

Pengembangan Media *Busy Table* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Relwi Yani¹, Rita Kurnia², Zulkifli N³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Email: Relwi.yani4998@student.unri.ac.id, rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id,
pakzul59.nz@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *busy table* untuk meningkatkan motorik halus yang layak digunakan untuk anak usia 4-5 tahun. Media *busy table* ini untuk meningkatkan motorik halus anak dalam proses perkembangan anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (R&D). di ambil dari model pengembangan *borg and gall* yang terdapat 10 langkah prosedur. dalam hal ini peneliti memutuskan dari 10 langkah hanya menggunakan 6 langkah. untuk menentukan kelayakan media *busy table* maka penilaian akan ditentukan oleh ahli media, ahli materi dan penilaian pendidik. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan angket. Analisis data deskriptif. Hasil penelitian media *busy table* layak digunakan dengan di dukung dengan penilaian ahli media 88% dengan kategori "layak" dan untuk ahli mater 91% dengan kategori "layak" . berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *busy table* layak di implementasikan di sekolah.

Kata kunci : media *busy table*, motorik halus

Abstrack

This development research aims to produce busy table media to improve fine motor skills that are suitable for use for children aged 4-5 years. This busy table media is to improve children's fine motor skills in the development process of children aged 4-5 years. The type of research used by the researcher is the type of development research (R&D) taken from the borg and gall development model which contains 10 steps of the procedure. In this case the researcher decided from 10 steps to use only 6 steps. To determine the feasibility of busy table media, the assessment will be determined by media experts, material experts and educators' assessments. Data collection techniques used observation and questionnaires. Descriptive data analysis. The results of the busy table media research are suitable for use with the support of 88% media experts in the appropriate category and 91% for material experts in the appropriate category. Based on the results of the study, it can be concluded that busy table media is feasible to be implemented in schools.

Keywords: *busy table media, fine motoric skills, 4-5 years old*

PENDAHULUAN

Menurut (Kurnia 2016) perkembangan adalah suatu perubahan yang bersifat permanen dengan menggunakan susunan dan peranan tubuh yang meningkat dalam hal kemampuan motorik halus, berdekatan dengan pertumbuhan, mempunyai tahapan-tahapan yang tersusun, dan memiliki pola yang tepat.

Berdasarkan sumartni dalam (Nomi Pura dan Asnawati and Nomi Pura 2019) Kemampuan motorik halus adalah Gerakan otot kecil seperti tangan yang dapat melatih anak dalam proses belajar anak .

Keterampilan motorik halus (Ningsih 2015) yaitu keterampilan yang membutuhkan kekuatan untuk mengatur otot-otot kecil untuk mendapatkan keterampilan motorik halus yang baik. Ini terlihat pada saat kegiatan menulis, meronce, dan menganyam

Dari hasil dari observasi dilapangan, peneliti menemukan beberapa masalah yang dialami oleh anak usia 4-5 tahun, sebagian motorik halusnya anak didik masih kurang seperti, mengikat tali sepatu yang masih dibantu oleh orangtuanya, masih ada anak yang belum bisa dalam menggunakan alat makan atau alat tulis, dalam menyusun *puzzle* masih ada anak yang belum bisa secara baik dan benar, dan menggunting pola yang belum benar. Dengan itu sangat dibutuhkan media yang akan mendukung anak melatih motorik halus anak dengan cara yang menyenangkan..

Media busy table ini anak akan dapat membantu dalam meningkatkan motorik halus. Dengan dilihat kondisi tersebut dengan ini peneliti tertarik menggarap penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Busy table* Untuk meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun.**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kecamatan tampan kota pekanbaru dan dilaksanakan terhitung dari pembuatan proposal dan diseminarkan hingga ujian skripsi pada bulan April 2021- November 2021. Dengan media busy table ini, peneliti menetapkan metode penelitian R&D (*Research And Development*) yakni penelitian yang menciptakan suatu produk dan menguji produk yang dihasilkan tersebut (sugiyono 2008).

