

**PENGEMBANGAN MEDIA *SENSORI BOARD*
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

HASNA

NIM. 150210050

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SENSORI BOARD*
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh sebagai Beban
untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1) dalam
Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

HASNA

NIM. 150210050

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

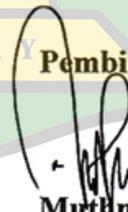
A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



Dr. Heliati Fairiah, S.Ag., MA
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II,



Mutlaimannah, MA
NIP.198204202014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA SENSORY BOARD
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 28 Juli 2021 M
17 Dzulqaidah 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., MA
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,

Lina Amelia, M. Pd
NIP. 198509072020122010

Penguji I

Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Penguji II

Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 1990061820190332016

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasna

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

NIM : 150210050

Fakultas : Tarbiah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Sensory Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menggunakan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

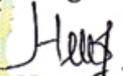
Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah memulai pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 9 Juli 2021

Yang menyatakan,


Hasna

NIM. 150210050

ABSTRAK

Nama : Hasna
NIM : 150210050
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Sensory Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini
Tanggal Sidang : 28 Juni 2021
Tebal Skripsi : 71 Halaman
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., MA
Pembimbing II : Muthmainnah, MA
Kata Kunci : Media *Sensory Board*, Motorik Halus

Kemampuan motorik halus anak usia dini merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik otot kecil dan mengkoordinasikan antara mata dan tangan. Kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar belum sepenuhnya berkembang, terbukti anak masih kurang aktif dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media *Sensory Board* dan kelayakan media *Sensory Board* dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini. Jenis penelitian menggunakan penelitian R&D, dengan model pengembangan ADDIE. Data dikumpulkan menggunakan observasi yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Kelayakan validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4 dengan hasil presentase 100% dan berada pada kategori sangat layak. 2) Kelayakan validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 3 dengan presentase 75% dan berada dengan kategori layak. 3) Pengembangan media *Sensory Board* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak berdasarkan hasil nilai observasi tahap I memperoleh nilai rata-rata 25.7 dengan hasil presentase 64.25% dan pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Kemudian dilakukan observasi tahap II, memperoleh nilai rata-rata 37.4 dengan hasil presentase 93.5% dan berada pada kategori Berkembang Sangat Baik, dapat disimpulkan pengembangan media *Sensory Board* sangat layak diuji coba untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadirat Allah Swt.yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Serta sahabat, para tabi'in dan para penerus generasi islam yang telah membawa manusia ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul **“Pengembangan Media Sensory Board dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”**. Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulisan skripsi ini banyak mendapat dorongan, bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Penulis pada kesempatan ini menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini. Olehkarenanya dengan penuh rasa hormat pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA, selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta dosen dan para stafnya yang telah membantu dalam menyelesaikan studi ini.

2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA, selaku pembimbing I, dan ibu Muthmainnah, MA, selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Safariah S. Pd. I, MA, selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Para pustakawan yang telah membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Nurul Falah, S. Pd. I, selaku kepala sekolah beserta guru kelas dan staf pengajar karyawan di Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkop yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

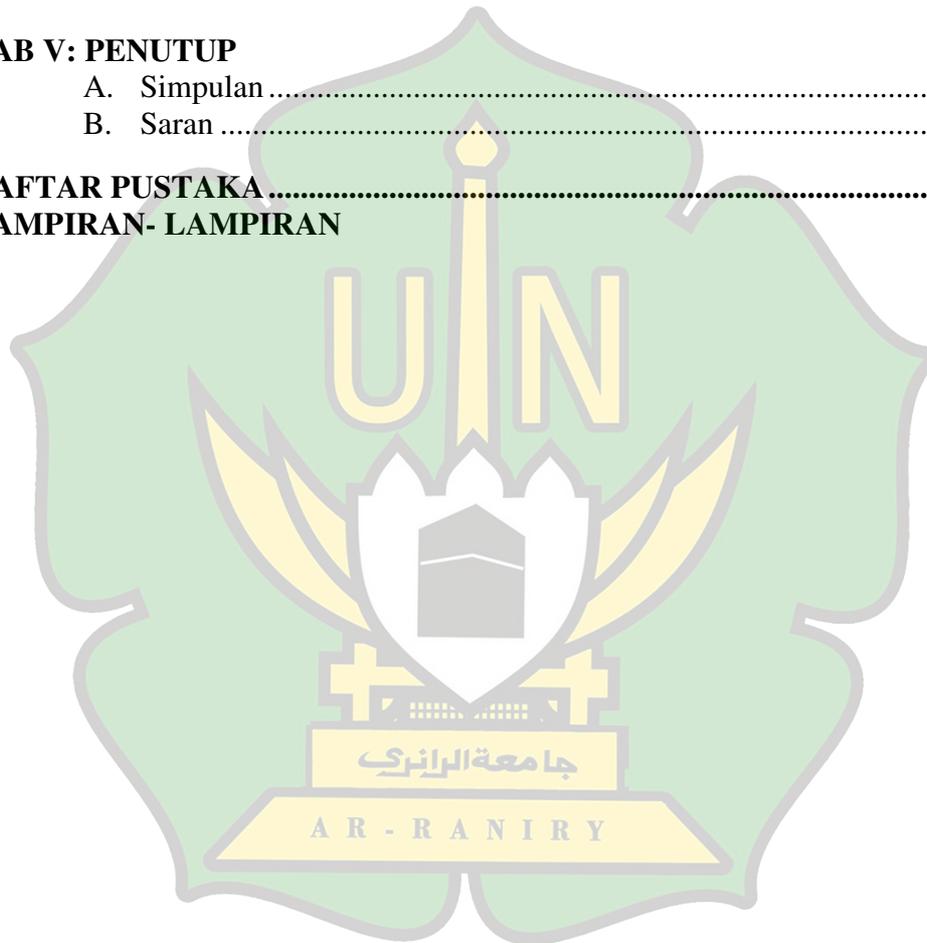
Banda Aceh, 9 Juli 2021
Penulis,

Hasna

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. <i>Media Sensory Board</i>	12
1. Pengertian <i>Media Sensory Board</i>	12
2. Tujuan dan Manfaat <i>Media Sensory Board</i>	15
3. <i>Media Sensory Board</i> sebagai Media Pembelajaran.....	16
4. Pengembangan <i>Media Sensory Board</i>	18
B. Motorik Halus Anak Usia Dini	20
1. Pengertian Motorik Halus Anak Usia Dini.....	20
2. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	24
3. Fungsi dan Tujuan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.....	25
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	27
5. Langkah-Langkah Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	29
C. <i>Media Sensory Board</i> dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	31
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Prosedur Penelitian	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Instrumen Penelitian	36
E. Teknik Analisis Data	40

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
1. Hasil Pengembangan Media <i>Sensory Board</i>	44
2. Uji Kelayakan Media <i>Sensory Board</i>	51
3. Uji Coba Produk	61
B. Pembahasan	63
1. Pengembangan Media <i>Sensory Board</i>	63
2. Uji Kelayakan Media <i>Sensory Board</i>	64
3. Uji Coba Produk	65
 BAB V: PENUTUP	
A. Simpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN- LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Model Pengembangan ADDIE Pada Perancangan Media <i>Sensory Board</i>	35
Tabel 3.2	Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.3	Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 3.4	Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini	39
Tabel 3.5	Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli materi dan Ahli Media	42
Tabel 3.6	Kriteria Keberhasilan Berdasarkan Lembar Observasi Kemampuan Motorik halus anak menggunakan Media <i>Sensory Board</i>	43
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	52
Tabel 4.2	Komentar dan Masukan Ahli Materi	52
Tabel 4.3	Revisi Produk Materi	53
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	53
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	54
Tabel 4.6	Komentar dan Masukan Ahli Media.....	56
Tabel 4.7	Revisi Produk Ahli Media	56
Tabel 4.8	Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	60
Tabel 4.9	Hasil Pengujian Produk Tahap I Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak	61
Tabel 4.10	Hasil Pengujian Produk Tahap II Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Bagan Penelitian Model <i>ADDIE</i>	34
Gambar 4.1	Perlengkapan Media Huruf Hijayyah.....	46
Gambar 4.2	Perlengkapan Media Memilin dengan Tali	47
Gambar 4.3	Perlengkapan Media Mengepal dengan Kain	48
Gambar 4.4	Perlengkapan Media Mengepal dengan Kain	48
Gambar 4.5	Media <i>Sensory Board</i> Sebelum Revisi.....	49
Gambar 4.6	Media Media kain dengan skrektur berbeda	58
Gambar 4.7	Perlengkapan Media Memilin dengan Baju dan Sepatu	58
Gambar 4.8	Perlengkapan Media Mengepal dengan Pasir Kinestetik.....	59
Gambar 4.9	Media Papan <i>Sensory Board</i> Sesudah Direvisi.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tahap I
- Lampiran 5 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tahap II
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi Tahap I
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi Tahap II
- Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Media Tahap I
- Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Media Tahap II
- Lampiran 10 : Lembar Rubrik Penilaian
- Lampiran 11 : Lembar Nilai Hasil Observasi Tahap I
- Lampiran 12 : Lembar Nilai Hasil Observasi Tahap II
- Lampiran 13 : Rekapitulasi Hasil Observasi Tahap I
- Lampiran 14 : Rekapitulasi Hasil Observasi Tahap II
- Lampiran 15 : Rekapitulasi Hasil Observasi Tahap I dan Tahap II
- Lampiran 16 : Dokumentasi Kegiatan Siswa



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak usia dini merupakan kemajuan yang dialami anak secara menyeluruh, khususnya pada anak usia 4-5 tahun terjadi beberapa perubahan mulai dari segi fisik hingga sosial emosional anak. Perkembangan anak usia dini terdiri dari enam aspek yaitu: (1) nilai agama dan moral, (2) fisik motorik, (3) kognitif, (4) bahasa, (5) sosial emosional, (6) seni.¹ Enam aspek tersebut tidak dapat berkembang sendiri melainkan saling terkait, saling mempengaruhi, dan saling mendukung satu sama lain.²

Kemampuan fisik motorik merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak sejak dini. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan. Perkembangan fisik sangat erat kaitannya dengan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik anak terdiri dari dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.³ Motorik kasar merupakan aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot besar seperti merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri, berjalan, lari, lompat, dan

¹Ahamad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Cet. 3 (Jakarta: Kencana, 2014), h. 45

²Andi Agusniatih, Dkk, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2019), h. 25

³Maftuhah, dkk, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Permainan Membuat Plastisin Alami*, *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 1. April 2014

berbagai aktivitas menendang serta aktivitas melempar dan menangkap.⁴ Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih seperti mengenggam mainan, mengancing baju, dan melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan motorik halus anak. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak-anak dapat berkembang dengan optimal.⁵

Sujiono mengatakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.⁶ Susanto menegaskan bahwa motorik halus merupakan gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil, karena tidak memerlukan tenaga. Namun gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat.⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa motorik halus anak merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dengan koordinasi mata dan tangan. Anak-anak yang belum berkembang kemampuan motorik halusnya perlu diberi banyak stimulasi agar tidak mengalami kesulitan dalam mengkoordinasi gerakan tangan dan jari-

⁴Reni Novitasari, dkk, *Mengembangkan Keampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media HULAHOOP Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqah*, Jurnal Ilmiah Potensial, 2019, Vol. 4 (1), 6-12

⁵Nurlaili, *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini, 2019), h. 4

⁶Sujiono, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Citra Pendidikan, 2009), h. 14

⁷Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), h. 164

jemarinya secara fleksibel. Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan guntingan yang lurus, membuat gambar sederhana, mewarnai, menempel, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Kemampuan motorik halus yang dimiliki oleh setiap anak berbeda-beda, baik dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya.

Perkembangan motorik anak sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif melalui: metode, teknik, strategi, media, dan kegiatan yang lebih menarik serta mudah dipahami oleh anak.⁸ Guru sangat penting dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dari berbagai aktivitas belajar dan memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.

