

Pengaruh Penggunaan Media Diorama dari Bahan Bekas dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang

Resya Khalby Shalita¹, Indra Jaya²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email: resyashalita6@gmail.com, indrajaya.pgpaudfipunp@gmail.com

Abstrak

Penelitian berlatar belakang belum adanya variasi penggunaan media di Taman Kanak-kanak dalam kegiatan pengembangan motorik halus bagi anak usia dini. Hal tersebut terlihat ketika anak belum dapat memegang benda seperti pensil, penghapus, gunting saat pembelajaran, serta media yang digunakan dalam pengembangan motorik halus tidak menarik perhatian anak. Penelitian bertujuan melihat seberapa berpengaruh penggunaan media diorama dari bahan bekas dalam mengembangkan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang. Pendekatan penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jenis metode *Quasi Eksperimen*. Hasil dari analisis data penelitian membuktikan pada uji normalitas dan homogenitas pada *pre-test* dan hasil *post-test* terdapat data yang distribusinya normal serta homogen. Selanjutnya berdasarkan uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,037 < 0,05$ Oleh karena itu, H_0 ditolak, H_a diterima. Oleh karena itu, kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh penggunaan media diorama dari barang bekas dalam mengembangkan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang.

Kata Kunci: *media diorama, motorik halus, anak usia dini*

Abstract

The research background is that there is no variation in the use of media in kindergarten in fine motor development activities for early childhood. This can be seen when children cannot hold objects such as pencils, erasers, scissors during learning, and the media used in developing fine motor skills does not attract children's attention. The aim of this study was to see how influential the use of diorama media from used materials was in developing children's fine motor skills at Angkasa Kindergarten Air Force Padang. The research approach uses quantitative methods with the type of Quasi Experiment method. The results of the research data analysis prove that in the normality and homogeneity tests in the pre-test and post-test results, there are data that are normally distributed and homogeneous. Furthermore, based on the t-test, it shows the value of Sig. (2-tailed) is $0.037 < 0.05$ Therefore, H_0 is rejected, H_a is accepted. Therefore, the conclusion is that there is an effect of using diorama media from used goods in developing children's fine motor skills at Angkasa Kindergarten Air Force Padang.

Keywords: *media diorama, fine motor skills, early childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak yakni pendidikan yang mendasar saat upaya pembinaan yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan, sehingga dengan memberikan rangsangan kepada anak akan mempermudah mereka mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dikuasai. Pendidikan anak usia dini yaitu upaya yang dilakukan dalam pengembangan potensi yang dimiliki anak sejak masa dini. Pendidikan Taman Kanak-kanak mengikutsertakan anak dalam pendidikan di Indonesia, seperti dalam pembangunan kecerdasan, keterampilan, penguasaan ilmu dan teknologi (Maghfirah, 2019). Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan tahap tumbuh kembang selanjutnya.

Terdapat sebuah kondisi anak pada *Golden Age* atau Masa Emas, dimana pada masa ini perkembangan yang sangat pesat dialami oleh seorang anak dan disaat ini ialah masa yang tepat anak dalam berkembangnya berbagai aspek perkembangan dalam dirinya. Terdapat enam aspek perkembangan yang dialami oleh anak yakni pada moral serta bahasa, nilai agama, seni, sosial emosional, motorik, fisik, serta kognitif (Hasanah & Muryanti, 2019). Aspek-aspek perkembangan anak usia dini tentunya harus dilatih serta dikembangkan sedini mungkin untuk bekal anak dimasa yang akan datang.

Stimulasi aspek perkembangan dapat diberikan sebagai penunjang perkembangan anak. Stimulasi yang baik tentunya akan menghasilkan anak yang memiliki kualitas baik. Stimulasi dapat diberikan oleh orang tua maupun guru dalam tahap perkembangan anak. Ruang lingkup rumah sebagai lingkungan pertama dan utama bagi anak tentunya juga harus memberikan stimulasi kepada anak misal dalam kemandirian anak, sedangkan dalam ruang lingkup sekolah tentunya membutuhkan stimulasi dari guru yang diberikan kepada siswa dari berbagai media dan strategi yang diberikan dengan tujuan guna meningkatkan aspek perkembangan pada anak.

