



Pengembangan Media Light Box untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Romadhoni Tri Nobel¹, Nurlita², Defni Satria³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: romadhoni.tri2533@student.unri.ac.id, nurlita@lecture.unri.ac.id, defni.satria@lecture.unri.ac.id

| Article Info | Abstract |
|--|---|
| Article History Received: 2023-11-05 Revised: 2023-12-22 Published: 2024-01-12 Keywords: <i>Light Box Media;</i> <i>Fine Motor;</i> <i>Early Childhood.</i> | This research aims to describe the learning process and outcomes through the application of light box media which can improve the fine motor skills of children aged 4-5 years. The type of research used is research and development. The steps taken are potential and problems, data/information collection, product design, product design validation, product revision, and product testing. Data collection techniques using observation, distributing questionnaires, and documentation analysis. The instrument used was a questionnaire for validation of light box media from media experts, material experts and professional PAUD educators. The data analysis technique used is a quantitative descriptive analysis technique using experimental methods. In the research, material expert validation was 81.5% "very feasible", media expert validation was 82% "very feasible", professional educator validation obtained a percentage result of 94% "very feasible", and the light box media trial response was 95%. % in the "very feasible" category. From the results before treatment (pretest), the percentage was 42.22% and the posttest was 77.78%. Based on the research N-Gain test, it was obtained at 61.53. Based on the research results, it can be concluded that light box media is effective and feasible for improving the fine motor skills of children aged 4-5 years at Mutiara Bunda Kindergarten, Bangkinang City. |
| Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2023-11-05 Direvisi: 2023-12-22 Dipublikasi: 2024-01-12 Kata kunci: <i>Media Light Box;</i> <i>Motorik Halus;</i> <i>Anak Usia Dini.</i> | Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil belajar melalui penerapan penggunaan media <i>light box</i> yang dapat meningkatkan Kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Langkah-langkah yang dilakukan adalah potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain produk, revisi produk, dan uji coba Produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi, menyebar angket, dan analisis dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk validasi media <i>light box</i> dari ahli media, ahli materi, dan pendidik profesional PAUD. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Pada penelitian diperoleh validasi ahli materi sebesar 81,5% "sangat layak", validasi ahli media sebesar 82% "sangat layak", validasi pendidik profesional diperoleh hasil persentase sebesar 94% "sangat layak", dan respon uji coba media <i>light box</i> sebesar 95% dengan kategori "sangat layak". Dari hasil sebelum perlakuan (<i>pretest</i>) diperoleh persentase 42,22% dan pada <i>posttest</i> sebesar 77,78%. Berdasarkan uji N-Gain penelitian diperoleh sebesar 61,53. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media <i>light box</i> efektif dan layak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Mutiara Bunda Bangkinang Kota. |

I. PENDAHULUAN

Perkembangan motorik sangat berpengaruh dengan organ otak. Otaklah yang mengatur semua pergerakan yang dilakukan oleh anak. Semakin matangnya perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot, memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak (Hadiyanti et al., 2021). Ketika anak kurang memiliki kesiapan untuk menggunakan gerakan tangannya maka akan berdampak pula pada aspek perkembangan yang lainnya, contohnya saja ketika anak kurang memiliki

kesiapan dalam menggerakkan tangannya maka anak juga akan mengalami kesulitan dalam menulis dan tentu saja menulis sudah termasuk dalam aspek perkembangan bahasa. Pada awal perkembangan dan juga pengalaman anak kemampuan motorik berkembang dari tidak terkoordinasi dengan baik jadi terkoordinasi secara baik, yang terpenting dari perkembangan motorik adalah proses urutan motivasi, pengalaman dan latihan/praktek. Ketika anak mampu melakukan suatu gerakan motorik, maka akan memotivasi anak untuk bergerak kepada

motorik yang lebih luas lagi. Proses aktivitas fisik meningkat dengan kuat seakan-akan anak tidak mau berhenti untuk beraktivitas fisik baik yang melibatkan motorik kasar maupun halus sehingga pada saat anak mencapai kematangan aktivitas tersebut bisa ditandai dengan kesiapan dan motivasi yang tinggi (Sari et al., 2020).

