

PENGEMBANGAN MEDIA *ROULETTE BOARD* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK TAMAN KANAK KANAK KELOMPOK A

DEVELOPMENT OF *ROULETTE BOARD* MEDIA TO PRACTICE SKILLS FINE MOTOR SKILLS OF KINDERGARTEN

Nabila Fitri Indriani¹, Sri Setyowati², Mallevi Agustin Ningrum³, Melia Dwi Widayanti⁴

¹PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

nabila.20009@mhs.unesa.ac.id

²PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, srisetyowati@unesa.ac.id

³PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

mallevingrum@unesa.ac.id

⁴PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

meliawidayanti@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan pada anak usia dini merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk diberikan. Hal ini dikarenakan pada anak usia dini seluruh proses perkembangan dan pertumbuhan yang terjadi pada diri anak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama pada perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus merupakan salah satu perkembangan dalam pengendalian gerakan tubuh melalui pusat saraf, urat saraf, dan otot yang saling terkoordinasi. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media *Roulette Board* untuk melatih keterampilan motorik halus pada anak kelompok A. Metode yang digunakan pada penulisan ini adalah Research and Development (Penulisan dan Pengembangan) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Dari hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui hasil akhir yang didapatkan bahwa media dinyatakan valid karena memperoleh validasi ahli materi sebesar 82,1%, validasi ahli media 87,5%. Berdasarkan hasil efektivitas media *Roulette Board* menunjukkan bawah Sig. (2-tailed) sebesar 0.004 sehingga Sig. (2-tailed) < 0.05 atau 0.004 < 0.05 maka berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Pada hasil perhitungan nilai N-Gain menunjukkan nilai mean (rata-rata) mendapatkan skor 0.6369 yang berarti $0,3 \leq g \leq 0,7$ memiliki kategori sedang. N-Gain persen menunjukkan nilai 63,6% yang berarti cukup efektif. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa media ini layak dan efektif untuk digunakan pada anak kelompok A dalam melatih keterampilan motorik halus dengan rentan usia 4-5 tahun, dikarenakan media yang digunakan memiliki kebaruan yang mampu memberikan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dalam menstimulasi motorik halus mereka.

Kata Kunci: Motorik halus, anak usia dini, *Roulette Board*

ABSTRACT

Education in early childhood is one of the most important things to provide. This is because in early childhood the entire process of development and growth that occurs in children will experience very rapid development, especially in fine motor development. Fine motor development is one of the developments in controlling body movements through nerve centers, nerves, and muscles that are coordinated with each other. The purpose of this study was to determine the feasibility and effectiveness of *Roulette Board* media to train fine motor skills in group A children. The method used in this research is Research and Development with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation

and Evaluation). From the results of the data analysis that has been carried out, it can be seen that the final result obtained is that the media is declared valid because it obtained material expert validation of 82.1%, media expert validation of 87.5%. Based on the results of the effectiveness of the *Roulette Board* media, the lower Sig. (2-tailed) of 0.004 so that Sig. (2-tailed) < 0.05 or 0.004 < 0.05 then it means H_0 is rejected and H_a is accepted. The results of the calculation of the N-Gain value show that the mean (average) value gets a score of 0.6369 which means that $0.3 \leq g \leq 0.7$ has a moderate category. N-Gain percent shows a value of 63.6% which means it is quite effective. From the results of the calculations that have been carried out, it shows that this media is feasible and effective for use in group A children in training fine motor skills With a vulnerability of 4-5 years old, because the media used has novelties that are able to provide fun activities for children in stimulating their fine motor skills.

Keywords : *Fine motor, early childhood, Roulette Board*

PENDAHULUAN

Kualitas pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk tahap awal masa kanak-kanak adalah yang aktif, kreatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan. Umumnya, anak-anak memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dibandingkan dengan orang dewasa. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan yang diberikan kepada anak harus terstruktur secara efektif dan menghindari durasi waktu yang panjang, serta tidak bertele-tele (Widayanti, 2020). Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan motoriknya.

Perkembangan motorik merupakan komponen penting dalam kehidupan anak. Hal ini karena perkembangan fisik motorik merupakan kebutuhan dasar bagi anak untuk mengembangkan aspek perkembangan lainnya (Mahmudi & Setyowati, 2017). Perkembangan motorik dapat didefinisikan sebagai perkembangan pengaturan gerakan tubuh. Kemampuan motorik ini dihasilkan dari kematangan antara saraf dan otot. Maka dari itu, setiap gerakan yang dilakukan oleh anak merupakan hasil kontrol oleh otak. Jadi, sistem pada otak lah yang berfungsi sebagai bagian dari susunan saraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental pada seseorang (Sujiono et al., 2014).