Keterampilan motorik yakni kemampuan yang dimiliki dalam upaya yang digunakan dalam melakukan gerakan yang terkoordinasi yang mengkombinasikan tindakan otot (Maghfirah, 2019). Motorik kasar adalah aspek perkembangan anak yang melatih otot besar anak seperti anak berjalan, berlari dan melompat. Selanjutnya, aspek perkembangan anak yang menggunakan koordinasi yang diperlukan antara otot mata

serta otot tangan yang dapat dilakukan seperti memegang mainan, memegang pensil, menulis, membuat karya dan lain sebagainya disebut sebagai motorik halus.

Grand theory dari penelitian ini yaitu Gallahue. Perubahan yang terjadi secara terus menerus sepanjang hidup kita salah satunya adalah perubahan yang terjadi pada gerak motorik yang dialami oleh manusia Gallahue, D.L & Ozmun, 1998 (dalam Kurniawan, 2018). Pengembangan motorik halus anak dikembangkan dengan upaya penggunaan media yang dapat menggerakkan otot-otot kecil anak yaitu antara otot mata dan tangan, oleh karena itu, diperlukan adanya penggunaan media yang menarik dan mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Media pembelajaran adalah media yang tak terbatas apabila guru mampu menciptakan media pembelajaran tanpa mengeluarkan banyak biaya. Penggunaan media bahan bekas bisa dijadikan sebagai alternatif dalam membuat media tanpa mengeluarkan banyak biaya. Sejalan dengan pendapat Maghfirah (2019) yaitu memanfaatkan barang bekas yang diubah menjadi media pembelajaran dapat dilakukan jika kita melihat di sekeliling lingkungan kita, serta memanfaatkan apa yang ada untuk diolah menjadi media pembelajaran yang tentunya menarik, kreatif, dan mempermudah dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

Anshori, (2019) mengatakan media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu pada pelaksanaan pembelajaran yang mendorong proses belajar mengajar dan digunakan untuk merangsang keterampilan atau kemampuan belajar, perasaan, pusat perhatian, hingga pikiran. Kemudian (Ekayani, 2021) mengatakan bahwa wadah atau sarana fisik yang dimanfaatkan oleh pengajar dalam pemberian materi pekajara, seperti video, film, buku, dan lain sebagainya juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran. Sarana/wadah yang berguna bagi pendidik untuk proses belajar yang membantu anak memahami materi pembelajaran yang disampaikan agar mampu meningkatkan hasil belajar anak baik berupa audio-visual, visual, dan juga audio yang penggunaannya dapat menyesuaikan dengan penyampaian materi dan tujuan yang ingin dicapai adalah media pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran sangat penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Menurut Nurrita, (2018) tujuan media pembelajaran adalah sebagai bantuan bagi pengajar atau guru dalam menjalankan proses penyampaian materi dan ilmu pada proses belajar mengajar kepada para siswa sehingga hasil yang diperoleh dari

pembelajaran siswa mencapai tingkat yang lebih baik dan tujuan pendidikan pun tercapai. Kemudian Astuti et al., (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan dalam meningkatkan kemudahan di kelas dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu, membantu peningkatan konsentrasi, dan mencapai peningkatan efisiensi proses belajar mengajar.

Barang bekas adalah barang yang telah kita gunakan tetapi dapat digunakan kembali yang dapat dijadikan untuk hal bermanfaat bagi kita. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring (Kemdikbud, n.d.) menjelaskan bahwa “Barang bekas adalah barang yang sudah dipakai, barang lama yang sudah dipakai”. Barang bekas contohnya yaitu botol minuman, kardus bekas, kalender bekas dan lain sebagainya. Salah satu yang dapat disebut sebagai barang bekas adalah plasti yang jika tertimbun di tanah akan dapat terurai dalam waktu yang panjang, maka kita harus mampu memanfaatkannya agar tidak terbuang begitu saja dan merusak lingkungan kita.