Tahap penelitian ini diambil alih dalam tipe pengembangan Borg and Gall, yang meliputi 10 langkah dalam metodologi pengembangan. Dalam hal ini, para peneliti menentukan bahwa hanya 6 dari 10 langkah dalam RnD yang digunakan. Prosedurnya adalah sebagai berikut prosedur pengembangan dan penelitian yang peneliti ambil:

a. Potensi dan masalah

Menurut Sugiyono (2015), potensi yang digunakan dan memiliki nilai, tetapi masalahnya adalah kesalahan yang diharapkan dari apa yang terjadi. Dari penelitian ini peneliti mencari dan menemukan potensi dan permasalahan yang muncul di lingkungan sekolah.

b. Pengumpulan data

Setelah menemukan potensi masalah, mengumpulkan data atau informasi. Peneliti pada penelitian ini memeriksa informasi dengan menggunakan analisis studi kepustakaan media tabel hunian dan media studi literatur mengenai motorik halus anak dilingkungan taman kanak-kanak.

c. Desain produk

Desain produk yang dibahas dalam media *busy table* ini adalah membantu anak dalam meningkatkan motorik halus agar hasil yang diharapkan sesuai dengan sesuai tingkat perkembangannya.

d. Validasi desain produk

Validasi desain adalah kegiatan dalam menilai kelayakan desain produk. Dari penelitian ini media edukasi yakni media pembelajaran edukatif

e. Revisi desain produk

Setelah dilakukan validasi peneliti melakukan pembaruan desain produk yang telah dibuat berdasarkan masukan para ahli media dan ahli materi.

f. Ujicoba produk

Selanjutnya ujicoba produk yang digunakan berdasarkan melihat kelayakan media *Busy Table* saat digunakan oleh anak usia 4-5 tahun. Uji coba hanya dilakukan beberapa

anak dikarenakan keterbatasan peneliti dan melaksanakan uji coba dilakukan dimasa pandemi COVID-19 ini.

Yang akan dilakukan pertama dalam menganalisis produk ini yaitu menetapkan skala penilaian menggunakan skala likert dengan rentang nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 1. Kedua untuk menentukan hasil perhitungan presentase yakni:

$$\text{Presentase (\%)} \text{ kelayakan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

setelah memperoleh hasil persen untuk penilaian berdasarkan validator materi dan media, maka data diolah terbentuk tabel berikut ini:

Tabel 1. Skala kelayakan media

No	Pencapaian persentasi	Interprestasi
1	76 – 100 %	Layak
2	51 – 75%	Cukup layak
3	26 – 50%	Kurang layak
4	0 – 25%	Tidak layak

Produk yang dikembangkan yakni media *busy table* dapat dinyatakan layak jika mendapatkan skor 76 – 100 % atau 51 – 75% dari ahli media maupun dari ahli materi. Maka media dapat digunakan untuk dilakukan ujicoba. jika mendapatkan konversi 26 – 50% atau 0 – 25% dari ahli media dan ahli materi, maka media busy table harus dilakukan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Validasi produk ini dilakukan oleh Dr. Daviq chairilisyah, M.Pd selaku ahli materi 1, Drs. Zulkifli N, M.Pd selaku ahli materi 2 yang akan menilai lembaran instrumen validasi materi yang berdasarkan indikator penilaian dan penilaian dari segi ahli materi 1 dan ahli materi 2 akan ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

Indikator Penilaian	V1	V2
Media <i>busy table</i> membantu anak dalam meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.	4	4
Kesesuaian materi media <i>busy table</i> dengan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun	4	4
Materi yang ditampilkan dengan menarik	4	3
Kesesuaian materi dengan konsep meningkatkan motorik halus	4	4
Penyajian media dapat menumbuhkan minat belajar rasa ingin tahu anak	4	4
Materi yang disajikan bermanfaat untuk kemampuan motorik halus anak dalam kehidupan sehari-hari	3	4
Mampu melatih anak dalam meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.	4	4
Ketepatan media <i>busy table</i> dalam meningkatkan motorik halus anak	4	3
Penyajian materi dapat melatih kemampuan motorik halus anak dalam menulis.	3	3
mampu mengenal keaksaraan awal melalui media <i>busy table</i>	3	4
Jumlah	36	37
Skor Maksimal	40	40
Rata-Rata Skor	3,6	3,7
Persentase 1	90%	92,5%
Kategori	Layak	Layak

Berdasarkan penilaian materi oleh validator 1 dan validator 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh validator 1 dalam penilaian materi medapat nilai skor 36 dengan nilai skor rata-rata 3,6 dan nilai presentase 90% dikategorikan “Layak”. Pada penilaian materi validator 2 mendapatkan nilai skor 37 dengan nilai skor rata-rata 3,7 dan nilai presentase 92 % dengan kategori “Layak” . Jadi jumlah persentase validator 1 dan validator 2 yaitu 91% dengan kategori dinyatakan “Layak”.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	V.1	V.2
Fisik	Keawetan bahan media <i>busy table</i>	4	4
	Kesesuain ukuran media <i>busy table</i>	4	3
	Keamanan bahan yang digunakan	3	3
	Kemenarikan desain kemasaan	4	3
Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun	4	4
	Kesesuaian komposisi warna dan gambar	3	3
Gambar	Kejelasan gambar pada media <i>busy table</i>	3	3
	Kesesuain gambar dengan materi karakteristik anak usia 4-5 tahun	4	3
Pemakaian	Kesesuaian permainan dengan karakter anak usia 4-5 tahun	4	3
	Kepratisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	4	4
	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan anak	4	4
Grafis	Kesesuaian gambar pada media menarik	3	3
	Keterkaitan gambar dan materi yang digunakan	3	3
Tulisan	Kesesuaian ukuran dan jenis font yang digunakan	4	4
	Kejelasan warna tulisan	4	4
Total Skor	55		51
maksimal	60		60
Rata-rata skor	3,6		3,4
Persentasi validator 1	91%		85%
Kategori	Layak		Layak