Media light box dapat mendorong motivasi dan kreatifitas anak dikarenakan melihat cahaya menyinari gambar, dimana anak dibebaskan untuk berkreasikan, berimajinasi, menciptakan sesuatu dengan bahasa mereka sendiri serta bereksplorasi dengan cahaya, bayangan dan refleksi. Sama halnya seperti anak melihat gadget ataupun tablet. Media ini dapat membantu anak dalam kegiatan belajar dan eksplorasi, khususnya melatih sensori. Kegiatan yang dapat dilakukan di atas light box untuk anak seakan tidak ada habisnya dan mendorong berbagai keterampilan motorik halus, seperti keterampilan menulis, koordinasi tangan dan mata, mengenal warna, dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti menemukan beberapa masalah yang dialami oleh anak usia 4-5 tahun, sebagian motorik halusnya anak didik masih kurang berkembang seperti memegang pensil dengan benar, mewarnai keluar garis, rendahnya ketercapaian meniru dan membentuk huruf pada saat kegiatan memberi nama dilembar latihan anak, dan banyak anak yang masih meminta bantuan kepada gurunya ketika melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus. Saat ini media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan plastisin, meronce dan menggunting kertas.

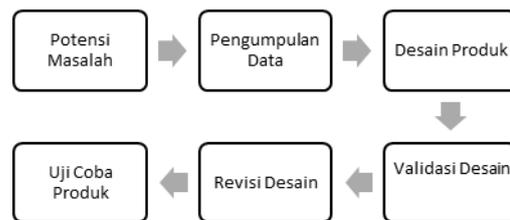
Dengan memperhatikan kondisi tersebut maka peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul "Pengembangan Media Light box Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Di TK Mutiara Bunda Bangkinang Kota".

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (research and development). Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2010) menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian R&D adalah jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dengan menggunakan metode eksperimen. Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan

termasuk dalam penelitian pengembangan. Hal tersebut disebabkan karena hasil dari penelitian ini nantinya berupa produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media *light box* dengan judul "Pengembangan Media light box untuk meningkatkan kemampuan motoric halus anak usia 4-5 tahun" yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran oleh ahli dibidangnya.

Prosedur pengembangan mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (Sugiyono, 2015), Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menjadi 6 langkah karena adanya keterbatasan waktu. Jika peneliti menggunakan semua langkah-langkah atau proses di atas penelitian tentunya akan memakan waktu yang cukup lama. Oleh sebab itu peneliti melakukan penerdehanaan atau pembatasan agar penelitian dan pengembangan diharapkan bisa selesai dengan waktu yang efisien dan tentunya dengan hasil yang efektif. adapun prosedur pengembangannya sebagai berikut:



Gambarr 1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Mutiara Bunda Bangkinang Kota. Adapun waktu pengambilan data yang di ambil dan dilakukan selama 4 bulan yaitu pada bulan Juli-Oktober 2023. Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini berupa lembar observasi, angket dan dokumentasi yang mana lembar observasi digunakan untuk anak dan ditujukan untuk mengetahui fakta yang terjadi di lapangan. Angket digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan pendidik Profesional PAUD ditujukan untuk mengetahui validitas media *light box*. Dokumentasi ditujukan untuk mendapatkan bukti-bukti pada penelitian dan data yang relevan dengan penelitian.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data deskriptif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media *light box*. Data yang diperoleh melalui instrumen

penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Angket tanggapan berisi pernyataan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari peneliti, petunjuk pengisian, dan item pernyataan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu media light box menjadikan salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Pengembangan media bermula dari masalah yang ditemukan dilapangan dengan melakukan observasi dan pengamatan. Maka dari itu untuk menghasilkan media pembelajaran yang bagus, diperlukan pemikiran dan diskusi serta dibantu dengan penelitian yang kuat. Penelitian pengembangan ini mengacu beberapa tahapan penelitian saja. Tahapan tersebut meliputi: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain dan uji coba produk.