Barang bekas dapat dijumpai diberbagai tempat, bahkan setiap hari kita memakai barang satu kali pakai dan tidak dapat dipakai lagi sehingga terbuang begitu saja, sehingga barang tersebut menjadi sampah yang tidak berguna dan dapat merusak alam. Pemanfaatan barang bekas satu kali pakai dapat kita kumpulkan setiap hari dan lama kelamaan akan banyak dan dapat digunakan untuk membuat media. Bahan bekas banyak memiliki manfaat di kehidupan kita apabila dapat memanfaatkannya dengan baik.

Pemanfaatan barang bekas dapat dimanfaatkan melalui media diorama. Diorama adalah media 3 dimensi yaitu media yang dapat dilihat dari semua sisi. Media diorama dapat digunakan untuk media pembelajaran motorik halus anak usia dini. “Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh” (Kikiwati, 2019). Pemanfaatan diorama dalam perkembangan motorik halus anak yaitu sesuatu yang menarik terhadap anak usia dini karena medianya bersifat utuh dan terlihat seperti bentuk asli. Media diorama menggambarkan atau menceritakan sebuah peristiwa atau kejadian yang ada di lingkungan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang peneliti melihat perkembangan motorik halus anak disana belum begitu berkembang, media tidak menarik bagi anak dan cara penyampaian pembelajaran oleh

guru yang monoton. Pengamatan yang telah peneliti lakukan pada Taman Kanak- kanak Angkasa Lanud Padang terdapat banyak bahan bekas yang telah dikumpulkan oleh guru tetapi belum ada penerapan pemanfaatan media dari bahan bekas yang telah dilakukan. Pembelajaran khususnya pada motorik halus anak usia dini masih terfokus pada media print dan berbagai LKA yang digunakan. Anak merasa lebih cepat bosan ketika kurang menariknya dan membosankannya media pembelajaran yang disediakan sehingga mereka menjadi malas dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan diatas merupakan sesuatu yang penting untuk diteliti karena dengan pemanfaatan media yang kurang menarik dan guru yang tidak dapat meberikan ide dalam pembuatan media yang murah dan tanpa membutuhkan banyak biaya maka dari itu perkembangan motorik halus anak menjadi terganggu dan tidak begitu berkembang dengan baik. Paparan diatas membuat peneliti tertarik membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Dari Bahan Bekas Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini”.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang media diorama dari bahan bekas dalam pengembangan motorik halus, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu). Menurut Sugiyono, (2018) metode eskperimen dapat diartikan sebagai pengaruh perlakuan tertentu yang dicari melalui sebuah metode penelitian dalam kondisi yang terkendali terhadap suatu hal. Pada rancangan penelitian ini peneliti menguji seberapa berpengaruhnya penggunaan media diorama dari bahan bekas dalam upaya pengembangan motorik halus anak di Taman Kanak- kanak Angkasa Lanud Padang, maka di kelas eksperimen diberi perlakuan (X) dengan media diorama, sedangkan kelas kontrol dengan pendekatan konvensional (-) yaitu dengan media pop up, selanjutnya kedua kelas dilakukan test (post-test). Rancangan penelitian bisa dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Menurut Sugiyono, (2017) , dalam sebuah populasi terdapat sampel yang disebut sebagai bagian populasi itu sendiri, hal tersebut diartikan demikian karena jika terdapat populasi dengan jumlah yang besar, sangat sulit bagi seorang peneliti untuk melakukan penelitian pada keseluruhan populasi yang ada, terutama jika terdapat keterbatasan seperti waktu dan keadaan. Dalam penelitian ini, *purposive sampling* dijadikan sebagai metode pad pengambilan sampel, dan terdapat penentuan kriteria. Kriteria yang peneliti tetapkan yaitu anak yang berada pada lingkungan Taman Kanak-Kanak Angkasa Lanud Padang dan berusia 5-6 tahun sebanyak 20 anak.