Menurut teori dari Santrock (2007) dalam (Wahyuningrum & Watini, 2022), terkait dengan keterampilan motorik halus jika terstimulasi dengan baik maka anak akan dapat melakukan beberapa kegiatan seperti menggenggam mainan, mengikat kancing, mengikat tali sepatu, atau terlibat dalam tugas apa pun yang menuntut ketangkasan dalam mengoordinasikan gerakan tangan dan mata. Hal ini juga dijelaskan oleh Elizabeth B. Hurlock (Riskayanti & Suwardi, 2021), bahwa keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi antara kemampuan

Corresponding author: Nabila Fitri Indriani

Email Address: nabila.20009@mhs.unesa.ac.id

Received: 06-07-2024, Accepted 30-12-2024., Published 31-12-2024

visual dan jari tangan yang digunakan untuk mengontrol suatu gerakan seperti menggambar, memotong, melipat, melempar, menangkap bola, serta terlibat dengan berbagai benda atau alat mainan. Dalam keterampilan motorik halus Maria Montessori melibatkan pendekatan untuk pendidikan, di mana anak-anak terlibat dalam kegiatan yang nyata dan secara langsung. Kegiatan-kegiatan ini, yang diulang setiap hari, sehingga sebagian anak mengalami perkembangan yang cepat.

Dalam Permendikbud No. 16 tahun 2022, perkembangan motorik halus diklasifikasikan sebagai sub-elemen jati diri, dimana anak menggunakan fungsi motorik seperti gerakan kasar, halus, dan sentuhan untuk mengeksplorasi dan memanipulasi beragam objek yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai sarana peningkatan diri (Kemendikbud, 2022). Aspek penting perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, dalam hal kinerja perkembangan, adalah kemampuan mengatur gerakan tangan menggunakan otot polos, yaitu kegiatan seperti memetik, membelai, mencubit, menggenggam, memutar, dan meremas. (Wahyuni & Azizah, 2020). Selaras dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 yang digunakan sebagai acuan tahapan perkembangan anak sebelum adanya Permendikbud No.16 Tahun 2022, tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun diharapkan anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring dan lingkaran. Selain itu, anak juga mampu menjiplak, meniru bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

Sejalan dengan proses perkembangan anak usia dini terhadap kemampuan motorik halus khususnya pada lembaga Taman Kanak-Kanak, penulis melakukan observasi di lembaga TK Khadijah Surabaya yang hasil observasi menunjukkan 10 dari 12 anak dalam satu kelas mengalami kesulitan dalam melakukan koordinasi gerakan antara mata dan jari-jari tangan untuk kegiatan yang dilakukan seperti menggunting, menggambar, melipat, menjumput, membuat garis. Anak yang mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan motorik halusnya akan berdampak pada kemandirian anak seperti kesulitan mengancingkan baju, memakai sepatu, atau bahkan membuka tutup botol. Permasalahan ini dapat disebabkan karena beberapa hal seperti media yang terbatas, perkembangan motorik yang belum berkembang dengan sempurna, ataupun metode atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran kurang optimal.