Produk yang peneliti kembangkan adalah sebuah media pembelajaran yang peneliti beri nama yaitu *Light Box*. Media ini dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Media yang dikembangkan oleh peneliti ini dirancang oleh peneliti disesuaikan dengan indikator perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Setelah produk media pembelajaran telah selesai diproduksi. Kemudian selanjutnya adalah validasi produk. Seorang ahli yang akan menilai produk disebut validator. Pada tahap ini ada 8 orang validator, 2 validator dari dosen Prodi PG PAUD FKIP Universitas Riau yaitu Bapak Drs. Zulkifli N, M.Pd dan Ibu Prof. Dr. Dra. Rita Kurnia, M.Ed. sedangkan 5 validator pendidik adalah guru TK yang telah bersertifikasi, diantaranya Ibu Agus Nafida S.Pd AUD, Ibu Martinah S.Pd AUD, Ibu Maryanis S.Pd AUD, Ibu Evi Susanti S.Pd, dan Ibu Rian S.Pd.

1. Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Pendidik Profesional.

Dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media yaitu 2 orang validator dari

dosen Prodi PG PAUD FKIP Universitas Riau yaitu Bapak Drs. Zulkifli N, M.Pd dan Ibu Prof. Dr. Dra. Rita Kurnia, M.Ed. sedangkan 5 validator pendidik adalah guru TK yang telah bersertifikasi, diantaranya Ibu Agus Nafida S.Pd AUD, Ibu Martinah S.Pd AUD, Ibu Maryanis S.Pd AUD, Ibu Evi Susanti S.Pd, dan Ibu Rian S.Pd., hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi, Media, dan Pendidik

| No | Validator | Skor Ideal | Skor Faktual | Persentase | Kategori |
|----|-----------|------------|--------------|------------|--------------|
| 1. | Materi | 80 | 65 | 81,5% | Sangat Layak |
| 2. | Media | 128 | 105 | 82% | Sangat Layak |
| 3. | Pendidik | 160 | 150 | 94% | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli materi, media dan Pendidik media light box sangat layak untuk dapat meningkatkan kemampuan motoric halus anak usia 4-5 tahun, karena hasil validitas diperoleh skor validasi materi 65 atau 81,5%, media skor 105 atau 82% dan pendidik skor sebesar 150 atau 94%. Selanjutnya perolehan tertinggi yaitu validasi dari pendidik dengan perolehan skor 150 atau 94% dengan kategori sangat layak dan validasi dengan perolehan nilai terendah yaitu dari ahli materi dengan perolehan skor 65 atau 81,5% dengan kategori sangat layak. Namun, perbedaan skor tertinggi dengan terendah ini tidak terlalu signifikan karena masih dengan kategori yang sama.

2. Uji coba produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk melihat efektifitas media *light box* untuk meningkatkan kemampuan motoric halus anak usia 4-5 tahun, uji coba produk menggunakan metode eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Uji coba eksperimen dilakukan di TK Mutiara Bunda Bangkinang Kota dengan 10 orang anak usia 4-5 tahun. Peneliti menerapkan media *light box* sebanyak 4 kali terhadap anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan penelitian pada *pretest* berikut ini hasil penelitian:

Tabel 2. Hasil Pretest

| Vartabel | Skor yang dimungkinkan (Hipotetik) | | | | Skor yang diperoleh (Empirik) | | | |
|----------|------------------------------------|------|------|------|-------------------------------|------|-------|------|
| | Xmin | Xmax | Mean | SD | Xmin | Xmax | Mean | SD |
| Pretest | 9 | 36 | 4,3 | 1,67 | 13 | 17 | 15,00 | 1,69 |
| Posttest | 9 | 36 | 4,3 | 1,67 | 26 | 31 | 28,00 | 1,69 |

Berikut ini skor indikator pretest motorik halus anak usia 4-5 di TK Mutiara Bunda Bangkinang Kota:

Tabel 3. Skor Indikator *Pretest* Motorik Halus Anak

| Indikator | Skor Ideal | Skor Faktual | % | Kategori |
|--|------------|--------------|--------------|-----------|
| Anak dapat membuat garis vertical | 40 | 16 | 40% | MB |
| Anak dapat membuat garis horizontal | 40 | 17 | 42,5% | MB |
| Anak dapat membuat garis lingkaran | 40 | 16 | 40% | MB |
| Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan | 40 | 16 | 40% | MB |
| Anak mampu mengontrol gerakan tangan serta jari-jemari anak dalam menjumpit dan menjiplak gambar | 40 | 18 | 45% | MB |
| Anak bisa mengekspresikan diri dengan berkarya seni | 40 | 19 | 47,5% | MB |
| Anak dapat melatih kemampuan motorik halus anak dalam menulis | 40 | 17 | 42,5% | MB |
| Anak dapat membentuk huruf | 40 | 16 | 40% | MB |
| Anak bisa memegang alat tulis dengan benar | 40 | 17 | 42,5% | MB |
| Jumlah Rata-rata | | | | |
| Persentase Kategori | 360 | 152 | 15,2% | MB |

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata skor anak pada *pretest* yaitu 152 atau 42,22% dari yang diharapkan dengan kategori "Mulai Berkembang". Indikator dengan perolehan tertinggi yaitu anak dapat mengekspresikan diri dalam berkarya seni dengan skor 19 atau persentase 47,5% akan tetapi masih dalam kategori "Mulai Berkembang". Dalam hal ini penting untuk dilakukan treatment menggunakan

media *light box* agar motorik halus anak dapat meningkat.

Tabel 4. Skor Indikator *Posttest* Motorik Halus Anak

| Indikator | Skor Ideal | Skor Faktual | % | Kategori |
|--|------------|--------------|---------------|------------|
| Anak dapat membuat garis vertical | 40 | 30 | 75% | BSH |
| Anak dapat membuat garis horizontal | 40 | 32 | 80% | BSB |
| Anak dapat membuat garis lingkaran | 40 | 30 | 75% | BSH |
| Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan | 40 | 29 | 72,5% | BSH |
| Anak mampu mengontrol gerakan tangan serta jari-jemari anak dalam menjumpit dan menjiplak gambar | 40 | 32 | 80% | BSB |
| Anak bisa mengekspresikan diri dengan berkarya seni | 40 | 31 | 77,5% | BSB |
| Anak dapat melatih kemampuan motorik halus anak dalam menulis | 40 | 34 | 85% | BSB |
| Anak dapat membentuk huruf | 40 | 31 | 77,5% | BSB |
| Anak bisa memegang alat tulis dengan benar | 40 | 31 | 77,5% | BSB |
| Jumlah Rata-rata | | | | |
| Persentase Kategori | 360 | 280 | 77,78% | BSB |

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata skor anak pada *posttest* yaitu 280 atau 77,78% dari yang diharapkan dengan kategori "Berkembang Sangat Baik". Selanjutnya diketahui indikator dengan perolehan yang tertinggi yaitu anak dapat melatih kemampuan motorik dalam menulis dengan perolehan skor 34 atau 85% dari yang diharapkan yaitu dengan kategori "Berkembang Sangat baik" atau (BSB) dan indikator dengan perolehan terendah yaitu anak mampu mengkoordinasikan mata dengan tangan skor 29 atau 72,5% dari yang diharapkan dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Selanjutnya untuk melihat keefektifan media *light box* untuk motorik halus anak

maka akan dilakukan uji pared sample t-test menggunakan bantuan IBM SPSS ver 23. Sebelum dilakukan uji pared sample t-test menggunakan SPSS ver 23 penting dilakukan uji asumsi klasik, uji asumsi klasik terdiri atas uji homogenitas dan uji normalitas.

Sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji homogenitas dan uji normalitas. Berdasarkan pengujian diketahui data sudah normalitas dan homogen. Bahwa nilai Asym sig pretest 0,736 dan posttest 0,849 yang berarti nilai signifikansi dari pretest dan posttest lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima. Nilai Sig. Pada pretest sebesar 0,200 dan pada posttest sebesar 0,178. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig>0,05 maka Ho diterima.

Perbandingan *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini menggunakan uji statistic ver 23. Dengan paired sampel t-test, dimana test ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah menggunakan media *light box*. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika sig < 0,05 maka Ho ditolak, Ha diterima. Adapun perbandingan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|------------------|----------------|-----------------|---|-----------|-----------|---------|-----------------|------|
| Paired Differences | | | | | | | | | |
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | T | df | Sig. (2-tailed) | |
| | | | | Lower | Upper | | | | |
| Pair 1 | Pretest-Posttest | -13,00000 | 1,24722 | ,39441 | -13,09221 | -12,90779 | -32,961 | 9 | ,000 |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai uji statistic thitung sebesar 32,961 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (sugiyono, 2010) sehingga thitung = 32,961 lebih besar dari t tabel = 2,262 nilai (sig 2 tailed) 0,000 <0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah menggunakan media *light box*. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver 23 dapat dilihat dari perbandingan hasil thitung dengan nilai t tabel hasil dari perhitungan uji t terlihat bahwa hasil thitung 32,961 lebih besar dari t tabel = 2,262 Dengan dk sebagai berikut:

$$Dk = (n-1) \\ = (10-1) \\ = 9$$

Dengan dk 9 dapat dilihat harga thitung = 32,961 lebih besar dari ttabel = 2,262. Dengan demikian Ho = ditolak dan Ha = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media *light box* sebelum dan sesudah terhadap kemampuan motoric halus anak usia 4-5 tahun pada kelas eksperimen.

$$G = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\% \\ = \frac{280 - 152}{360 - 152} \times 100\% \\ = \frac{128}{208} \times 100\% \\ = 61,53\%$$

Keterangan:

- G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
- Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen
- Pretest = Nilai sebelum dilakukan eksperimen
- 100% = Angka tetap

Berdasarkan rumus di atas bahwa pengaruh yang diberikan dengan menggunakan media *light box* untuk meningkatkan perilaku moral anak usia 4-5 tahun adalah sebesar 61,53%.

Tabel 5. Kategori Gain Ternormalisasi

| Kategori Gain Ternormalisasi | |
|------------------------------|--------------------|
| Gain Ternormalisasi | Kriteria Penilaian |
| G > 30 | Rendah |
| 30% < G < 70% | Sedang |
| G > 70% | Tinggi |

B. Pembahasan

Perkembangan motorik halus anak sangat dibutuhkan dalam kegiatan seperti menulis, menggambar, mewarnai dan menjiplak, meronce. Namun kemampuan motorik halus anak berbeda-beda, ada anak yang sesuai dengan perkembangannya dan ada pula yang lambat atau tidak sesuai dengan tingkat usianya. Berdasarkan perhitungan dari penilaian validasi ahli media, materi, dan pendidik penilaian diketahui media *light box* sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motoric halus anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui skor yang diperoleh 65 atau 81,5%

dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa materi media light box sudah sangat layak digunakan pada media light box. Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui skor yang diperoleh 105 atau 82% dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi, tampilan, penggunaan, karakteristik dan manfaat media light box sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli pendidik diketahui skor yang diperoleh 150 atau 94% dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi dan tampilan media light box sudah sangat layak diterapkan pada pendidikan anak usia dini.