Menurut Arifin (2011) , terdapat sebuah tes yang disebut sebagai tes perbuatan, yaitu jawaban yang dituntut oleh peneliti pada tes ini merupakan perbuatan, tindakan, atau perilaku peserta didik, dengan kata lain jawaban yang diambil sesuai dengan perilaku anak setelah diberikan pernyataan atau sebuah perintah. Oleh karena itu, terdapat sebuah indikator-indikator pengembangan yang peneliti buat untuk melihat perkembangan anak yang akan dicapai. Strategi dalam melihat kemampuan dan sikap anak dalam pengembangan motorik halus melalui diorama dilakukan dengan mengamati dan melihat serta menilai indikator tersebut, sehingga menjadi tolok ukur indikator tersebut tercapai atau tidak. Penyusunan instrumen didukung dengan penggunaan kisi-kisi instrumen atau matrix pengembangan.

Dibawah ini merupakan kisi- kisi instrumen untuk keterampilan motorik halus anak adalah:

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen keterampilan motorik halus anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Motorik Halus	Pergerakan jari jemari	Anak menggulung benda menggunakan ibu jari dan jari telunjuk	1
		Anak meremas kertas menggunakan jari jemarinya	2
	Pergerakan pergelangan tangan	Anak menirukan kegiatan membuat pola mata	3
		Anak melakukan kegiatan melepaskan lapisan kardus	4
	Koordinasi mata dan	Anak merekatkan potongan kardus sesuai	5

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
	tangan	dengan pola binatang	
		Anak mewarnai sesuai dengan gambar pemandangan yang diberikan oleh guru	6

(Sumber : Theory Gallahue 1998, Hurlock 1978 dan Santrock 1995)

Dalam proses validasi, peneliti melakukan validasi di PAUD Melati Palapa. Peneliti melakukan langkah-langkah percobaan untuk kegiatan pembuatan media diorama dari bahan bekas. Setelah selesai melakukan validasi data, peneliti selanjutnya dilakukan penelitian di TK Angkasa Lanud Padang. Peneliti mencoba memfokuskan dan melihat “seberapa berpengaruh penggunaan media diorama dari bahan bekas untuk perkembangan motorik halus anak dengan cara melakukan perbandingan hasil belajar pada kelas eksperimen terhadap anak pada kelas kontrol.” Peneliti menggunakan program yaitu SPSS 22.0. Sebelum dilakukannya tahap analisis, maka dari itu peneliti terlebih dahulu memastikan data antara variabel kelas eksperimen dan juga kelas kontrol sudah betul maka barulah disalin ke SPSS 22.0. peneliti menguji normalitas yang dapat digunakan dalam mengetahui apakah datanya sudah berdistribusi normal atau tidak, oleh karena itu dilaksanakanlah uji normalitas dengan uji Liliefors. Tujuan dari uji homogenitas ini yaitu guna memperhatikan apa data kelas sampel sudah homogen ataupun tidak homogen. Setelah itu, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji-t yang digunakan guna menjumlahkan besaran dari pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan bekas yang digunakan sebagai bahan dasar penggunaan media diorama dengan tujuan pengembangan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang membuktikan jika penggunaan media diorama dari bahan bekas memberikan pengaruh dalam mengembangkan motorik halus anak pada kelas eksperimen. Hal ini sejalan dengan pendapat yang memberikan penjelasan jika penggunaan media diorama dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Hasanah & Muryanti (2019). Media diorama menggambarkan atau menceritakan sebuah peristiwa atau kejadian yang ada dilingkungan.