Corresponding author: Nabila Fitri Indriani

Email Address: nabila.20009@mhs.unesa.ac.id

Received: 06-07-2024, Accepted 30-12-2024., Published 31-12-2024

Permasalahan tersebut perlu menjadi perhatian khusus bagi guru maupun orang tua, karena pada dasarnya jika pemberian stimulasi pada perkembangan tidak dilakukan dengan baik dan optimal, maka akan menghambat kemampuan anak dalam beraktivitas sehari-hari. Sebagai contoh, anak menjadi kurang mandiri untuk mengancingkan baju sendiri, menggunakan sepatu, menggunting, ataupun membuka tutup botol. Faktor utama yang berperan penting dalam merangsang perkembangan motorik anak adalah orang tua dan guru. Orang tua melakukan stimulasi di rumah melalui kegiatan yang dilakukan anak setiap hari, sedangkan guru menstimulasi dalam bentuk kegiatan yang melibatkan otot halus anak di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berusaha mengembangkan suatu inovasi berupa media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak dalam melatih keterampilan motorik halus, serta agar anak lebih tertarik pada kegiatan jurnal pagi di TK Khadijah Surabaya dengan menggunakan media yaitu *Roulette Board*. Dalam hal ini peneliti berfokus pada validitas dan keefektifan penggunaan media *Roulette Board* dalam melatih keterampilan motorik halus anak kelompok A. Pada media *Roulette Board* ini di dalamnya terdapat kegiatan meronce yang dikemas dengan beberapa macam tahapan atau level. Pada media ini nantinya anak dapat menggunakan motorik halus untuk memutar *Roulette Board* tersebut, yang kemudian anak akan diajarkan bahwa semakin kuat memutar papan maka akan semakin kencang papan berputar. Hal ini dapat menarik perhatian anak untuk berusaha lebih kuat dalam menggunakan kekuatan motorik halus.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Development Research), atau R&D. Dalam bidang pendidikan, penelitian ini adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk, yang kemudian divalidasi untuk selanjutnya digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Hanafi, 2017). Dalam penelitian terdapat banyak model pengembangan R&D yang dapat digunakan. Salah satunya adalah model pengembangan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Pada langkah pertama yang dilakukan adalah analisis dengan menganalisis permasalahan yang ditemukan di lembaga bahwa 10 dari 12 anak di kelompok A mengalami kurangnya keterampilan dalam aspek perkembangan motorik halus. Seperti kurangnya kemampuan anak dalam

memegang pensil, kurang kuatnya anak dalam memegang sendok pada saat kegiatan makan, maupun kurangnya kemampuan anak dalam kegiatan menggugung, mewarnai, maupun menggambar. Setelah menemukan permasalahan yang terjadi di lapangan, tahap selanjutnya adalah membuat rancangan media berupa materi dari referensi terdahulu, yang kemudian disesuaikan dengan media yang akan dikembangkan yaitu, media *Roulette Board* yang ditujukan untuk anak kelompok A dengan rentan usia 4-5 tahun. Selanjutnya adalah dengan melakukan uji validasi media kepada validator ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh dosen dengan minimal pendidikan terakhir S2 atau yang relevan yang memahami materi tentang keterampilan motorik halus.

Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok A yang berjumlah 10 anak. Teknik analisis data dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media *Roulette Board* dengan menggunakan analisis data *one group pretest posttest* dan dihitung menggunakan *software* SPSS veersi 26. Adapun analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan uji uji statistik dan uji N-Gain

HASIL PENULISAN

Uji Validasi Materi dan Media

Setelah menyelesaikan tahap pembuatan media, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah dengan melakukan uji validasi materi dan media yang bertujuan untuk menguji kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada anak. Berdasarkan hasil uji validasi kepada validator ahli materi dan media mendapatkan hasil, sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi Materi dan Validasi Media

| Validasi Materi | | Validasi Media | |
|-----------------|---------------------------------|----------------|---------------------------------|
| P | $= \frac{f}{n} \times 100 \%$ | P | $= \frac{f}{n} \times 100 \%$ |
| P | $= \frac{23}{28} \times 100 \%$ | P | $= \frac{35}{40} \times 100 \%$ |
| P | = 82,1 % | P | = 87,5 % |

Dalam tabel di atas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari validator ahli materi adalah sebesar 82,1% dan nilai yang diperoleh dari validator ahli media adalah 87,5%.

Uji Statistik

Corresponding author: Nabila Fitri Indriani

Email Address: nabila.20009@mhs.unesa.ac.id

Received: 06-07-2024, Accepted 30-12-2024., Published 31-12-2024

Langkah selanjutnya merupakan implementasi kepada sampel uji coba sejumlah 10 orang anak di TK Khadijah Surabaya, dengan langkah pertama yang dilakukan adalah *pretest*, kemudian treatment sebanyak tiga kali, dan yang terakhir adalah *posttest*. Selanjutnya dilakukannya perhitungan untuk mengukur skor nilai perbedaan antara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji wilcoxon yang akan disajikan pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Wilcoxon

| | <i>Posttest - Pretest</i> |
|------------------------|---------------------------|
| Z | -2.850 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .004 |

Berdasarkan output dari hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa *asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,004 yang berarti memiliki nilai kurang dari ($<$) 0.05. Nilai yang didapat menunjukkan $0.004 < 0.05$ berarti signifikansi yang lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan pada skor hasil *posttest*.