Berdasarkan penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 diatas dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian media mendapat nilai skor 55 dengan nilai rata- rata 3,6 dan nilai presentase 91% dengan kategori “layak”, pada penilaian validator 2 mengenai penilaian media mendapat nilai skor 51 dengan nilai rata- rata 3,4 dan nilai presentase 85% dikategorikan “layak”, jadi jumlah persentase validator 1 dan validator 2 yaitu 88% dengan kategori dinyatakan “layak”. Hal ini diperjelas dengan hasil dari validator 1 dan validator 2 mengenai media mengatakan produk media yang dikembangkan “layak” untuk di ujicoba lapangan.

Pembahasan

Produk yang dikembang kan di penelitian ini yaitu adalah media *busy table* untuk anak usia 4-5 tahun sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motorik halus anak. Salah satu alasan peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan peneliti melihat pengamatan yang ada di sekolah mengenai media pembelajaran membantu motorik halus anak yang belum sesuai dengan tahapan perkembangan dengan menjadikan media kertas sebagai media pembelajaran dalam perkembangan motorik halus anak. Dengan hal ini yang menjadi anak kurang tertarik dalam melakukan proses pembelajaran.

Busy table adalah alat permainan yang bentuk meja untuk dalam menyibukkan anak dengan berbagai macam permainan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Media *busy table* bahan dasar awal adalah triplek dan kayu yang berbentuk seperti meja yang bisa di buka dan tutup. media *busy table* memiliki beberapa jenis permainan yang dapat melatih motorik halus anak jika dilihat di awal akan terlihat papan tulis yang dimana anak akan di bebaskan untuk menulis dengan menggunakan alat tulis spidol yang aman.. Selanjutnya nya jika di buka mejanya didalam meja terdapat berbagai jenis permainan yang pertama ada permainan puzzel huruf dan angka, permainan *puzzel* ini bermanfaat bagus sekali dimana permainan ini melatih motorik halus anak dengan cara mencocokkan potongan *puzzle* tersebut ke tempatnya.

Permainan ini sangat membantu dalam melatih gerakan tangan dan mata anak dalam melakukan permainan tersebut. Selain melatih motorik halus anak permainan ini terdapat berbagai manfaat nya seperti daya ingat anak serta kognitif anak. Selanjutnya ada permainan kancing baju dan resleting baju. Dalam permainan ini anak akan bermain dengan cara memasang kancing baju serta membuka tutup resleting baju. Dalam permainan ini membantu anak dalam melatih gerakan tangan serta membantu anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari saat memasang baju atau resleting baju. Selanjutnya ada permainan maze puzzle, maze puzzle adalah permainan yang dimana terdapat jalur-jalur yang menyambungkan dengan pasangannya. Cara permainan nya mencari jalan yang tepat untuk sampai ke pasangannya. Manfaat dari permainan ini untuk melatih tangan dan koordinasi mata, bukan hanya itu saja manfaat yang ada di permainan ini juga untuk melatih kesabaran anak. Selanjutnya ada permainan ikat tali sepatu, cara bermain dengan cara anak mengikat tali sepatu tersebut dengan baik dan benar. Manfaat dari permainan ini adalah untuk melatih tangan dan koordinasi mata anak serta melakukan kegiatan sehari-hari anak dengan cara mengikat tali sepat tanpa bantuan oarang dewasa. Dan terakhir permainan pasir ajaib. Cara bermainnya dengan mencetak dengan menggunakan cetakan berbagai bentuk dengan memnggunakan sendok mainan yang disediakan.