Kegiatan pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain dapat membuat anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya.⁹ Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui permainan *Sensory Board*. *Sensory Board* atau *Busy Board* adalah media pembelajaran yang terdapat berbagai macam kegiatan yang ditempatkan dalam sebuah papan perabaan yang dapat membuat anak sibuk

⁸Artin Jamari, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2014). h. 56

⁹Musbikin, Imam, *Buku Pintar PAUD Dalam Perspektif Islami*, (Yogyakarta: Pinus Book Laksana, 2010), h. 81

dengan media tersebut.¹⁰ Bermain dengan papan perabaan (*Sensory Board*) ini secara alami mendorong untuk menggunakan proses ilmiah saat bermain, menyelidiki, dan mengeksplorasi.¹¹ Kegiatan tersebut membuat anak-anak merasa senang terhadap kegiatan yang diberikan gurunya. Sehingga mereka dapat menguasai berbagai macam-macam benda yang ada pada papan *Sensory Board*, dengan demikian akan terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di Sekolah, peneliti melihat bahwa terdapat anak-anak yang masih kurang aktif dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, dikarenakan anak-anak lebih cenderung melakukan kegiatan menulis, menggambar, dan mewarnai. Kegiatan yang seperti ini kurang menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran di kelas dan anak-anak juga merasa bosan, sehingga pengembangan kemampuan motorik halus anak kurang maksimal. Kondisi nyata yang terlihat bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk anak usia 4-5 tahun dengan kegiatan menempel masih kurang optimal dan belum sesuai dengan standar pencapaian motorik halus anak. Hal tersebut didasari beberapa alasan, pertama anak belum rapi melakukan kegiatan menempel, kedua anak masih ragu dalam menaruh lem keatas kertas, ketiga anak masih ragu dalam menekan parut kelapa.¹²

¹⁰Dewi Komalasari, Dkk, "Pengaruh Media *Busy Board* Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun". *Jurnal PG PAUD, Tahun 2019*, h. 2.

¹¹Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari, *Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun*, *Jurnal PG PAUD (PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Tahun 2019)*.

¹²Hasil Observasi, Tanggal 11 November 2019.

Berkaitan dengan hal tersebut peran guru sangat diharapkan. Guru harus lebih inovatif dalam memilih kegiatan yang membuat anak tertarik untuk melakukannya, sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud. Melihat permasalahan yang ada, maka penulis bermaksud untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak dengan menggunakan media pembelajaran yang di anggap sesuai, yaitu menggunakan media pembelajaran yang mengutamakan keaktifan pada diri anak, sehingga mampu mengembangkan kemampuannya dengan menggunakan media *sensory board*.

Penelitian yang dilakukan oleh Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari mengenai pengaruh media *busy board* terhadap motorik halus anak usia 3-4 tahun, terlihat bahwa kurangnya kemampuan motorik halus khususnya dalam memasukkan benda kedalam lubang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka hasil data yang diperoleh dari nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) adalah 9,9 sedangkan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan (*post-test*) adalah 17,8. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih besar dari T_{tabel} dengan taraf signifikan $5\% (0,05) = 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *busy board* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun. Peningkatan kemampuan motorik halus tersebut terjadi karena kegiatan dilakukan secara berulang-ulang dan anak sudah mulai mengenal konsep

bagaimana cara membuka sabuk tas, membuka mengunci gembok, memasukkan stop kontak, memasukkan slot pintu, memasukkan bola ke dalam pipa yang sebelumnya belum pernah mereka kerjakan.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi Kamariah di Taman Kanak-Kanak Yapijaya Makassar dengan pengembangan model permainan *Cooking Class* juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Pembelajaran yang digunakan di sekolah masih cenderung mengarah pada kegiatan yang kurang kreatif dan inovatif, seperti mewarnai sehingga kemampuan motorik halus anak masih rendah dan belum berkembang dengan baik. Maka dari itu, permainan *Cooking Class* memenuhi aspek praktis sehingga layak digunakan untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini.¹⁴

Berdasarkan kajian terdahulu, maka ditemukan perbedaan dan persamaan antara kajian terdahulu dengan penelitian ini. Perbedaannya adalah melakukan penelitian dengan menggunakan media yang berbeda-beda. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama melakukan penelitian dengan tujuan untuk

¹³Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari, *Pengaruh Media Sensory Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal PG PAUD (PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Tahun 2019), hal 1

¹⁴Pertiwi Kamariah H, Sulaiman Samad, Muhammad Anas, *Pengembangan Model Permainan Cooking Class untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Yapijaya Makassar*.

mengembangkan atau meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Sensory Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media *Sensory Board* dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini?
2. Bagaimanakah kelayakan media *Sensory Board* yang dikembangkan dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Sensory Board* dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Sensory Board* yang dikembangkan dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan ilmu pengetahuan sebagai hasil dari pengembangan media secara langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi penulis tentang kegiatan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi penulis berikutnya dalam pembahasan yang relevan.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan bermanfaat bagi:

a. Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan, kemandirian, inovatif bagi penulis dan memberikan pengalaman yang berharga untuk membangun inovasi dalam dunia pendidikan melalui pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

b. Guru

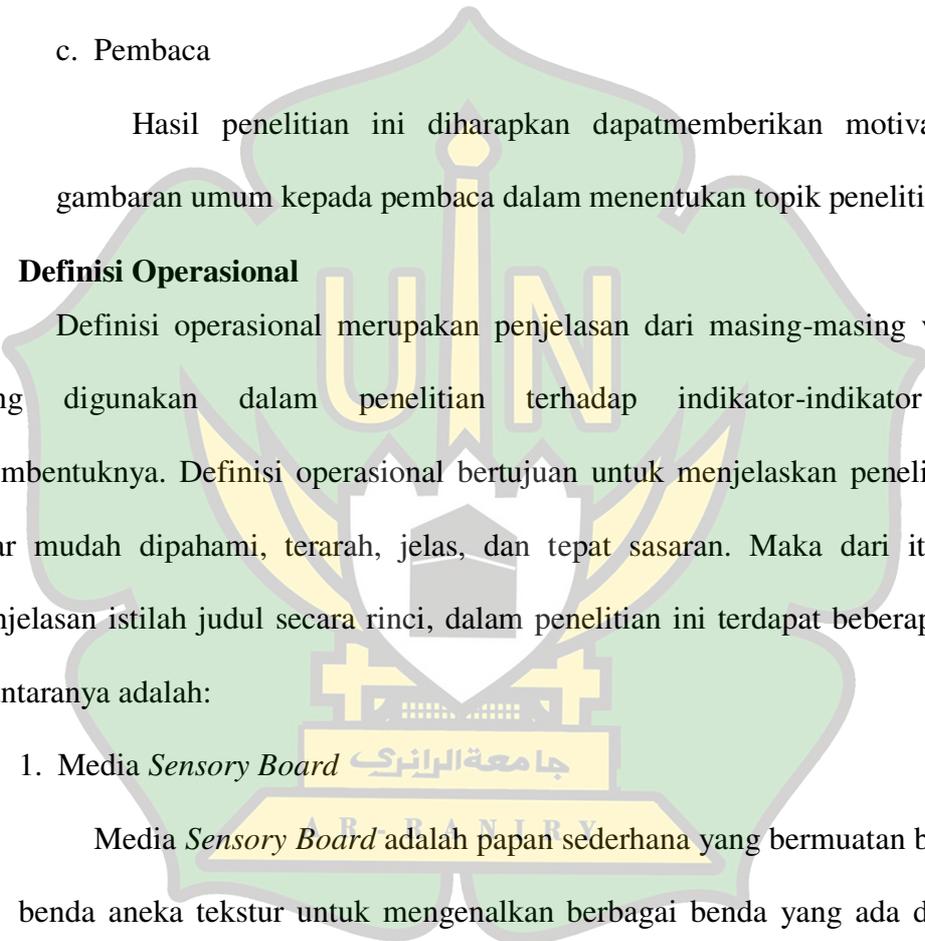
Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dalam upaya penggunaan media yang lebih menarik.

c. Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan gambaran umum kepada pembaca dalam menentukan topik penelitian.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Definisi operasional bertujuan untuk menjelaskan penelitian ini agar mudah dipahami, terarah, jelas, dan tepat sasaran. Maka dari itu perlu penjelasan istilah judul secara rinci, dalam penelitian ini terdapat beberapa poin, diantaranya adalah:

1. *Media Sensory Board* 

Media Sensory Board adalah papan sederhana yang bermuatan berbagai benda aneka tekstur untuk mengenalkan berbagai benda yang ada disekitar kita. Tujuan *Sensory Board* adalah untuk merangsang indra, meliputi; meraba, menyentuh, mencium, merasakan, bergerak, keseimbangan, penglihatan, dan pendengaran, dalam penelitian ini yang dikembangkan yaitu

indra peraba, seperti membedakan strektur kasar halus.¹⁵Media *Sensory Board*dalam penelitian ini adalah media yang terbuat dari sebuah triplek yang ditempelkan dengan berbagai jenis benda yang memiliki bentuk, warna, stektur yang berbeda-beda agar dapat melatih motorik halus anak usia dini.

2. Motorik halus

Motorik halus adalah kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan sebagainya. Keterampilan motorik halus terkait erat dengan keterampilan tangan yang baik meliputi kemampuan untuk menggunakan tangan secara bersamaan dan mengontrol jari-jari tangan, baik kehalusan, kelentukan atau keluesan gerak maupun tekanannya.¹⁶ Kemampuan motorik halus dalam penelitian ini adalah kemampuan anak usia dini yang melibatkan indra peraba seperti,menjumptut (mengambil), mengepal dan memilin.

3. Anak usia dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik.¹⁷ Dalam penelitian ini yang dimaksud anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 4-5 tahun, usia ini secara umum merupakan usia anak dalam rentang masa prasekolah. Kemampuan anak usia 4-5 tahun sudah mulai berkembang pesat, mulai dari

¹⁵Sri rahayu, dkk, *Peningkatan Kemampuan Taktil Melalui Penggunaan Metode Eksperimen pada Anak Kelompok A TK AL-Huda Kerten*, JURNAL Pendidikan Anak Usia Dini, 2014, h. 2

¹⁶Sunardi & Sunaryo, *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 113

¹⁷Tatik Ariyanti, Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, *Trunojoyo, Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 1. Maret 2016, h. 50-58

tinggi badan, berat badan, perubahan fisik, kemampuan komunikasi, hingga kemampuan sosial. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian.¹⁸



¹⁸Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: ALFABETA, 2011), h. 19

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Sensory Board

1. Pengertian Media Sensory Board

Media *Sensory Board* atau *busy board* merupakan media yang banyak digunakan di berbagai negara maju, seperti di negara-negara Eropa dan Amerika. Pengertian dari *busy board* sendiri merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris, *busy* yang berarti sibuk sedangkan *board* yang berarti papan, jadi *busy board* adalah papan sibuk. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) papan adalah kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis.¹ Sementara sibuk adalah penuh kegiatan atau banyak yang dikerjakan.² Jadi, *busy board* adalah media pembelajaran yang terdapat berbagai macam kegiatan yang ditempatkan dalam sebuah papan yang dapat membuat anak sibuk dengan media pembelajaran tersebut dan dapat mengembangkan sistem sensorik anak.³

Sistem sensorik atau *sensory* adalah bagian dari sistem saraf yang bertanggung jawab untuk memproses informasi sensorik. Sistem tubuh ini terdiri dari tiga komponen penting yaitu reseptor sensorik, jalur saraf, dan bagian otak yang terlibat dalam menafsirkan informasi sensorik.

¹W. J. S Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976).

²Indrawan WS, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jombang: Lintas Media), h. 485

³Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari, *Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal PG PAUD (PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Tahun 2019).

Ada lima macam sistem sensorik, yaitu sistem penglihatan, sistem pendengaran, sensasi sentuhan, rasa, dan penciuman. Sementara itu, tujuh macam stimulus sensorik yang dapat diberikan kepada anak sedini mungkin, diantaranya adalah:

- a. Stimulus *taktil* (perabaan), stimulus taktil berhubungan dengan indra perabaan. Sentuhan dan tekanan adalah dua cara menstimulus indra peraba, seperti membedakan struktur kasar dan halus⁴
- b. Stimulus *vertibular* (keseimbangan), stimulus vertibular berhubungan dengan keseimbangan tubuh seseorang
- c. Stimulasi *olfaktori* (penciuman), stimulasi olfaktori yang berhubungan dengan penciuman. Rangsangan indra penciuman anak dengan memberikan aroma-aroma harum dan merelaksasi.
- d. Stimulasi *visual* (penglihatan), berikan stimulus visual kepada anak. Stimulus ini berhubungan dengan rangsangan pada indra penglihatan seperti memperkenalkan anak pada warna
- e. Stimulasi *auditori* (pendengaran), berikan stimulus auditori yaitu stimulus yang berhubungan dengan rangsangan pada indra pendengaran. Misalnya, orangtua mengajak anak untuk berbicara lembut
- f. Stimulus pengecap, perkenalkan rasa-rasa baru untuk menstimulasi indra pengecapannya. Tahap stimulasi ini mungkin baru dapat orangtua lakukan setelah anak memasuki tahap awal makanan pendamping asi (MPASI).