Peneliti melakukan uji efektivitas media dengan metode eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian pada *pretest* diperoleh skor 152 atau 42,22% dari yang diharapkan dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan penelitian pada respon subjek terhadap media *light box* pada anak usia 4-5 tahun di TK Mutiara Bunda Bangkinang Kota diperoleh skor 152 atau 95% dengan kategori Sangat Layak. Setelah dilakukannya uji coba produk peneliti melakukan *posttest* diperoleh skor 280 atau 77,78% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, berdasarkan hasil uji *t* diperoleh $t_{hitung} = 32,961$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,262$ nilai (*sig* 2 tailed) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah menggunakan media *light box*. Berdasarkan hasil uji *N Gain* diketahui media *light box* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun sebesar 61,53% dengan kategori sedang.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Media light box berhasil dikembangkan untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Mutiara Bunda Bangkinang Kota dengan model pengembangan borg dan gall yang dibatasi pada 6 dari 10 langkah tahapan penelitian.
2. Kelayakan setelah divalidasi oleh validator dari dua ahli yaitu ahli materi sebesar 81,5%, dan ahli media sebesar 82%. Hal ini dapat diartikan bahwa media light box "Sangat Layak" untuk dikembangkan. Serta respon media light box oleh 5

pendidik diperoleh hasil persentase sebesar 94% yang menyatakan media light box "Sangat Layak". Menurut validator ahli materi, ahli media serta pendidik profesional PAUD menilai media light box dengan kategori "sangat layak" untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun.

3. Efektifitas media light box untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun, setelah dilakukan uji coba produk didapatkan hasil *pretest* diperoleh skor 152 atau 42,22% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil *posttest* diperoleh skor 280 atau 77,78% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), hasil uji *N Gain* yang telah dilakukan memperoleh hasil dengan persentase 61,53% dengan kategori sedang. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan dengan menggunakan media light box untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun adalah 61,53%.

B. Saran

Sebagai Upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan lebih lanjut mengenai media light box, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka ada beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat mengembangkan media light box sebagai media pembelajaran yang lebih baik lagi sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini.
2. Bagi tenaga pendidik atau guru, diharapkan dapat memanfaatkan media light box sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal.
3. Bagi satuan Pendidikan anak usia, diharapkan dapat memberikan dukungan dan memfasilitasi media light box sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arie Paramitha, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 443-450.
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>.

- Arie Paramitha, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 443-450.
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>
- Aulina, C. (2017). No Title. In UMSIDA Press (Vol. 13, Issue 1).
- Budiarti, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219-232.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota lain .
- Kegiatan yang tersebut dirancang dan dilaksanakan pada proses pembelajaran pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (LPAUD). Kemampuan mot. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 1(1), 1-12.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*. J
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.
- PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 10(2), 337-347.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>
- Hanifah, U. (2016). Media box packer light untuk pembelajaran matematika materi bangun datar bagi anak retardasi mental.
- Husaini, H. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Konteks Islam. *Idarah (Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan)*, 4(2), 175-194.
<https://doi.org/10.47766/idarah.v4i2.1082>
- Isnaeni, N. (2020). Pembelajaran Yang Nyata Dan Jelas . 1(5), 148-156.
- Khadijah dan Nurul Amelia. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Volume 2*. Jakarta: Kencana
- Kurnia, R., & Solfiah, Y. (2018). Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin Dan Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak. *JPU D - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 341-350.
<https://doi.org/10.21009/jpud.122.15>
- Lavirole, J., & Hachet, M. (2012). PapARt: Interactive 3D graphics and multi- touch augmented paper for artistic creation. *IEEE Symposium on 3D User Interfaces 2012, 3DUI 2012 - Proceedings*, 3-6.
<https://doi.org/10.1109/3DUI.2012.6184167>
- Nur Amini, & Naimah, N. (2020). Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 108-124.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1162>
- Nurlaili. (2019). Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Modul, 4.
- Oktaviana, A. (2019). upaya meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan finger painting.
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 91-100.
<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- Sari, M. M., Sariah, & Heldanita. (2020). Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 136-145.
- Subekti, atika diah. (2021). peningkatan keterampilan sensorimotor melalui shining sand box media pada anak kelompok A.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Yani, R. (2021). pengembangan media busy table untuk motorik halus anak usia 4-5. *Pesquisa Veterinaria Brasileira*, 26(2), 173-

180. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>