Produksi pengembangan media *busy table* ini peneliti tidak dapat melakukan sendiri dikarenakan keterbatasan alat dan keahlian peneliti, maka media *busy table* peneliti meminta bantuan ketempat ahli di bidangnya. Media *busy table* ini diarahkan kepada ahli mengikuti desain awal yang telah dirancang oleh peneliti. Adapun tujuan dari produksi media *busy table* ini adalah untuk mengetahui pengembangan media *busy table* tersebut. Untuk mengetahui layak atau tidak layak nya media *busy table* tersebut maka dilakukan validasi yang dilakukan oleh validator untuk mengetahui kelayakan media *busy table*. Untuk mengetahui kelayakan media ini dapat diperoleh dari data penilaian materi dan media, dan uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 8 orang anak yang berusia 4-5 tahun. Produk yang dikembangkan ini di validasi oleh 2 ahli yaitu ahli validator 1 dan ahli validator 2 untuk menentukan kelayakan media tersebut dan ditambah dengan 5 guru yang bersertifikasi dan tahapan validasi ini dilakukan hanya 1 kali saja, dikarenakan media yang divalidasi sudah dinyatakan layak oleh ahli. hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator dan validator 2 yaitu dari lembar validasi memiliki 10 indikator penilaian dan hasil persentase oleh validator 1 mendapat persentase 90% dengan kategori "layak" dan validator 2 mendapat 92% dengan kategori "layak".

Untuk hasil penilaian media yang dilakukan validator 1 dan validator 2 dari lembar validasi media memiliki 15 indikator penilaian, dan hasil persentase penilaian media oleh validator 1 91% dengan kategori "layak" dan validator 2 85% dengan kategori "layak" dari hasil penilaian ini tidak ada komentar yang diberikan validator hanya saja saran untuk membuat media lebih menarik lagi.

Pada hasil uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kelayakan media *busy table* saat anak menggunakannya. Uji coba terbatas ini dilakukan 8 orang anak yang berada sekitaran eumah peneliti yang berusia 4-5 tahun. hasil penelitian uji coba terbatas yang dilakukan 8 orang anak tersebut ialah 93% "sangat baik". dapat dinyatakan bahwa media *busy table* yang dikembangkan dinyatakan "layak" untuk dimanfaatkan pada saat proses belajar dalam meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : Media *busy table* adalah sarana dalam pembelajaran motorik halus anak. penelitian ini didapatkan 7 orang validasi dengan penilaian media dan materi dan 8 orang anak untuk dilakukan uji coba anak.

Hasil dari penelitian materi yang dilakukan yang dilakukan validator 1 dan validator 2 mendapatkan kategori "layak". Untuk validasi penilaian media dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 dengan dikategorikan "layak". Untuk hasil penilaian dari 5 guru dari 7 indikator media mendapatkan kategori "layak" pada hasil uji coba terbatas ini dilakukan subjek ujicoba 8 orang anak yang berada disekitar rumah peneliti yang berusia 4-5 tahun.

sebagai upaya mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang media *busy table*. Berikut saran yang di sampaikan:

1. Bagi peneliti, diharapkan dapat menguji keefektifitas media *busy table* dengan tema yang lain sebagai media untuk meningkatkan motorik halus anak usi 4-5 tahun.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadikan media *busy table* ini sebagai sarana pembelajaran dalam proses meningkatkan motorik halus anak.
3. Bagi pembaca, pembaca diharapkan mengembangkan media *busy table* lebih baik lagi dan dapat di ujicobakan pada kelompok yang lebih luas,

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University *Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Dwi. N.P dan Asnawati. 2019. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serut Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensial* 4, No. 2: 131-140.
- Fazira, Sinta, Musnar Indra Daulay, and Lusi Marleni. 2018. "Pengaruh Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Usia Dini." *Aulad : Journal on Early Childhood*.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publis. Surabaya.
- Husdarta dan Nurlan Kusmaedi. 2012. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Pt Alfabeta. Bandung.
- Kemendikbud, 2014. Permendikbud No 137 Tahun 2014: Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Availabel At [https://Permendikbud%20no.%20137%20tahun%202014%20\(Lampiran%201\)%20standar%20isi%20paud.Pdf](https://Permendikbud%20no.%20137%20tahun%202014%20(Lampiran%201)%20standar%20isi%20paud.Pdf), Diakses Pada 20 Maret 2020 Pukul 11.00.
- Kurnia, R. 2016. "Efektivitas Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Bahan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak" *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*: 27–36.
<https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/viewFile/3832/3724>.
- Ningsih, Andri Setia. 2015. "Identifikasi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Dalam Berbagai Kegiatan Main Di Kelompok B." *Artikel Jurnal Skripsi*.
- Nomi Pura dan Asnawati, Dwi, and Dwi Nomi Pura. 2019. "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil." *Jurnal Ilmiah Potensia* 4(2): 131–40. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/7671> (December 28, 2021).
- sugiyono. 2008. *alfabeta Metode Penelitian Pendidikan - Google Books*.
https://www.google.co.id/books/edition/Metode_penelitian_pendidikan/0xmCnQAACAAJ?hl=id (December 28, 2021).