Sebelum melaksanakan pengujian hipotesis maka peneliti terlebih dahulu

melaksanakan pengujian normalitas serta pengujian homogenitas. Jika dilihat dari hasil uji homogenitas data sudah memiliki distribusi yang normal serta mempunyai distribusi yang telah normal serta mempunyai varians yang telah homogen saat melakukan pre-test serta post-test di kelas kontrol. Berikut tabel yang dalam uji hipotesis melalui t-test yang digunakan dari uji independent sample t-test.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Anak Pretest Kelas Eksperimen	,189	10	,200(*)	,906	10	,256
Posttest Kelas Eksperimen	,202	10	,200(*)	,878	10	,124
Pretest Kelas Kontrol	,200	10	,200(*)	,927	10	,420
Posttest Kelas Kontrol	,223	10	,172	,943	10	,586

Hasil uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan kelas kontrol dan eksperimen memperoleh jumlah data (N) masing-masing yaitu 10. Sedangkan untuk nilai Sig *Kolmogrov-Smirnov* pada kelas pre-test eksperimen sebesar 0,200 dan nilai tersebut juga sama dengan kelas post-test yaitu 0,200. selanjutnya, kelas *pre-test* kelas kontrol nilainya yaitu 0,200, dan kelas *post-test* control bernilai 0,172. Berdasarkan karakteristik pengukur uji normalitas, data dapat disebut sebagai data yang terdistribusi normal jika nilai signifikan $>$ dari 0,05 sedangkan jika sebaliknya yaitu $<$ 0,05 jadi dapat disebut sebagai data yang tidak berdistribusi normal. Sehingga jika dilihat dari data yang didapatkan tersebut, peneliti menemukan bahwa pada uji normalitas ini kelas pre-test dan eksperimen mendapatkan nilai 0,200 begitupun engan post-test eksperimen. Selanjutnya, pada pre-test kontrol mendapatkan nilai yaitu 0,200 dan kelas post-test kontrolnya mendapatkan nilai yaitu 0,172. Dapat dilihat bahwa perolehan tersebut berarti memiliki nilai signifikan $>$ 0,05 dan bisa disimpulkan jadi data gain score berdistribusi normal pada kelas eksperimen serta kontrol.

Tabel 4. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,558	1	18	,465

SPSS 22.0 digunakan pada tabel pengujian diatas dan biisa dilihat jika nilai signifikansinya $> 0,05$ yakni 0,465. Apabila nilai Signifikansi $> 0,05$ dapat dikatakan sebagai homogen, namun sebaliknya jika $< 0,05$ maka tersebut bisa disebut data tersebut tidak homogen. Sehingga dari data yang ditemukan, kedua kelas sudah dianggap homogen karena melebihi 0,05 sehingga penelitian dapat selanjutnya dilakukan karena hasil data yaitu homogen.

KESIMPULAN

Penggunaan media diorama dari bahan bekas berpengaruh terhadap motorik halus anak di Taman Kanak- kanak Angkasa Lanud Padang. Berdasarkan tabel uji homogenitas diperoleh hasil skor dari signifikansi yaitu sebesar $0,172 > 0,05$. Jika skor dari signifikansi sebesar (sig) $> 0,05$ maka dari itu data dapat dinilai homogen, apabila skor dari signifikansi yaitu dibawah (sig) $< 0,05$ jadi data saat dinilai dikatakan tidak homogen. Oleh karena itu, ke 2 kelas yang dapat digunakan sebagai penelitian yaitu kelas yang sudah homogen.

Hasil proses hitung uji-t yang telah dilakukan dengan SPSS 22 didapat skor sig (2 tailed) sebesar 0,000. Skor $0,000 < 0,05$ dimana artinya terdapat pengaruh. Maka dari itu, diambil kesimpulan yaitu penggunaan media diorama dari bahan bekas memberikan pengaruh dalam mengembangkan motorik halus anak pada Taman Kanak- kanak Angkasa Lanud Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media

- Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Kemdikbud. (n.d.). *KBBI Daring*. <https://kbbi.web.id/bekas>
- Kikiwati, U. Y. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tegalsari 01. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kurniawan, R. (2018). Analisis Gerak Dasar Anak Usia 6-7 Tahun. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 311–320. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.12>
- Maghfirah, S. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Haalus Anak. *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 48–52. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i1.938>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.)). Alfabeta.