Selain menggunakan perhitungan uji wilcoxon untuk menentukan keefektifan media, untuk memperkuat data keefektifan media *Roulette Board* akan dilakukan perhitungan data dengan menghitung nilai N-Gain yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau treatment yang digunakan. Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil dari uji N-Gain dengan menggunakan SPSS 26,

Tabel 3. Uji N-Gain

| N-Gain Score | | | | | |
|--------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| N-Gain_score | 10 | .50 | .75 | .6369 | .08716 |
| N-Gain_persen | 10 | 50.00 | 75.00 | 63.6887 | 8.71621 |
| Valid N (listwise) | 10 | | | | |

Data yang diperoleh dari perhitungan N-Gain Score dengan nilai mean (rata-rata) menunjukkan score 0.6369 yang berarti $0,3 \leq g \leq 0,7$ memiliki kategori sedang. N-Gain persen menunjukkan nilai 63,6% yang berarti cukup efektif. Sehingga, dari hasil perhitungan nilai N-Gain media *Roulette Board* cukup efektif untuk digunakan melatih keterampilan motorik halus pada anak kelompok A.

Corresponding author: Nabila Fitri Indriani

Email Address: nabila.20009@mhs.unesa.ac.id

Received: 06-07-2024, Accepted 30-12-2024., Published 31-12-2024

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *Roulette Board* atau papan putar yang ditujukan untuk melatih keterampilan motorik halus pada anak kelompok A atau yang setara dengan usia 4-5 tahun. Model penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau R&D dengan model ADDIE. Tahap proses pengembangan yang pertama yaitu melakukan observasi awal untuk menganalisis permasalahan yang terdapat di lembaga TK Khadijah Surabaya yang telah ditemukan, yaitu anak kelompok A mengalami kesulitan dalam mengoperasikan gerak jari tangan atau moroetik halusnya untuk melakukan kegiatan seperti menggunting, melipat, menjumpit, maupun menulis. Hal tersebut menyebabkan anak menjadi kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar terutama kegiatan yang menyantumkan motorik halusnya.

Menurut teori dari Santrock (2007) dalam (Wahyuningrum & Watini, 2022), terkait dengan keterampilan motorik halus jika terstimulasi dengan baik maka anak akan dapat melakukan beberapa kegiatan seperti menggenggam mainan, mengikat kancing, mengikat tali sepatu, atau terlibat dalam tugas apa pun yang menuntut ketangkasan dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata. Selaras dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 yang digunakan sebagai acuan tahapan perkembangan anak sebelum adanya Permendikbud No.16 Tahun 2022, tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun diharapkan anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring dan lingkaran. Selain itu, anak juga mampu menjiplak, meniru bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

Pembelajaran yang bersifat monoton akan membuat anak mudah bosan dan tidak tertarik. Dalam lembaga tempat penelitian juga ditemukan bahwa kurangnya inovasi media pembelajaran dalam kegiatan jurnal pagi yang mendukung anak dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Maka dari itu, guru sebaiknya memberikan pembelajaran yang beragam dan menarik dengan menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Seperti yang tertera dalam Permendikbud Ristek No. 16 Tahun 2014 Pasal 12 ayat (2) yang menjelaskan tentang implementasi pembelajaran dengan suasana belajar yang menyenangkan seperti yang dimaksud pada ayat (1) yaitu dilakukan dengan cara : a) menciptakan suasana belajar mengajar

yang menarik, gembira, bebas, dan aman dari perundungan; b) menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang tidak hanya di dalam kelas, dan juga mampu mempertimbangkan aspirasi dari Peserta Didik; c) mendukung keaneka ragaman budaya, gender, bahasa, agama atau kepercayaan, karakteristik, serta kebutuhan setiap peserta didik (Permendikbud Ristek, 2022). Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah di temukan, yaitu dengan mengembangkan media *Roulette Board* yang dirancang dengan sebaik mungkin sesuai dengan karakteristik anak usia 4 – 5 tahun. Tujuannya supaya media yang dikembangkan layak dan efektif untuk melatih keterampilan motorik halus anak kelompok A.

Tahap selanjutnya adalah mendesain media *Roulette Board* sebagai media dalam melatih keterampilan motorik halus anak kelompok A. Media *Roulette Board* didesain dengan semenarik mungkin untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam menggunakan media. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik sebagaimana dikutip dalam Sapriyah (2019), pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berpotensi untuk meningkatkan minat dan keinginan anak, merangsang motivasi, bahkan memiliki efek psikologis pada anak. Media pembelajaran datang dalam berbagai bentuk dan jenis, seperti media *Roulette Board* yang berbentuk lingkaran dan dapat diputar 360°.

Media ini berbahan dasar kayu ringan atau triplek, sehingga mudah untuk dibawa kemana saja dengan diameter lingkaran sebesar 30 cm. Di dalamnya terdapat kegiatan meronce dengan beberapa tahapan yaitu merangkai bebas, merangkai sesuai warna, merangkai sesuai bentuk, merangkai sesuai bentuk dan warna, merangkai pola, dan merangkai sesuai dengan kartu pola. Alat dan bahan yang digunakan dalam media *Roulette Board* ini adalah manik-manik geometri, manik-manik berbentuk buah, tali dengan panjang ± 25 cm, dan juga kartu pola. Langkah selanjutnya yaitu akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, pada penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai sebesar 82,1% dan pada ahli media mendapatkan nilai sebesar 87,5%. Maka media *Roulette Board* dinyatakan layak dengan revisi.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Khadijah Surabaya dengan menggunakan media *Roulette Board* menunjukkan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, yaitu dari keseluruhan hasil pencapaian anak menunjukkan indikator yang mengalami peningkatan tertinggi dari hasil *pretest* dan *posttest* adalah indikator 4, yaitu anak menunjukkan kemampuan membuat garis

vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan zig-zag. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan skor yang diterima, yaitu *pretest* mendapat 19 poin dan *posttest* mendapatkan 32 poin yang dimana mendapat peningkatan sebanyak 13 poin. Perolehan skor tertinggi pada indikator 4 ini dikarenakan pada kegiatan treatment yang dilakukan adalah dengan melakukan kegiatan meronce atau memasukkan manik-manik ke dalam tali, yang pada dasarnya mampu melatih fokus anak. Oleh karena itu, dari hasil treatment yang dilakukan sebanyak tiga kali menghasilkan anak-anak yang fokus dalam menebali garis vertikal, horiizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan zig-zag.

Selain skor tertinggi yang didapatkan pada indikator 4, terdapat skor terendah yang terdapat pada indikator 3 yaitu anak menggunakan kekuatan jarinya untuk menggoreskan pensil di atas kertas. Skor yang diperoleh pada indikator 3 pada *pretest* adalah sebesar 21 poin dan pada *posttest* mendapatkan 31 poin, sehingga terjadi peningkatan hanya sebesar 10 poin. Hal ini dapat dikarenakan kurangnya waktu treatment yang diberikan, untuk dapat membantu anak dalam menggunakan kekuatan jarinya perlu adanya stimulasi yang dilakukan dengan sesering mungkin. Asumsi yang diperoleh dari rendahnya poin pada indikator 3 adalah karena kurangnya waktu treatment yang dilakukan kepada anak. Hal ini didukung oleh teori Maria Montessori di mana anak-anak terlibat dalam kegiatan yang nyata dan secara langsung. Kegiatan-kegiatan ini, yang diulang setiap hari, sehingga sebagian anak mengalami perkembangan yang cepat.

Teori dari Elizabeth B. Hurlock dalam Riskayanti & Suwardi (2021), yang menyatakan bahwa tindakan keterampilan motorik halus pada anak dilakukan dengan melibatkan koordinasi antara kemampuan visual dan jari tangan, seperti menggambar, memotong, melipat, melempar, menangkap bola, memasukkan manik-manik (meronce), serta terlibat dengan berbagai benda atau alat mainan. Teori ini mendukung pengembangan media *Roulette Board* yang di dalamnya terdapat kegiatan meronce yang mampu melatih keterampilan motorik halus pada anak.

Dari hasil penelitian ini, pengembangan media *Roulette Board* untuk anak kelompok A terbukti mendapat respon yang menyenangkan dan positif baik dari guru dan juga anak. Selanjutnya merupakan langkah menguji keefektifan penggunaan media *Roulette Board* untuk melatih keterampilan motorik halus anak dengan menggunakan lembar instrumen penilaian yang digunakan. Kemudian analisis data yang digunakan dalam menghitung nilai atau skor yang diperoleh dari hasil penelitian adalah dengan menggunakan Uji normalitas shapiro wilk

dikarenakan sampel yang digunakan berjumlah < 50 data. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, dan dari hasil data *pretest* menunjukkan nilai 0,088 dan data *posttest* 0,57. Hal ini berarti menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal dikarenakan nilai yang dihasilkan $> 0,50$

Selanjutnya adalah dengan melakukan analisis data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji Wilcoxon dan uji N-Gain. Dari uji efektifitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,004 yang berarti memiliki nilai kurang dari ($<$) 0.05. Nilai yang didapat menunjukkan $0.004 < 0.05$ berarti signifikansi yang lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan pada skor hasil *posttest*. Seperti pendapat Sugiyono (2017), bahwa jika nilai asymp.Sig (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima (berpengaruh signifikan).