⁴Sri rahayu, dkk, *Peningkatan Kemampuan Taktil Melalui Penggunaan Metode Eksperimen Pada Anak Kelompok A TK AL-HUDA KERTEN*, JURNAL Pendidikan Anak Usia Dini, 2014, h. 2

- g. Stimulus *propioseptif* (gerak antar sendi), *propioseptif* merupakan sensasi yang berasal dari dalam tubuh manusia, yaitu terdapat pada sendi, otot, ligamen dan reseptor yang berhubungan dengan tulang. Aktivitas kumparan otot berfungsi untuk membantu reflex-reflex postular dan memelihara tegangan otot.⁵

Demikian berbagai macam stimulus sensorik yang dapat orangtua berikan kepada anak. Selain membiasakan stimulus sensorik, jagalah anak dari kebiasaan-kebiasaan buruk yang mempengaruhi perkembangan sistem sensoriknya. Pentingnya merangsang sistem sensorik anak sejak dini karena sistem sensorik berperan penting dalam mempertahankan hidupnya.

Maka dari itu, anak harus mendapatkan rangsangan pada sistem sensorik sedini mungkin agar sistem tersebut berkembang dan berfungsi secara optimal. Dengan demikian, sensori adalah stimulus atau rangsangan yang datang dari dalam maupun luar tubuh.

Proses sensorik adalah kemampuan untuk memproses atau mengorganisasikan input sensorik yang diterima. Biasanya proses ini terjadi secara spontan, misalnya ketika mendengar suara kicauan burung, otak langsung menterjemahkan sebagai bahasa atau suara binatang, dapat dipahami bahwa *sensory board* merupakan media pembelajaran yang dapat membuat anak sibuk dengan aktifitas yang ada didalam *sensory board*. Jadi, dapat disimpulkan media *sensory board* adalah papan sederhana yang bermuatan berbagai benda aneka

⁵Sugiyanto, *Pengaruh Penggunaan Vidio Kaset, Kualitas Model Gerakan, Kelompok Umur, Jenis Kelamin dan Persepsi Kinestetik (Disertasi)*, (Jakarta: FPS-IKIP Jakarta, 1984), h. 122

tekstur untuk mengenalkan berbagai benda yang ada disekitar kita, dengan tujuan untuk merangsang indra, meliputi; menjemput (mengambil), mengepal, memilin.

2. Tujuan dan Manfaat Media *Sensory Board*

Kegiatan proses pembelajaran guru memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Penggunaan media dan alat pembelajaran yang bervariasi dan menarik merupakan salah satu stimulus dalam mengembangkan kemampuan dan pertumbuhan anak. Perkembangan media yang bervariasi dan menarik berfungsi agar anak dapat bermain dan juga bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah dan puas.⁶ Selain itu pemilihan media yang tepat juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara optimal.

Pertumbuhan dan perkembangan anak akan berpengaruh dengan bagian-bagian tubuhnya yaitu fisik motorik kasar dan halus. Menurut Aisyah, motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang harus dirangsang melalui belajar dan berlatih.⁷ Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menyusun *puzzle*, menggunting, menulis dan sebagainya. Sementara itu Ismail, mengatakan bahwa motorik halus adalah untuk melatih anak agar terampil dan cermat dalam kehidupan sehari-hari.⁸ Misalnya, menggenggam, memasukkan bola kedalam lubang, membalik halaman lembaran-lembaran buku, meniru membuat garis, menggambar, melipat, menggunting, menempel, dan menyusun (permainan

⁶Suyanto, Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 135

⁷Aisyah, Siti. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), h. 42

⁸Ismail, Andang. *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012), h. 84

yang bersifat membantu). Manfaat media *sensory board* pada anak diantaranya sebagai berikut:

- a. Melatih anak menyelesaikan masalah
- b. Menambah pengalaman baru bagi indra anak
- c. Menambah kosa kata anak
- d. Melatih perkembangan indra anak
- e. Melatih koordinasi otak anak
- f. Melatih motorik halus anak
- g. Melatih literasi, kognitif, kreatifitas dan kecerdasan emosi.⁹

Manfaat media *sensory board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, seperti menjumpit (mengambil), mengepal, dan memilin melalui stektur yang berbeda. Motorik anak terlatih dengan baik bila ada arahan dan bimbingan, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halusnya.

3. Media *Sensory Board* Sebagai Media Pembelajaran

Media merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.¹⁰ Media juga merupakan faktor pendukung keberhasilan penerapan pembelajaran bagi siswa baik dalam bentuk model, gambar, bagan maupun bentuk asli dari hewan maupun tumbuhan tertentu yang biasa dilakukan di dalam kelas.¹¹

⁹<https://www.popmama.com/kid/1-3-years-old/putri-syifa-nurfadilah/manfaat-sensory-board-untuk-anak-mainan-yang-dibuat-hamish-daud-untuk-zalina/4>

¹⁰Nunu Mahnum, *Media Pembelajaran*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37, No. 1, Januari-Juni 2012

¹¹Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.

Arsyad mengemukakan manfaat media pelajaran dalam proses belajar mengajar (PBM) sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dengan lingkungannya dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa-siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.¹²

Peran media sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini yaitu untuk merangsang semua aspek perkembangan anak tidak lepas dari media pembelajaran karena pembelajaran untuk anak harus dilaksanakan melalui bermain dan menggunakan media pembelajaran yang nyata, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif.

¹²Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h. 26

4. Pengembangan Media *Sensory Board*

Abdul Majid menyatakan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹³

Montessori mengatakan bahwa metode pendidikan anak dalam penyusunannya berdasarkan pada teori perkembangan anak. Metode dan media pembelajaran ciptaan Montessori dibagi menjadi tiga bagian, yaitu; motorik, bahasa, dan sensorik.¹⁴ Media *sensory board* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, dan memudahkan guru untuk menerapkan kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak melalui media *sensory board*.

Media *sensory board* merupakan pengembangan dari media *busy board*, pada media *busy board* anak dapat melakukan kegiatan yang dapat menstimulasi berbagai indra anak, seperti penglihatan, pendengaran, indra peraba, dan pergelangan atau sendi.¹⁵ Sedangkan pada media *sensory board* anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus melalui indra peraba dalam kegiatan mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol, mencocokkan tutup botol yang ada pada media *sensory board* dengan stektur kain

¹³Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005, h. 24

¹⁴Anita Yus, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 16

¹⁵<https://id.theasianparent.com/beezyboard-mainan-busy-board-untuk-anak>, diakses: selasa, 16 juni 2021.

yang berbeda, mengepal media ikan, mengepal media apel, membedakan strektur kain kasar dan halus, memilin tali pada media sepatu, memilin tali kur pada media baju, dan membedakan strektur tali kasar dan halus.

Proses belajar mengajar dapat berhasil jika guru dapat menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Stimulasi pada indera ini akan mengirimkan sinyal ke otak dan menambah koneksi jalur saraf di otak anak. Stimulasi yang dihasilkan berguna untuk perkembangan otak anak, mengembangkan kemampuan taktil (sentuhan atau perabaan) dan motorik halusnya.

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar anak dengan adanya media pembelajaran diantaranya:

- a. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik
- b. Efisiensi belajar anak dapat meningkat
- c. Membantu konsentrasi belajar anak
- d. Meningkatkan motivasi belajar anak
- e. Anak-anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.¹⁶

Inti dari pengembangan media adalah untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dengan adanya media sangat membantu guru untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

¹⁶Teni Nurita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak*, *Jurnal Skripsi*, Volume 3, Nomor 1, 2018. h.158

B. Motorik Halus Anak Usia Dini

1. Pengertian Motorik Halus Anak Usia Dini

Motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus seperti menulis, melipat, dan menggunting. Motorik halus anak merupakan pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.¹⁷

Moelichatoen mengatakan bahwa motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan, gerakan ini dimaksud keterampilan bergerak.¹⁸ Sedangkan menurut Sujiono motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.¹⁹

Maka dapat dikatakan bahwa motorik halus anak adalah kegiatan yang dilakukan dengan otot-otot halus yang mengkoordinasikan antara mata dan tangan seperti menulis, menggambar, menggunting, menempel dan mewarnai.

2. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Kemampuan motorik halus anak merupakan kemampuan yang melibatkan otot-otot kecil pada bagian-bagian tubuh. Secara umum kemampuan

¹⁷Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka PT. Rineka Cipta), h.143

¹⁸Puri Aquarisnawati, Dkk, *Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt*, *Jurnal Insan*, Vol. 13 No. 03, 2011. h. 151

¹⁹Rifka R, dkk, *Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Media Daun Dalam Kegiatan Pembelajaran*, *Jurnal Of Islamic Early Childhood Education*, Vol 2, No 1, 2019. h. 41

motorik halus adalah gerak halus secara khusus dikontrol oleh otot-otot kecil. Gerakannya yang lebih banyak menggunakan tangan dan koordinasi mata. Kemampuan motorik halus juga kemampuan anak untuk melihat dan menggunakan tangannya untuk mengambil obyek suatu barang serta menggambar.²⁰

Hurlcok menyatakan bahwa motorik halus sebagai pengendalian koordinasi yang lebih melibatkan otot untuk menggenggam dan menangkap bola. Kemampuan motorik halus akan semakin terarah dengan kesempatan belajar dan mengeksplorasi.²¹ Sedangkan menurut Ismail mengatakan bahwa motorik halus untuk melatih agar terampil dan cermat menggunakan jari jemari dalam melakukan kegiatan sehari-hari.²²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak adalah anak-anak dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi dan terkontrol, mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari dan tangan.

Bidang pengembangan fisik motorik pada anak meliputi pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang menekankan koordinasi tubuh pada gerakan otot-otot seperti melompat, berlari dan berguling. Sedangkan motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian

²⁰Pramita, *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas*, (Yogyakarta: Interprebook, 2010), h. 37

²¹Saputra, dkk, *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Cendekia Kids School Medium dan Implikasinya Pada Layar Konseling* "Jurnal CARE (*Children Advisory Research Education*) Vol, 3 No.3 (2016), h. 11

²²Fida Etika Nugraha, *Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gugus Iii Kecamatan Pinyungan Bantul*, *Jurnal Pendidikan Guru PAUD S-1*, Vol,6 No.4 (2017), h. 329

tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga.²³

Pada teori perkembangan anak, keterampilan motorik berkoordinasi dengan otak. Jadi, sangat memengaruhi kemampuan kognitif (berfikir). Contohnya, bila mereka terampil menggambar, menggunting atau menempel, maka gerakan-gerakan halus ini kelak akan membantu anak lebih mudah belajar menulis.²⁴ Ada tiga hal yang penting dalam mengembangkan keterampilan yaitu kesempatan untuk berlatih, rangsangan untuk belajar, contoh yang baik untuk ditiru dan bimbingan yang baik untuk meyakinkan bahwa peniruan yang dilakukan itu benar.²⁵

Anak-anak mencapai tahap perkembangan motorik halus secara optimal dengan mendapatkan stimulus yang tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan motorik halusnya. Perkembangan gerak motorik halus merupakan meningkatnya proses penyatuan gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan saraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menggambar, menulis, menempel, menjahit dan sebagainya.

²³A. Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), h. 164

²⁴Eka W Pramita, *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas*, (Yogyakarta: Interprebook, 2010), h. 37

²⁵Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 81

Menurut standar isi PAUD aspek perkembangan fisik motorik halus anak usia dini untuk perkembangan dasarnya adalah dapat melakukan koordinasi mata dan tangan. Indikator perkembangan motorik halus adalah sebagai berikut:

- a. Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misalnya makan, mandi, menyisir rambut, memasang kancing, mencuci tangan dan mengikat tali sepatu.
- b. Memegang pensil dengan benar
- c. Membuat berbagai bentuk dengan plastisin/*playdough*, tanah liat, pasir dan lain-lain
- d. Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran
- e. Meniru melipat kertas sederhana
- f. Menjahit bervariasi (jelujur dan silang) dengan tali rafia, benang wol, tali sepatu dan lain-lain
- g. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, segitiga)
- h. Mencocok bentuk
- i. Menyusun berbagai bentuk dari balok-balok
- j. Membuat lingkaran dan persegi dengan rapi
- k. Meronce dengan manik-manik sesuai pola dan meronce dengan berbagai media, misalnya: (bagian tanaman, bahan bekas, karton, kain perca, dan lain-lain).²⁶

²⁶Maria Indriyani, Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak TK Kelompok B, *Jurnal skripsi PGPAUD*, 2016. h.30

Mudjito menyatakan karakter perkembangan keterampilan motorik halus yang paling utama adalah:

- a. Pada saat anak usia 3 tahun, kemampuan gerak halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi.
- b. Pada usia 4 tahun, proses penyatuan motorik halus anak secara inti sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung sempurna.
- c. Pada usia 5 tahun, motorik halus anak sudah lebih sempurna, tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata.
- d. Pada akhir masa anak-anak usia 6 tahun ia belajar bagaimana menggunakan jemari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil.²⁷

Gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi, seperti menggunting kertas, menyatukan dua lembar kertas, menggambar, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama.²⁸

²⁷Aprilena, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Menggunakan Aneka Warna Krayon (Online) (<http://ejournal.undiksha.ac.id>, Diakses 20 September 2019), 2019

²⁸Aprilena, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Menggunakan Aneka Warna Krayon,... h.13

3. Fungsi dan Tujuan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Toho Cholik Mutohir dan Gusril menjelaskan bahwa fungsi utama kemampuan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja.²⁹ Dengan demikian kemampuan motorik yang baik tentu individu mempunyai landasan untuk menguasai tugas keterampilan motorik yang khusus.

Semua unsur-unsur motorik pada setiap anak dapat berkembang melalui kegiatan olahraga dan aktifitas bermain yang melibatkan otak. Semakin banyak anak mengalami gerak tentu unsur-unsur kemampuan motorik semakin terlatih dengan banyaknya pengalaman motorik yang dilakukan tentu akan menambah kematangan dalam melakukan aktivitas motorik.

Hurlock menyatakan bahwa fungsi kemampuan motorik halus dalam empat kategori, yaitu keterampilan bantu diri, keterampilan bantu sosial, keterampilan bermain, dan keterampilan sekolah. Keterampilan bantu diri meliputi makan, minum, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Keterampilan bantu sosial meliputi membantu pekerjaan rumah seperti menyapu, mengepel lantai, dan sebagainya. Sedangkan keterampilan sekolah meliputi pekerjaan yang melibatkan keterampilan motorik seperti menulis, menggambar, menggunting, dan sebagainya.³⁰

²⁹Toho Cholik Mutohir dan Gusri, *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*, (Jakarta: Dipdekna, 2004), h. 51

³⁰Ahmad Hadi, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Sebagai Persiapan Menulis Permulaan Siswa Tunagrahita Dengan Menggunakan Keterampilan Mozaik Di SLB Bantul*. (Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY 1999), h. 26

Winkel mengemukakan fungsi kemampuan motorik halus adalah (a) proses belajar mengajar terutama proses belajar yang menghasilkan keterampilan motorik, antara lain: kecepatan menulis, memotong, membuat garis, dan selanjutnya, dan (b) membantu dalam proses pembelajaran tertentu seperti koordinasi gerak dalam pelajaran keterampilan dan pendidikan jasmani.³¹ Fungsi kemampuan motorik halus yang dijelaskan Winkel, bahwa semakin baiknya gerakan motorik halus anak, dapat membuat anak-anak berkreasi, seperti menggunting kertas, menyatukan dua lembar kertas, menganyam ketas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama. Oleh karena itu dibutuhkan bimbingan guru dan orang tua dalam mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, bahwa fungsi motorik halus adalah membantu proses belajar baik di sekolah maupun di rumah. Semua pelajaran di sekolah membutuhkan kesiapan keterampilan motorik, seperti menulis, menggambar, menari, olah raga, menghitung, dan sebagainya. Di rumah keterampilan motorik digunakan untuk aktivitas sehari-hari, seperti makan, minum, mandi, mengerjakan pekerjaan rumah, bermain, dan sebagainya. Semua kegiatan tersebut membutuhkan keterampilan motori, baik motorik kasar maupun motorik halus.

³¹Winkel, *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 2012), h. 213

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Motorik anak dapat berkembang dengan baik dan sempurna perlu dilakukan stimulus yang terarah dan terpadu. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik anak terdiri dari dua faktor yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang.

Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap laju perkembangan motorik seseorang yang dikemukakan oleh Endang Rini Sukamti, antara lain adalah:³²

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin katif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
- c. Kondisi pralahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu, lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pasca lahir, ketimbang kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.
- d. Kelahiran yang sukar, khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.

³²Endang Rini Sukamti, *Diktat Perkembangan Motorik* (yogyakarta: FIP UNY, 2007), h. 40-41

- e. Seandainya tidak ada gangguan lingkungan, maka kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik.
- f. Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang Iqnya normal atau di bawah normal.
- g. Adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan, untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorok.
- h. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik.
- i. Kerena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orang tua, maka perkembangan motorik anak yang pertama cenderung lebih baik ketimbang perkembangan anak yang lahir kemudian.
- j. Kelahiran sebelum waktunya biasanya memperlambat perkembangan motorik karena tingkat perkembangan motorik pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat waktunya.

Menurut Sukintaka, berkembangnya kemampuan motorik sangat ditentukan oleh dua faktor, ialah faktor pertumbuhan dan faktor perkembangan. Dari dua faktor penentu ini masih harus didukung dengan berlatih, yaitu sesuai dengan kematangan anak dan gizi yang baik. Ada kemungkinan bahwa makin baiknya pertumbuhan dan perkembangan berpengaruh terhadap kemampuan motorik seseorang.³³

³³Sukintaka, *Teori Pendidikan Jasmani*, (Solo: Esa Grafika, 2001), h. 47

5. Langkah-Langkah Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Berikut merupakan langkah-langkah dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak:

a. *Imitation* (peniruan)

Imitation adalah keterampilan untuk menentukan suatu gerak yang telah dilatih sebelumnya. Jadi kemampuan ini terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, dimana ia mulai memberikan respons serupa dengan apa yang diamatinya. Gerakan meniru ini akan mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf, karena peniruan gerakan umumnya dilakukan dalam bentuk global dan tidak sempurna. Contoh gerakan ini adalah menirukan gerakan binatang, menirukan gambar jadi tentang suatu gerakan dan menirukan langkah tari

b. *Manipulation* (penggunaan konsep)

Manipulation adalah kemampuan untuk menggunakan konsep dalam melakukan kegiatan. Kemampuan ini juga sering disebut sebagai kemampuan manipulasi. Keterampilan memanipulasi ini menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Jadi penampilan gerakan anak menurut petunjuk-petunjuk dan tidak hanya meniru tingkah laku saja. Contohnya adalah menjalankan mesin, menggergaji, melakukan gerakan senam kesegaran jasmani yang didemonstrasikan.

c. *Presition* (ketelitian)

Presition adalah suatu ketelitian yang berhubungan dengan kegiatan melakukan gerakan secara teliti dan benar. Keterampilan ini sebenarnya hampir sama dengan gerakan manipulasi tetapi dilakukan dengan kontrol yang lebih baik dan kesalahan yang lebih sedikit. Keterampilan ini selain membutuhkan kecermatan juga proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilannya. Respons-respons lebih terkoreksi dan kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum. Contoh gerakan ini adalah gerakan mengendarai/ menyetir mobil dengan terampil, berjalan di atas papan titian.

d. *Articulation* (perangkaian)

Articulation adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan secara koordinasi antar organ tubuh, saraf, dan mata secara cermat. Gerakan artikulasi ini menekankan pada koordinas suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal antara gerakan-gerakan yang berbeda. Contoh keterampilan gerakan ini adalah mengetik dengan ketepatan dan kecepatan tertentu, menulis, menjahit.

e. *Naturalization* (kewajaran/ kealamiahan)

Naturalization adalah kemampuan untuk melakukan gerak secara wajar dan luwes. Menurut tingkah laku yang ditampilkan, gerakan ini paling sedikit mengeluarkan energi baik fisik maupun psikis. Gerakan ini biasanya dilakukan secara rutin sehingga telah menunjukkan keluwesannya. Misalnya

memindahkan bola dengan mahir, menampilkan gaya yang benar dalam berenang, mendemonstrasikan suatu gerakan pantonim dan sebagainya.³⁴

Pengembangan motorik halus anak juga didasari oleh beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu, berorientasi pada kebutuhan anak, belajar sambil bermain, kreatif dan inovatif, menggunakan kegiatan terpadu, dan kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak.³⁵

C. Pengembangan Media *Sensory Board* Dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini sangat penting karena dengan motorik halus sebagai dasar kemampuan seorang anak akan dapat mengembangkan kemampuan gerak fisiknya. Pendidik perlu menggunakan ide-ide yang dimilikinya untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini, memberikan contoh kegiatan motorik halus dengan benar, menstimulasi perkembangan motorik halus anak dengan menyelesaikan masalah melalui motorik halusnya.

Anak belajar motorik halus perlu menggunakan berbagai strategi misalnya dengan permainan-permainan yang bertujuan mengembangkan motorik halus anak dan penggunaan metode serta media-media yang beragam mendukung perkembangan motorik halus. Meningkatkan kemampuan motorik halus sangat krusial terjadi pada usia sebelum enam tahun karena itu Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wahana yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan

³⁴Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta, Litera Media Group, 2008), h. 101

³⁵Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanan*,... h. 103

motorik halus anak sehingga kondisi ini bisa memfasilitasi pengembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

Memasuki Taman Kanak-Kanak, pertemanan sebaya sebagai salah satu fasilitator sangat berperan dalam membantu perkembangan kemampuan motorik halus anak usia dini. Melalui interaksi dalam kegiatan belajar maupun bermain, anak secara tidak langsung belajar untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Anak menggunakan kemampuan motorik halus untuk melenturkan jari-jari tangan sebelum mereka terampil dapat memfokuskan ke dalam gerak-gerak otot halus, karena pada dasarnya anak usia dini termasuk dalam sub tahapan dari pemikiran praoperasional yang terjadi pada usia (3-7) tahun yang diungkapkan oleh Jean Piaget.

Proses kegiatan pembelajaran anak usia dini guru harus menggunakan berbagai media yang menarik bagi anak, salah satunya seperti media *Sensory Board*, dengan media tersebut anak akan merasa senang sehingga mereka menyenangi kegiatan yang diberikan oleh gurunya. Hal ini akan meningkatkan dorongan atau motivasi anak untuk bermain sambil belajar sehingga pada akhirnya mereka dapat menguasai konsep permainan dengan menggunakan media *Sensory Board*, dengan demikian akan terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media *Sensory Board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk yang bersifat longitudinal (bertahap).

Penelitian *Research and Development* menurut Sugiyono adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.¹ Produk yang dihasilkan melalui tahap validasi dari beberapa ahli dibidangnya dan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media *Sensory Board* yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

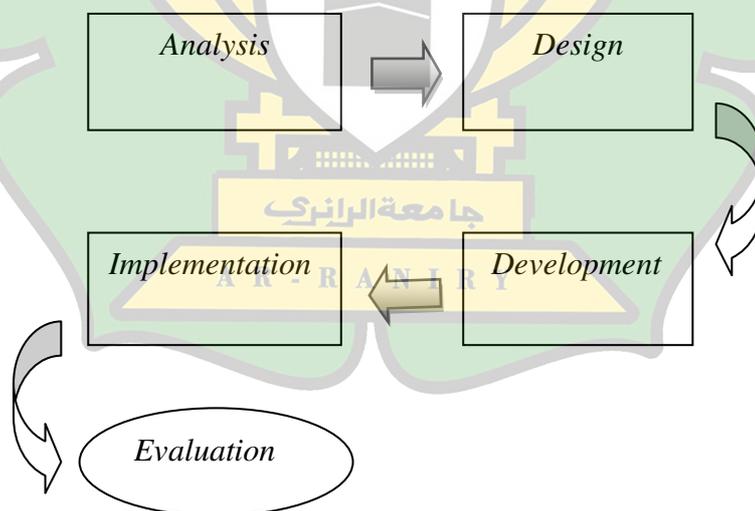
¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 407

Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merevisi dan mengembangkan media *Sensory Board* pada anak usia dini.² Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).³

B. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap.

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model *ADDIE*



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model *ADDIE*.⁴

²Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*,..., h. 26.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*,..., h. 26.

Langkah-langkah di atas dapat dipahami melalui penjelasan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Model Pengembangan ADDIE Pada Perancangan Media *Sensory Board*

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan peneliti	Luaran
(1)	(2)	(3)
<i>Analyze</i>	Menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model mengajar guru, media pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat, dan masalah lainnya.	Solusi terhadap permasalahan
<i>Design</i>	Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan, selanjutnya membuat desain media <i>Sensory Board</i> .	Desain Media <i>Sensory Board</i>
<i>Develop</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap pengembangan yaitu pembuatan media <i>Sensory Board</i>. 2. Selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator (ahli materi dan ahli media). Tim Validator pada penelitian pengembangan media <i>Sensory Board</i> ini yaitu 2 orang dosen ahli. <ol style="list-style-type: none"> a. Ahli Media: Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd b. Ahli Materi: Ibu Faizatul Faridy, M. Pd 3. Melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh Tim validator untuk mendapatkan produk media <i>Sensory Board</i> yang baik dan sesuai yang diinginkan. 4. Data yang diperoleh dari hasil validasi media dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan. 	Media <i>Sensory Board</i> siap di implementasikan
<i>Implement</i>	Implementasi kelayakan media <i>Sensory Board</i> dilakukan dengan ujicoba terbatas. Selanjutnya peneliti juga melakukan penyebaran angket lembar observasi kemampuan motorik halus anak yang diisi oleh guru ketika anak sedang mencoba produk media <i>Sensory Board</i> sesuai indikator yang dicapai. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak pada saat mengembangkan kemampuan motorik halus	Penerapan media <i>Sensory Board</i>

	menggunakan media <i>Sensory Board</i> serta melihat aspek kualitas kepraktisan media <i>Sensory Board</i> yang telah dikembangkan.	
<i>Evaluate</i>	Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan media <i>Sensory Board</i> dua pakar ahli media dan penilaian terhadap kemampuan-kemampuan motorik halus anak sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media <i>Sensory Board</i> yang telah dikembangkan.	Persentase nilai kelayakan dan hasil observasi kemampuan motorik halus anak terhadap media <i>Sensory Board</i> yang telah dikembangkan.

Sumber: Suparti Mariana Susanti, 2017.⁵

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Validasi kelayakan yang digunakan untuk menilai kelayakan media *Sensory Board* yang telah dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui 3 tahap, yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli media dan lembar observasi kemampuan motorik halus anak usia dini.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data pada saat melakukan kegiatan penelitian agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Sugiyono menegaskan bahwa instrumen

⁵Suparti, Mariana Susanti, *Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional*, Jurnal Kwangsa, Vol 5, No 2, Edisi Desember 2017, h. 109.

merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain instrumen validasi produk untuk ahli materi dan ahli media serta angket penilaian kelayakan media yang dihasilkan. Instrument penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu konsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian menggunakan lembar angket (kuesioner) penilaian. Setelah dosen menilai media *Sensory Board* tersebut, peneliti menganalisis data untuk melihat tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan, dan saran-saran yang diberikan oleh dosen pada lembar penilaian kelayakan media *Sensory Board* sehingga menjadi masukan dalam perbaikan. Adapun Instrumen pengumpulan data yang telah disebutkan diantaranya adalah:

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli bidang Pembelajaran PIAUD. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *Sensory Board*. Setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

⁶Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 148

Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi

Variabel	Aspek yang dinilai
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan indikator 2. Kesesuaian materi dengan kurikulum Paud 3. Media <i>sensory board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus 4. Kesesuaian materi pada media <i>sensory board</i> 5. Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik 6. Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari

Sumber: Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari, 2019.⁷

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *Sensory Board*, setelah merevisi produk, peneliti melakukan validasi produk kembali untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Tabel 3.3 Validasi Ahli Media

Variabel	Aspek yang dinilai
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian media dengan karakteristik anak 2. Kesenarikan desain media <i>sensory board</i> 3. Media <i>sensory board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus anak 4. Kesesuaian media dengan tingkat usia anak 5. Bentuk media yang menarik dengan warna yang bervariasi 6. Tingkat keamanan segi bahan yang digunakan untuk anak 7. Media mudah saat dimainkan oleh anak 8. Kesesuaian media dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak

Sumber: Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari, 2019.⁸

⁷Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari, *Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal PG PAUD (PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Tahun 2019

⁸Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari...2019

3. Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Lembar observasi kemampuan motorik halus digunakan untuk mengukur aspek kemampuan motorik halus anak. Menggunakan instrumen pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas, peneliti menganalisis media yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian melihat secara langsung kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

No	Indikator	Aspek yang Dikembangkan
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan
		Anak mampu mengepal media apel
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar
		Anak mampu membedakan stektur kain halus
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar
		Anak mampu membedakan stektur tali halus

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republic Indonesia.⁹

⁹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republic Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 22

E. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis. Arikunto menegaskan analisis data merupakan pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian dan desain yang diambil.¹⁰

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Sugiono menegaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode yang menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau objek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok.¹¹

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang akan dikembangkan. Sedangkan penelitian kuantitatif merupakan metode yang memuat banyak angka-angka mulai dari pengumpulan, pengolahan, serta hasil yang didominasi angka.¹² Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi tentang kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media *Sensory Board*.

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 236

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 213

¹²Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,...h. 15

Berikut adalah langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk dan uji produk:

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan menggunakan instrumen validator. Data penilaian terhadap media *Sensory Board*, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator. Data tersebut diolah secara penyajian presentase sebagai pengukuran.¹³ Untuk menghitung presentase kelayakan produk dengan menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁴

$$x = \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

4 = Poin setiap indikator

4 dan 8 = Indikator penilaian

Skor maksimum = 1. 4 x 6 = 24

2. 4 x 8 = 32

Nilai hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

¹³Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*(Bandung: Alfabeta, 2009), h.39.

¹⁴Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan...*, h. 137

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Presentase	Kriteria
$X > 80\%$	Sangat layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$X \leq 40\%$	Kurang layak

2. Analisis Kemampuan Motorik Halus Anak

Analisis data ini menggunakan lembar observasi kemampuan motorik halus anak. Data tersebut dipresentasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Arikunto menyatakan bahwa hasil perolehan data dari angket lembar observasi kemampuan motorik halus dengan menggunakan media *Sensory Board* dikumpulkan dan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persen yang diharapkan

F = Skor mentah yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

100 = Konstanta

Nilai rata-rata dari hasil analisis kemudian diinterpretasikan dengan tabel kriteria keberhasilan anak berdasarkan lembar observasi yaitu:

Tabel 3.6 Kriteria Keberhasilan Berdasarkan Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Media *Sensory Board*

Presentase	Kategori	Skor
1 – 40%	Belum Berkembang (BB)	1
41 – 60%	Mulai Berkembang (MB)	2
61 – 80%	Berkembangan Sesuai Harapan (BSH)	3
81– 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Depdiknas, Johni Dimiyati, *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Media *Sensory Board*

Hasil penelitian ini didapat dari data yang diperoleh selama penelitian di Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkop Aceh Besar. Data yang didapat pada saat penelitian ada dua data yaitu, pertama data hasil uji kelayakan produk dari ahli media dan ahli materi, kedua data hasil uji coba lapangan kepada 10 orang anak kelompok A usia 4-5 Tahun di Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkop. Penelitian ini dilakukan guna untuk melihat perkembangan atau peningkatan terhadap kemampuan motorik halus anak setelah percobaan menggunakan media *Sensory Board*.

Hasil pengembangan media pembelajaran yang berupa papan *Sensory Board* menggunakan model adaptasi dari ADDIE dalam proses pengembangannya, adapun langkah-langkah dalam proses pengembangannya sebagai berikut:

a. *Analyze (Analisis)*

Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan, tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkop Aceh Besar.

Hasil observasi yang diperoleh peneliti bahwa terlihat anak-anak kurang aktif dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas,

dikarenakan anak-anak lebih cenderung melakukan kegiatan menulis, menggambar, dan mewarnai. Kegiatan yang seperti ini kurang menarik perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran di kelas dan anak-anak juga merasa bosan, sehingga pengembangan kemampuan motorik halus anak kurang maksimal.

Kondisi nyata yang terlihat bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk anak usia 4-5 tahun dengan kegiatan menempel masih kurang optimal dan belum sesuai dengan standar pencapaian motorik halus anak. Hal tersebut didasari beberapa alasan, pertama anak masih ragu dalam melakukan kegiatan menempel, kedua anak masih ragu dalam menaruh lem keatas kertas, ketiga anak masih ragu dalam menekan parut kelapa.¹

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang ditemukan, maka peneliti mengembangkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan untuk anak serta dapat membangkitkan minat belajar anak. Sehingga dengan penggunaan media *Sensory Board* dapat memberikan pengetahuan dalam proses belajarnya, karna media tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

b. Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, kemudian peneliti membuat desain awal terhadap media *Sensory Board*. Peneliti membuat desain

¹Hasil Observasi di RA Takrimah Tungkop pada Kelompok A, Tanggal 11 November 2020.

media *Sensory Board* menggunakan beberapa peralatan sederhana yang mudah didapatkan. Langkah-langkah dalam proses pembuatan media pada tahap desain awal yaitu tahap pertama sebelum direvisi oleh ahli media dan ahli materi, adapun penjelasannya sebagai berikut:

Media Sensory Board terdiri dari 3 kategori dengan 4 percobaan di antaranya adalah :

1) Menjumput (Mengambil)



Gambar 4.1 Perlengkapan media huruf hijayyah

Bahan-bahannya:

Lem fox, Gunting, Spidol, Gunting, Origami, Korek api, Lem batang, Tutup botol, Kardus.

Cara pembuatannya:

Gunting kardus dua lembar, karton dua kali dan kertas HVS dengan ukuran yang sama, kemudian lem kardus dengan gabungan karton dua kali diantara kardus, lem kertas HVS di atas kardus dan karton dua kali tersebut dan lapisi dengan kertas minyak. Kemudian tempel di media *Sensory Board* dengan menggunakan lem fox. Kemudian tulis huruf Hijayyah di kertas HVS putih dan gunting berbentuk lingkaran sesuai

dengan bentuk tutup botol Aqua dan tempel di atas tutup botol aqua, potong leher aqua dengan jumlah sebanyak 12 botol kemudian tempel di media yang sudah dibuat sebelumnya.

2) Memilin



Gambar 4.2 Perlengkapan media memilin dengan tali

Bahan-bahannya:

Lem fox, Gunting, Labban, Kardus, Paku mading, HVS warna, Tali kur, Lem batang, Korek api

Cara pembuatannya:

Pertama-tama gunting kardus sebanyak dua lembar, karton duakali dengan kertas HVS dengan ukuran yang sama, kemudian lem kardus dengan gabungan karton dua kali diantara dua kardus, lem kertas HVS di atas kardus dan karton dua kali tersebut dan lapis dengan plastik minyak. Kemudian tempel di media *Sensory Board* dengan menggunakan lem lilin dan paku mading di atas media.

3) Mengepal



Gambar 4.3 Perlengkapan media mengepal dengan kain

Bahan-bahannya:

Kain flannel, Benang, jarum, Gunting

Cara pembuatannya:

Potong kain flanel dengan ukuran yang sama dengan membuat bentuk kantong, kemudian potong kain flanel warna coklat berbentuk pohon, kain flanel warna hijau berbentuk daun dan rumput, kemudian tempel di kain flanel yang sudah dibentuk kantong, jahit di samping untuk menyatukan kedua kain tersebut. Kemudian tempelkan media yang telah di isi kain yang berstektur kasar, licin dan lembut.

4) Mengepal



Gambar 4.4 Perlengkapan media mengepal dengan kain

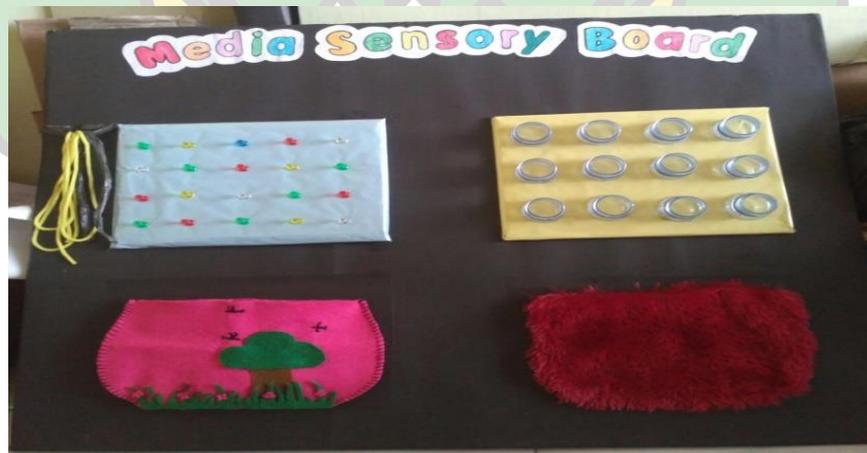
Bahan-bahannya:

Kain flannel, Gunting, Jarum, Kain bulu

Cara pembuatannya:

Potong kain dan kain flanel dengan ukuran yang sama dengan membuat bentuk kantong, kemudian jahit di samping kain untuk menyatukan kedua kain tersebut. Kemudian tempelkan kantong tersebut yang telah di isi kain yang berstektur kasar, licin, dan lembut.

Setelah media *Sensory Board* selesai di desain sampai tahap akhir dengan sempurna, kemudian media tersebut divalidasi oleh ahli media. untuk lebih jelasnya pada media sebelum divalidasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.5 Media *Sensory Board* Sebelum Revisi

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini adalah tahap revisi produk yaitu dilakukannya setelah media di desain. Kemudian peneliti mengkonsultasi produk/media kepada kedua tim validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media guna untuk mengkritik dan memberi saran atau perbaikan dan penilaian

terhadap media yang telah di desain oleh peneliti dengan mengisi atau memberi *ceklist* pada lembar instrumen kelayakan media *Sensory Board*, beserta masukan untuk memperoleh hasil perbaikan yang sempurna terhadap media sebelum diimplementasikan di sekolah RA Takrimah Tungkop Aceh Besar.

d. Implement (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap peneliti melakukan uji coba terbatas setelah melakukan revisi produk berupa materi dan media *Sensory Board*. Uji coba ini dilakukan di sekolah Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkop Aceh Besar pada anak kelompok A usia 4-5 Tahun dengan jumlah 10 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba/mempraktekkan produk media *Sensory Board* secara individual. Disisi lain peneliti mengobservasi atau menilai proses tahap anak mencoba produk tersebut.

Peneliti memberikan penelitian sesuai dengan indikator perkembangan yang dicapai oleh anak. Penilaian ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus dalam pembelajaran menggunakan media *Sensory Board*. Terlihat dari observasi saat percobaan kepada anak-anak dengan menggunakan media *Sensory Board* bahwa ada beberapa anak yang sudah maksimal dan yang belum maksimal dalam melakukan percobaan pada media *Sensory Board*.

e. Evaluate (evaluasi)

Setelah diimplementasikan media *Sensory Board* di sekolah Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkop pada anak kelompok A usia 4-5 Tahun, peneliti kemudian melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama media *Sensory Board* diimplementasikan dan masukan serta saran-saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Uji Kelayakan Media *Sensory Board*

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebanyak dua kali yaitu validasi produk awal dan validasi produk setelah perbaikan untuk menyempurnakan produk setelah direvisi. Ada beberapa komentar dari ahli materi dan ahli media mengenai produk yang harus di revisi atau diperbaiki agar media *Sensory Board* terlihat bagus dan menarik untuk dipraktekkan kepada anak-anak usia 4-5 tahun. Adapun langkah dalam validasi oleh kedua tim validasi yaitu sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli materi yaitu ibu Faizatul Faridy, M. Pd, hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan indikator	3
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum PAUD	4
3.	Media <i>Sensori Board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus	3
4.	Kesesuaian materi pada pada media <i>Sensori Board</i>	3
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik	2
Total		15
Rata-rata Skor		3
Presentase		75%
Keterangan		Layak

Sumber: Hasil Pengelohan Data

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{15}{20} \times 100\% \\
 x &= 75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh nilai rata-rata 3 dengan hasil nilai pesentase kelayakan sebesar 75% dengan kategori layak, akan tetapi ada beberapa point yang perlu di perbaiki oleh peneliti. Komentar dan masukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Komentar dan Masukan Ahli Materi

No	Komentar dan Masukan
1.	Tambah poin “materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari”.
2.	Media harus disesuaikan dengan indikator penilaian seperti memilin. Lainnya sudah bagus.

Tabel 4.3 Revisi Produk Ahli Materi

No	Poin yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tambah poin “materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari”.	Sebelumnya peneliti tidak mencantumkan poin yang di berikan oleh validator.	Setelah direvisi, peneliti kemudia menambahkan poin yang telah disebutkan.
2.	Media harus disesuaikan dengan indikator penilaian seperti memilin. Lainnya sudah bagus.	Sebelumnya peneliti tidak mencantumkan indikator sesuai dengan indikator penilaian untuk kategori memilin.	Setelah direvisi, peneliti menyesuaikan setiap aspek yang diamati dengan indikator sesuai dengan arahan validator.

Setelah dilakukan penilaian materi oleh ahli materi sehingga didapatkan saran dan masukan/komentar terhadap materi media tersebut. Saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk/media pada tahap selanjutnya. Revisi materi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki materi media papan *Sensory Board*, agar materi media yang dikembangkan layak diuji coba kepada responden.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan indikator	4
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum PAUD	4
3.	Media <i>Sensory Board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus	4
4.	Kesesuaian materi pada media <i>Sensory Board</i>	4
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik	4

6.	Materi yang disajikan dalam kehidupan sehari-hari	4
Total		24
Rata-rata Skor		4
Presentase		100 %
Keterangan		Sangat Layak

Sumber: Hasil Pengelohan Data

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{24}{24} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, penilaian oleh ahli materi pada tahap II didapatkan jumlah skor penilaian 24 dari 6 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 4 dan mendapatkan presentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada responden.

b. Ahli Media

Untuk validasi media dilakukan oleh satu orang ahli media yaitu ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd, hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian media dengan karakteristik anak	2
2.	Kemenarikan desain media <i>Sensory Board</i>	2
3.	Media <i>Sensory Board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus anak	3
4.	Kesesuaian media dengan tingkat usia anak	2

5.	Bentuk media yang menarik dengan warna yang bervariasi	2
6.	Tingkat keamanan segi bahan yang digunakan untuk anak	3
7.	Media mudah saat dimainkan oleh anak	2
8.	Kesesuaian media dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak	3
Total		19
Rata-rata Skor		2.3
Presentase		59.3%
Keterangan		Cukup Layak

$$x = \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{19}{32} \times 100\%$$

$$x = 59.3\%$$

Berdasarkan tabel di atas, penilaian oleh ahli media diketahui mendapatkan penilaian cukup layak untuk diuji cobakan kepada responden. Jumlah skor penilaian 19 dari 8 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 2.3 dengan presentase kelayakan sebesar 59.3%.

Setelah dilakukan penilaian media oleh ahli media sehingga didapatkan saran dan masukan/komentar terhadap media tersebut. Saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk/media pada tahap selanjutnya. Revisi media ini dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki produk media papan *Sensory Board*, agar media yang dikembangkan layak diuji coba kepada responden. Peneliti melakukan perbaikan pada media yang sudah dibuat berdasarkan masukan-masukan yang telah

diberikan oleh ahli media. Adapun komentar, saran dan masukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Komentar dan Masukan Ahli Media

No	Komentar dan Masukan
1.	Warna yang digunakan kurang cerah
2.	Cari media yang lebih tepat dan menarik untuk memilin
3.	Gunakan pasir kinestetik pada salah satu media mengepal
4.	Gunakan media yang lebih menarik ada pada tutup botol
5.	Untuk papannya gunakan media triplek
6.	Nama media <i>Sensory Board</i> ditebalkan
7.	Gunakan perekat dibelakang media memilin (sepatu dan baju)

Tabel 4.7 Revisi Produk Ahli Media

No	Poin yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Warna yang digunakan kurang cerah	Sebelumnya peneliti mendesain warnanya kurang cerah dan terlihat kurang kreatif	Peneliti merancang kembali desain warna yang lebih cerah dan menarik.
			
2.	Cari media yang lebih tepat dan menarik untuk memilin	Peneliti membuat media untuk memilin kurang tepat dan menarik untuk anak	Peneliti kemudian merancang kembali media agar sesuai untuk kategori memilin dan terlihat menarik untuk dilihat
3.	Gunakan pasir kinestetik pada salah satu media mengepal	Sebelumnya peneliti membuat media mengenal hanya dengan memakai kain saja	Peneliti membuat kembali media mengepal dengan memasukkan pasir kinestetik kedalam

			kain yang berbentuk gambar ikan dan apel
4.	Gunakan media yang lebih menarik pada tutup botol	Sebelumnya peneliti membuat media huruf hijayyah kurang menarik tidak bervariasi warna	Peneliti kemudian merancang kembali tutup botol dengan berbagai macam warna kain dengan strektur kain kasar, halus dan lembut
5.	Untuk papannya gunakan media triplek	Sebelumnya peneliti menggunakan karton 2x	Peneliti merancang kembali media <i>sensory board</i> dengan menggunakan triplek
6.	Nama media <i>Sensory Board</i> ditebalkan	Sebelumnya peneliti tidak menebalkan tulisan di nama media <i>Sensory Board</i> sehingga kurang jelas terlihat jika dilihat dengan jarak jauh.	Peneliti mendesain kembali tulisan di nama media agar terlihat jelas jika dilihat dengan jarak jauh
7.	Gunakan perekat dibelakang media memilin (sepatu dan baju)	Sebelumnya peneliti membuat media untuk memilin tali dengan cara mencari jejak dengan menggunakan paku mading	Peneliti merancang kembali media untuk memilin dengan menggantikan media yang berbentuk baju dan sepatu juga ditambahkan perekat dibelakangnya untuk mudah ditempelkan oleh anak.

Peneliti merancang kembali desain media *Sensory Board* dengan lebih kreatif, yakni dengan membuat media tersebut terlihat bervariasi dan menarik untuk diuji coba kepada responden, revisi produk media tersebut sebagai berikut:

a) Menjumput (Mengambil)



Gambar 4.6 Media kain dengan skrektur berbeda

Potong kardus dengan ukuran segi empat, kemudian tempel kertas HVS berwarna, balut dengan kertas kaca, dan tempelkan main kasar, halus dan lembut di atas kertas kaca. Setelah itu, balut tutup botol aqua dengan kain kasar, halus dan lembut dengan warna dan skrektur yang berbeda.

b) Memilin



Gambar 4.7 Perlengkapan Media Memilin dengan baju dan sepatu

Gunting pola sepatu, baju, dan perekat. Kemudian gabungkan dengan cara menjahit di pinggirannya, setelah itu buatlah lobang sepatu dan baju, kemudian pasang tali sepatu atau tali yang sejenis dengannya seperti tali kur di baju dan sepatu kemudian tarik perlahan supaya terlihat tali sepatu atau tali kur berbulu. Serta tempelkan mutiara di sepatu dan baju agar terlihat menarik untuk anak-anak, lalu jahitkan perekat di bawah media sepatu dan baju.

c) Mengepal



Gambar 4.8 Perlengkapan Media Mengepal dengan pasir kinestetik

Untuk media diatas buat semenarik mungkin. Buatlah media berbentuk ikan dan berbentuk apel dengan kain yang berbeda dan stektur berbeda kemudian masukkan pasir kinestetik dan kapas disalah satu media tersebut untuk membedakan stektur kasar dan lembut. Kemudian media berbentuk ikan dan apel dimasukkan ke dalam kantong yang telah di tempelkan di papan media *Sensory Board*, tujuannya untuk meraba/ merasakan struktur kain kasar dan halus.



Gambar 4.9 Media Papan *Sensory Board* Sesudah direvisi

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian media dengan karakteristik anak	3
2.	Kemenarikan desain media <i>Sensory Board</i>	3
3.	Media <i>Sensory Board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus anak	3
4.	Kesesuaian media dengan tingkat usia anak	3
5.	Bentuk media yang menarik dengan warna yang bervariasi	3
6.	Tingkat keamanan segi bahan yang digunakan untuk anak	3
7.	Media mudah saat dimainkan oleh anak	3
8.	Kesesuaian media dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak	3
Total		24
Rata-rata Skor		3
Presentase		75%
Keterangan		Layak

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{24}{32} \times 100\% \\
 x &= 75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, penilaian oleh ahli media diketahui mendapatkan penilaian layak untuk diuji cobakan kepada responden. Jumlah skor penilaian 24 dari 8 indikator penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3 dengan presentase kelayakan sebesar 75%.

3. Uji Coba Produk

Implementasi yang dilakukan pada anak terdiri dari dua tahap, yaitu tahap I dilakukan untuk memperoleh data awal, kemudian dilakukan tahap ke II untuk melihat perolehan data akhir sebagai deskripsi perkembangan motorik halus anak.

Berikut merupakan hasil observasi uji coba produk tahap I terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak.

a. Uji Coba Produk Tahap I

Tabel 4.9 Hasil pengujian produk tahap I terhadap peningkatan motorik halus anak

No	Nama Anak	Skor Perolehan	Presentase	Kategori
1.	X1	30	75	BSH
2.	X2	16	40	MB
3.	X3	23	57,5	MB
4.	X4	25	62,5	BSH
5.	X5	26	65	BSH
6.	X6	30	75	BSH
7.	X7	27	67,5	BSH
8.	X8	25	62,5	BSH
9.	X9	30	75	BSH
10.	X10	25	62,5	BSH
Jumlah		257	642,5	
Rata-rata		25.7		
Presentase		64.25%		BSH

Berdasarkan tabel di atas, bahwa hasil observasi tahap I diperoleh nilai rata-rata keseluruhan anak adalah 642,5 dengan hasil presentase 64.25% yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan belum mencapai kriteria penilaian perkembangan yang ingin dicapai. Berdasarkan penilaian tahap ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan

motorik halus anak baik secara individual maupun klasikal masih diperlukan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak di Sekolah RA Takrimah Tungkop.

Setelah dilaksanakan observasi awal pada tahap I, kemudian peneliti melakukan observasi tahap II untuk mengetahui nilai perkembangan kemampuan motorik halus dengan menggunakan media papan *Sensory Board*. Berikut merupakan hasil observasi tahap II terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak, yaitu:

b. Uji Coba Produk tahap II

Tabel 4.10 Hasil pengujian produk tahap II terhadap peningkatan motorik halus anak

No	Nama Anak	Skor Perolehan	Presentase	Kategori
1.	X1	40	100	BSB
2.	X2	27	67,5	BSH
3.	X3	36	90	BSB
4.	X4	36	90	BSB
5.	X5	40	100	BSB
6.	X6	40	100	BSB
7.	X7	39	97,5	BSB
8.	X8	40	100	BSB
9.	X9	40	100	BSB
10.	X10	36	90	BSB
Jumlah		374	935	
Rata-rata		37.4		
Presentase		93,5%		BSB

Hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa observasi tahap II pengembangan media *Sensory Board* mengalami peningkatan baik secara individual maupun secara klasikal yakni memperoleh nilai rata-rata 37.4

dengan hasil presentase 93.5% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media *Sensory Board*

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk menghasilkan media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran berupa media *Sensory Board* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 Tahun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE diawali dengan beberapa tahap, yaitu:

Tahap pertama analisis, tahap ini digunakan untuk menganalisis masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 Tahun.

Tahap kedua desain, tahap ini adalah tahap dimana setelah dianalisis permasalahan, selanjutnya peneliti mulai membuat materi dan mendesain media yaitu media *Sensory Board*.

Tahap ketiga pengembangan, tahap ini meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini peneliti juga melakukan revisi produk dari saran dan komentar para ahli sebagai penyempurnaan produk.

Tahap keempat implementasi, tahap ini adalah tahap peneliti melakukan uji coba terbatas di Sekolah RA Takrimah Tungkop pada kelompok A dengan usia 4-5 Tahun.

Tahap kelima evaluasi, tahap ini adalah tahap akhir, dimana pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan produk, selanjutnya terbentuklah sebuah produk akhir media yaitu media *Sensory Board* dalam pembelajaran.

2. Uji Kelayakan

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media dan diuji cobakan pada responden sehingga memperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

a. Hasil penilaian ahli materi

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi pada media *Sensory Board* memperoleh nilai awal rata-rata 3 dengan hasil presentase 75% dan berada pada kategori layak, kemudian pada validasi materi akhir memperoleh nilai rata-rata 4 dengan hasil presentase 100% dan berada pada kategori sangat layak.

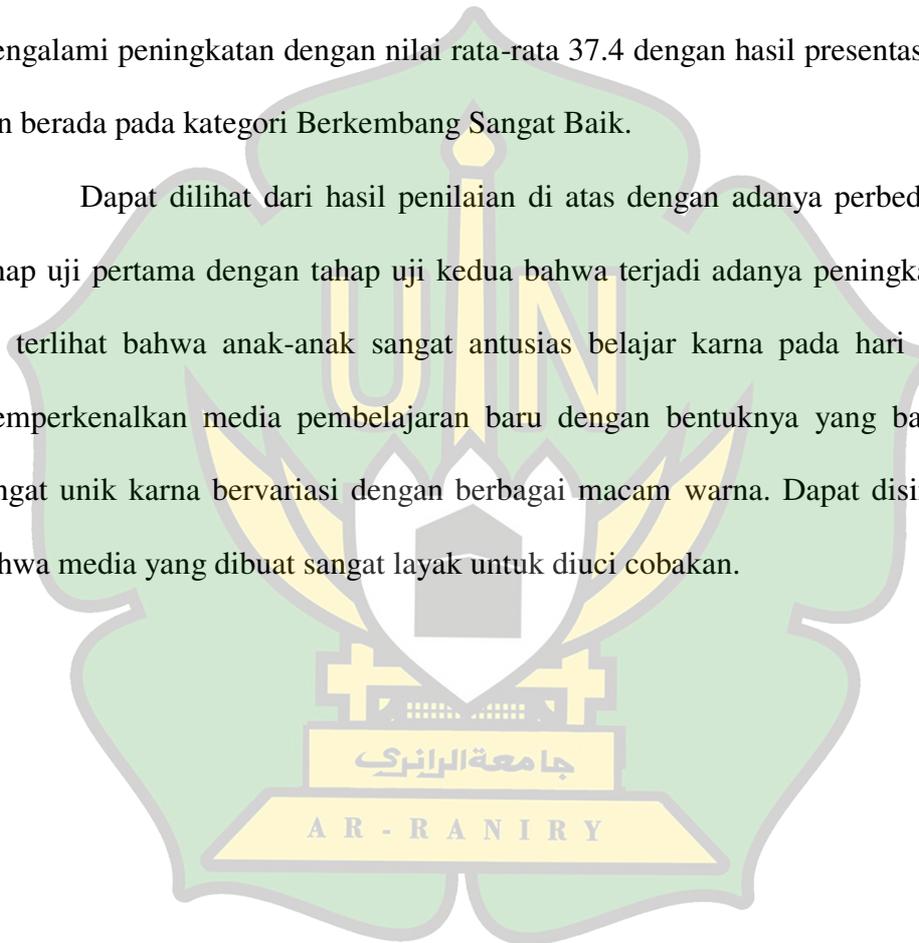
b. Hasil penilaian ahli media

Hasil validasi yang diperoleh oleh ahli media memperoleh nilai awal rata-rata 2.3 dengan hasil presentase 59.5 berada pada kategori cukup layak, kemudian pada validasi tahap akhir memperoleh nilai rata-rata 3 dengan presentase 75% dan berada dengan kategori layak.

3. Uji Coba Produk

Tahap ini adalah tahap uji coba terbatas dalam aspek penilaian peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 Tahun dan memperoleh nilai awal dengan rata-rata 25.7 dengan hasil presentase sebesar 64.25% dan berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan kemudian pada penilaian akhir mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 37.4 dengan hasil presentase 93.5% dan berada pada kategori Berkembang Sangat Baik.

Dapat dilihat dari hasil penilaian di atas dengan adanya perbedaan dari tahap uji pertama dengan tahap uji kedua bahwa terjadi adanya peningkatan, hal ini terlihat bahwa anak-anak sangat antusias belajar karna pada hari itu guru memperkenalkan media pembelajaran baru dengan bentuknya yang bagus dan sangat unik karna bervariasi dengan berbagai macam warna. Dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat sangat layak untuk diuji cobakan.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media *Sensory Board* dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, dan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).
2. Media *Sensory Board* memiliki hasil uji kelayakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan nilai kelayakan rata-rata 4 dengan hasil presentase 100% dan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil dari validasi ahli media mendapatkan nilai kelayakan rata-rata 3 dengan presentase 75% dan berada dengan kategori layak untuk digunakan. Sedangkan hasil observasi anak disekolah Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkop mendapatkan hasil observasi pada tahap I dengan nilai rata-rata 25.7 dengan hasil presentase sebesar 64.25% dan berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), kemudian pada penilaian tahap II mengalami peningkatan dan memperoleh nilai rata-rata

37.4 dengan hasil presentase 93.5% dan berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sehingga media *Sensory Board* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkop Aceh Besar.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

- a. Hendaknya, di dalam pembelajaran pendidik lebih menggunakan media yang nampak nyata dengan gambaran-gambaran singkat agar anak dapat mengembangkan potensinya.
- b. Media *Sensory Board* hendaknya dijadikan acuan untuk membuat media-media yang lain sebagai pelengkap pembelajaran.

2. Bagi Pengembang

- a. Untuk menciptakan ide-ide baru terkait dengan pembelajaran, serta lebih inovatif, kreatif dalam mengembangkan produk pembelajaran.
- b. Pengembang menyadari akan adanya ketidak sempurnaan dalam pengembangan ini, untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan demi terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2005, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Andi Agusniatih, dkk, 2019, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, Jawa Barat: Edu Publisher.
- Al-Bukhari, 2007, *Shahih Bukhari*, Jilid 2, Penerjemah: Syaikh Muhammad Fuad Abdul Baqi, Jakarta: Pustaka As-Sunnah, No Hadist 1296.
- Arsyad, Azhar, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayres, j. A, 1979, *Sensory integration and the child. Los angels: western psychological service.*
- Aisyah, Siti. 2014, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- A. Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Ahmad Hadi, 1999, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Sebagai Persiapan Menulis Permulaan Siswa Tunagrahita Dengan Menggunakan Keterampilan Mozaik Di SLB Bantul*, Yogyakarta: FIP UNY.
- Aprilena, 2019, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Menggunakan Aneka Warna Krayon.*
- Alfiyanti Nurkhasyanah, 2019, *Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Batik Jumputan Pada Kelompok B3 Di RA Ar-Raihan Bantul, Jurnal Skripsi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.*
- Danim, Sudarwan, 1995, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Eko Firman Kurniawan, Dewi Komalasari, 2019, *Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal PG PAUD (PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Tahun).
- Endang Rini Sukamti, 2007, *Diktat Perkembangan Motorik*, Yogyakarta: FIP UNY.
- Elizabeth B. Hurlock, 2007, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga.
- Eka W Pramita, 2010, *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas*, Yogyakarta: Interprebook.
- Fida Etika Nugraha, 2017, *Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gugus Iii Kecamatan Pinyungan Bantul, Jurnal Pendidikan Guru PAUD S-1, Vol,6 No.4.*

- Hamalik Oemar, 1986, *Media Pendidikan*, Bandung: Alumni.
- <https://www.popmama.com/kid/1-3-years-old/putri-syifa-nurfadilah/manfaatsensory-board-untuk-anak-mainan-yang-dibuat-hamish-daud-untuk-zalina/4>
- <https://id.theasianparent.com/beezyboard-mainan-busy-board-untuk-anak>, diakses: selasa, 16 juni 2021
- Isjoni, 2011, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta.
- Ismail, Andang, 2012, *Education Games*, Yogyakarta: Pro-U Media.
- Indrawan WS, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jombang: Lintas Media.
- Latuheru, J. D, 1988, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Maftuhah, dkk, 2014, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Permainan Membuat Plastisin Alami*, *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 1.
- Mansyur, 2011, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad Yusri Bachtiar, 2016, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar (Studi Kasus Pada TK Tunas Harapan di bulukumba)*. Vol. VI No. 1.
- M. Arifin, 2000, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara
- Musbikin, Imam, 2010, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*, Yogyakarta: Pinus Book Laksana.
- M. Miftah, 2013, *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, *Jurnal Kwangsan* Vol. 1, No. 2.
- Margono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Nunu Mahnum, 2012, *Media Pembelajaran*, *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1.
- Pertiwi Kamariah H, Sulaiman Samad, Muhammad Anas, Pengembangan Model Permainan Cooking Class Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak Yapijaya Makassar.
- Pramita, 2010, *Dahsyatnya Otak Anak Usia Emas*, Yogyakarta: Interprebook.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, *Tentang Standar Nasional Anak Usia Dini, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*, Tahun 2014, Lampiran I

- Sujiono, 2009, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta: Citra Pendidikan.
- Susanto, Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sunardi & Sunaryo, 2007, *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*, Jakarta: Kencana.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyanto, 1984, *Pengaruh Penggunaan Vidio Kaset, Kualitas Model Gerakan, Kelompok Umur, Jenis Kelamin Dan Persepsi Kinestetik (Disertasi)*, Jakarta: FPS-IKIP Jakarta.
- Suyanto, Slamet, 2005, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Saputra, dkk, 2016, Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Cendekia Kids School Medium dan Implikasinya Pada Layar Konseling “Jurnal CARE (*Children Advisory Research Education*) Vol, 3 No.3.
- Sumantri, 2005, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Sukintaka, 2001, *Teori Pendidikan Jasmani*, Solo: Esa Grafika.
- Samsudin, 2008, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Litera Media Group.
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2015, *Metode penelitian pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Suparti, Mariana Susanti, 2017, *Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional*, *Jurnal Kwangsa*, Vol 5, No 2.
- Tatik Ariyanti, 2016, Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, *Trunojoyo, Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 1.
- Toho Cholik Mutohir dan Gusri, 2004, *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*, Jakarta: Dipdekna

Trianto, 2011, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Prenada Media Group.

W. J. S Poerwadarminta, 1976, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Winkel, 2012, *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR. 6388/Un.08/FTK/Kp.07.6/01/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional,
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen,
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi,
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum,
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi,
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI,
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk 05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum,
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** :
- Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 05 November 2019

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** :
- Menunjukkan Saudara :
1. Dr. Heliati Fajriah, MA
 2. Muthmainnah, MA
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Hasna
NIM : 150210050
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Sensory Board dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini.

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 06 Januari 2021
An. Rektor
Dekan,

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9430/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Raudhatul Athfal (RA) Takrimah Tungkob

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **HASNA / 150210050**
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Sensory Board dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 08 Juni 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

Berlaku sampai : 05 Juli 2021

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



KEMENTERIAN AGAMA
RAUDHATUL ATHFAL TAKRIMAH TUNGKOB
Jl.Tgk.Glee Iniem Kecamatan Darussalam
ACEH BESAR. 23373

1 0 1 2 1 1 0 6 0 0 0 1

Tungkob, 09-10 Juni 2021

Nomor : Ra.01.04.1/19/2021
Lampiran : -
Perihal : **Telah Melaksanakan Penelitian**

Dengan hormat,

Kami yang bertanda tangan di bawah ini Kepala RA Takrimah Tungkob Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : HASNA

NIM : 150210050

Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Media Sensory Board dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Alamat : Gampong Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di RA Takrimah Tungkob pada tanggal 09 Juni 2021 dalam rangka kegiatan penelitian Skripsi untuk menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Dengan judul "*Pengembangan Media Sensory Board dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tungkob, 09 Juni 2021
Kepala RA Takrimah Tungkob



Nurul Falah, S.Pd.I
NIP. 197310251998032001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : Raudhatul Athfal (RA) Takrimah
Tema/Sub Tema : Media Sensory Board/ Kebutuhanku
Kelompok/Usia : TK A/ 4-5
Semester/Minggu : II/ II
Hari/Tanggal : Rabu/ 9 Juni 2021
Model Pembelajaran : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	KOMPETENSI INTI	
1.	KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya.
2.	KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggung jawab, jujur, rendah diri, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3.	KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar
1.	NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
2.	Kognitif	3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
3.	Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Mengenal keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
4.	Fisik/Motorik	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan juga gerakannya untuk perkembangan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
5.	Sosial Emosional	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran) 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
6.	Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur dan menghargai ciptaan Allah SWT
2. Anak dapat mengetahui berbagai macam permainan yang ada di media *Sensory Board*
3. Anak dapat membedakan stektur kasar dan halus dari media *Sensory Board*
4. Dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus anak

D. Media Pembelajaran

Media *Sensory Board*

E. Alat dan Bahan

Papan triplek, gunting, kain flanel, kain bulu rasfur, perekat, pasir kinetik, jarum, benang, kardus, botol minuman, kertas minyak, kertas HVS, lem fox, lem lilin, tali kur, tali sepatu, latban, korek api, kertas origami.

F. Sumber Pembelajaran

Buku/Internet

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Kegiatan Pagi	a. Penyambutan anak b. Guru menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan tema pembelajaran	
Ikrar Pagi	a. Senam b. Zikir anak sholeh	
Kegiatan Awal	a. Guru dan anak membuat <i>circle time</i> b. Memberi salam c. Berdoa sebelum belajar dan menanyakan kabar peserta didik d. Melakukan absensi e. Guru menyampaikan tema hari ini f. Membaca beberapa surah pendek g. Mengenalkan huruf abjad dan angka	
Istirahat	a. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan b. Berdoa sebelum dan sesudah makan c. Makan bersama d. Bermain bebas	
Kegiatan Inti	a. Guru menyampaikan tema dan subtema hari ini b. Guru menyampaikan aturan dalam bermain c. Guru menunjukkan media pembelajaran d. Guru menjelaskan dan memperkenalkan pada anak cara memainkan media <i>Sensory Board</i>	

	<p>e. Kegiatan main anak dengan menggunakan media <i>Sensory Board</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol • Mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda • Mengepal media ikan • Mengepal media apel • Membedakan stektur kain kasar • Membedakan stektur kain halus • Memilin tali pada media sepatu • Memilin tali kur pada media baju • Membedakan stektur tali kasar • Membedakan stektur tali halus 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recalling <ol style="list-style-type: none"> a. Merapikan dan membereskan mainan b. Guru menayakan kembali tentang pembelajaran yang sudah dipelajari c. mendiskusikan dan menceritakan tentang pengalaman yang didapat selama bermain dengan menggunakan media <i>Sensory Board</i> 2. Kegiatan Akhir <ol style="list-style-type: none"> a. Mengulang kembali pembelajaran mengenai tema dan sub tema hari ini b. Menyampaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari c. Membaca doa sesudah belajar d. Bernyanyi bersama e. Salam 	

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap Spiritual	Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman)				

	Membaca doa sebelum dan sesudah belajar				
	Mengikuti kegiatan beribadah				
Sikap Sosial	Mengembangkan rasa ingin tau anak tentang berbagai macam benda permainan				
	Mampu bertanggung jawab terhadap benda mainnya				
Pengetahuan	Mengenal berbagai macam permainan yang ada di media <i>Sensory Board</i>				
	Mampu membedakan benda-benda yang ada di media <i>Sensory Board</i> dengan stektur yang berbeda				
	Mampu mencocokkan benda sesuai dengan benda yang ada di media <i>Sensory Board</i>				
Keterampilan	Mampu menggunakan alat sederhana (pensil)				
	Mampu menyampaikan pengalaman yang didapat selama bermain				

*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

**Mengetahui,
Guru Kelas**

**Rukoh, 9 Juni 2021
Mahasiswi**

Muniran, S.Pd

Hasna

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : Raudhatul Athfal (RA) Takrimah
Tema/Sub Tema : Media Sensory Board/ Kebutuhanku
Kelompok/Usia : TK A/ 4-5
Semester/Minggu : II/ II
Hari/Tanggal : Kamis/ 10 Juni 2021
Model Pembelajaran : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	KOMPETENSI INTI	
1.	KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya.
2.	KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggung jawab, jujur, rendah diri, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3.	KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar
1.	NAM	1.3 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.4 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
2.	Kognitif	3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
3.	Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Mengenal keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
4.	Fisik/Motorik	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan juga gerakannya untuk perkembangan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
5.	Sosial Emosional	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran) 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
6.	Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur dan menghargai ciptaan Allah SWT
2. Anak dapat mengetahui berbagai macam permainan yang ada di media *Sensory Board*
3. Anak dapat membedakan stektur kasar dan halus dari media *Sensory Board*
4. Dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus anak

D. Media Pembelajaran

Media *Sensory Board*

E. Alat dan Bahan

Papan tiplek, gunting, kain flanel, kain bulu rasfur, perekat, pasir kinetik, jarum, benang, kardus, botol minuman, kertas minyak, kertas HVS, lem fox, lem lilin, tali kur, tali sepatu, latban, korek api, kertas origami.

F. Sumber Pembelajaran

Buku/Internet

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Kegiatan Pagi	a. Penyambutan anak b. Guru menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan tema pembelajaran	
Ikrar Pagi	a. Senam b. Zikir anak sholeh	
Kegiatan Awal	a. Guru dan anak membuat <i>circle time</i> b. Memberi salam c. Berdoa sebelum belajar dan menanyakan kabar peserta didik d. Melakukan absensi e. Guru menyampaikan tema hari ini f. Membaca beberapa surah pendek g. Mengenalkan huruf abjad dan angka	
Istirahat	a. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan b. Berdoa sebelum dan sesudah makan c. Makan bersama d. Bermain bebas	
Kegiatan Inti	a. Guru menyampaikan tema dan subtema hari ini b. Guru menyampaikan aturan dalam bermain	

	<p>c. Guru menunjukkan media pembelajaran</p> <p>d. Guru menjelaskan dan memperkenalkan pada anak cara memainkan media <i>Sensory Board</i></p> <p>e. Kegiatan main anak dengan menggunakan media <i>Sensory Board</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol • Mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda • Mengepal media ikan • Mengepal media apel • Membedakan stektur kain kasar • Membedakan stektur kain halus • Memilin tali pada media sepatu • Memilin tali kur pada media baju • Membedakan stektur tali kasar • Membedakan stektur tali halus 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>a. Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merapikan dan membereskan mainan • Guru menayakan kembali tentang pembelajaran yang sudah dipelajari • mendiskusikan dan menceritakan tentang pengalaman yang didapat selama bermain dengan 	

	<p>menggunakan media <i>Sensory Board</i></p> <p>b. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang kembali pembelajaran mengenai tema dan sub tema hari ini • Menyampaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan esok hari • Membaca doa sesudah belajar • Bernyanyi bersama • Salam 	
--	--	--

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap Spiritual	Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman)				
	Membaca doa sebelum dan sesudah belajar				
	Mengikuti kegiatan beribadah				
Sikap Sosial	Mengembangkan rasa ingin tau anak tentang berbagai macam benda permainan				
	Mampu bertanggung jawab terhadap benda mainnya				
Pengetahuan	Mengenal berbagai macam permainan yang ada di media <i>Sensory Board</i>				
	Mampu membedakan benda-benda yang ada di media <i>Sensory Board</i> dengan stektur yang berbeda				

	Mampu mencocokkan benda sesuai dengan benda yang ada di papan media <i>Sensory Board</i>				
Keterampilan	Mampu menggunakan alat sederhana (pensil)				
	Mampu menyampaikan pengalaman yang didapat selama bermain				

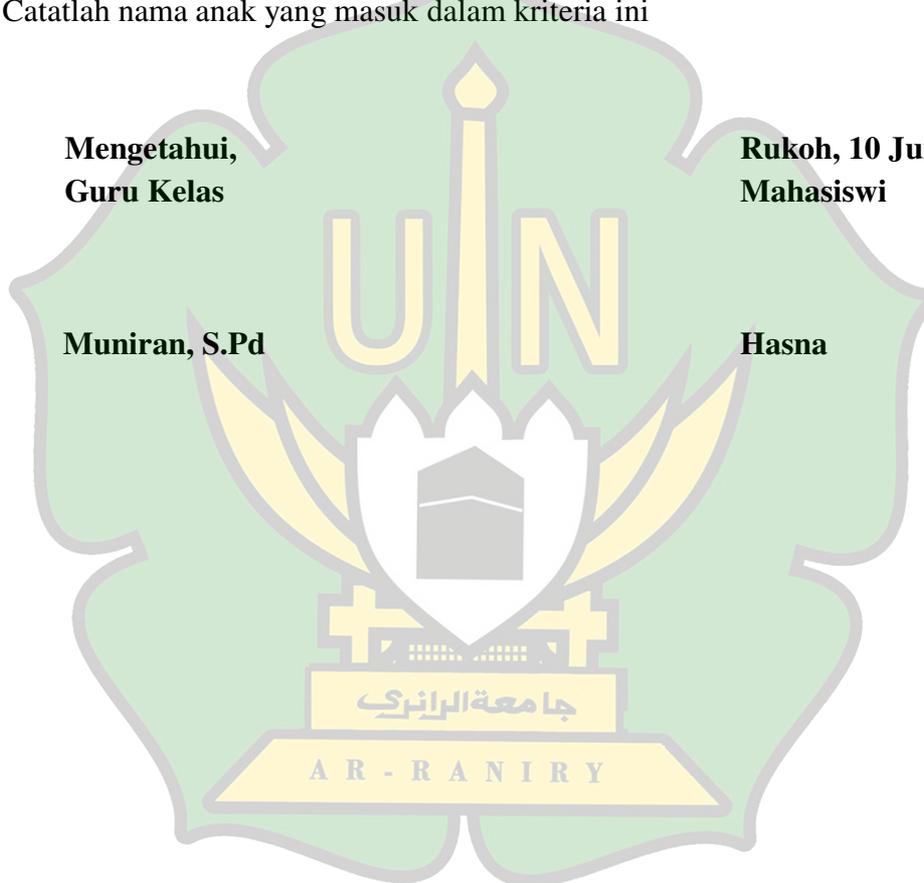
*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

**Mengetahui,
Guru Kelas**

Muniran, S.Pd

**Rukoh, 10 Juni 2021
Mahasiswa**

Hasna



INSTRUMEN ANGGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Sensory Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.

Pokok Bahasan : Media *Sensory Board*

Penulis : Hasna

Ahli Materi : *faizatul faridy, M.pd*

A. Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Sensory Board*.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Kami mohon untuk memberi penilaian pada setiap pertanyaan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *ceklis* pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak/Ibu dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian:

Keterangan: 1 = Kurang layak

2 = Cukup

3 = