septi (ed.); 1 ed.).
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. Makalah dalam Kegiatan Jurnal Club Prodi PGTK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, O. (2004). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.
- Khadijah. (2015). Media Pembelajaran AUD. medan, perdana publishin.
- Kurnia, R. (2014). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Pekanbaru, Bahan Ajar PAUD FKIP UR.
- Kurniawan, Eko, & Komalasari, D. (2019). Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. Jurnal PG PAUD, 8(1), 1–4. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/27681/25326>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. In Bogor: Ghalia Indonesia (Vol. 173).
- Manshur. (2011). pendidikan anak usia dini dalam islam. yogyakarta, pustaka belajar.
- Pangesti, N. P., Wahyuningsih, S., Dewi, N. K., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maret, U. S. (2019). Jurnal Kumara Cendekia PENDAHULUAN Terdapat enam aspek Hasil tes pratindakan dilakukan dengan tes menggunakan unjuk kerja , terdapat indikator anak belum mampu motorik dalam halus perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan perkembangan salah sat. 7(4).
- Sugiono. (2018). metode penelitian kuantitatif. alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2013). Statistik untuk Penelitian. CV. Alvabeta Bandung.
- Sukamti, R. (2018). perkembangan motorik (S. Amalia (ed.); 1 ed.). UNY press.
- Usman, M. B., & Asnawir, H. (2002). Media pembelajaran. Ciputat Pers.
- Yuliasari, N., & Sumarni, S. (2020). Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board Untuk Motorik Halus Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak. 7(2), 122–132. <https://doi.org/10.36706/jtk.v7i1.11552>