Data yang diperoleh dari perhitungan N-Gain Score dengan nilai mean (rata-rata) menunjukkan score 0.6369 yang berarti $0,3 \leq g \leq 0,7$ memiliki kategori sedang. N-Gain persen menunjukkan nilai 63,6% yang berarti cukup efektif. Sehingga, dari hasil perhitungan nilai N-Gain media *Roulette Board* cukup efektif untuk digunakan melatih keterampilan motorik halus pada anak kelompok A.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media yang dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) ini disebut dengan media *Roulette Board*. Media ini dikembangkan dari model papan putar yang berasal dari Prancis, media ini menggunakan bahan dasar kayu ringan yang di design dengan ukuran jari-jari sebesar 30 cm. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelompok A atau yang setara dengan usia 4-5 tahun. Setelah dilakukannya perancangan pada media, maka media diujikan melalui uji validasi yang berguna untuk mengukur kelayakan media. Hasil dari uji validasi materi mendapatkan nilai sebesar 82,1%, validasi ahli media 87,5%. Dari hasil penialian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Roulette Board* dikatergorikan layak untuk digunakan.

Pada uji kelayakan media *Roulette Board* dilakukan dengan menggunakan penilaian *pretest* dan *posttest* yang kemudian diolah menggunakan SPSS. Hasil data yang peroleh pada

penelitian ini berdasarkan output dari hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,004 yang berarti memiliki nilai kurang dari ($<$) 0.05. Nilai yang didapat menunjukkan $0.004 < 0.05$ berarti signifikansi yang lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan pada skor hasil *posttest*. Pada hasil perhitungan uji N-Gain Score menunjukkan nilai mean (rata-rata) mendapatkan skor 0.6369 yang berarti $0,3 \leq g \leq 0,7$ memiliki kategori sedang. N-Gain persen menunjukkan nilai 63,6% yang berarti cukup efektif. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa media ini layak dan efektif untuk digunakan pada anak kelompok A dalam melatih keterampilan motorik halus.

DAFTAR RUJUKAN

- Chayanti, D. F. N., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh 5 Teknik Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B. JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini), 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.v3n1.1-18>
- Chusna, L. A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan Media Dakon Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal PAUD Teratai, 08(2), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/29072>
- Fadhilah, N., Mustaji, M., & Jannah, M. (2021). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Pola Dan Motorik Halus Anak Usia Dini. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 644–658. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1479>
- Fatin, A. T., Reza, M., Widayanti, M. D., & Komalasari, D. (2022). Pengembangan Buku Panduan Program Pembelajaran Literasi Baca-Tulis Bagi Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Teratai, 11(1), 126–135. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/46533>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Kajian Keislaman, 4(2), 129–150. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204/953>
- Haryaningrum, V., Reza, M., Setyowati, S., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Indonesia, 12(1), 218–235. <https://journal.penerbitjurnal.com/index.php/educational/article/view/31/25>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. 1–38. [https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/Lingkup Capaian Pembelajaran Serta Contoh Indikato_1680941341.pdf](https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/Lingkup%20Capaian%20Pembelajaran%20Serta%20Contoh%20Indikator_1680941341.pdf)
- Pahendra, P. (2021). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Journal of Education and Teaching (JET), 1(2), 67–74. <https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16>

Corresponding author: Nabila Fitri Indriani

Email Address: nabila.20009@mhs.unesa.ac.id

Received: 06-07-2024, Accepted 30-12-2024., Published 31-12-2024

- Permendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, 1(69), 5–24.
- Riskayanti, S., & Suwardi, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 61. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.567>
- Wahyuni, F., & Azizah, A. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15 No.1. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/adabiya/article/view/257/291>
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384–5396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>

PERSANTUNAN

Pada penyusunan penelitian dan penulisan ini penulis menyadari bahwa penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu dosen jurusan PG PAUD Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan bimbingan serta arahan, sehingga penulis telah menyelesaikan tulisan ini dengan sangat baik. Pada penulisan artikel ini disadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan maupun penulisan, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengharapkan saran maupun kritik untuk membangun penelitian yang lebih baik lagi agar dapat bermanfaat bagi penulis serta pembaca.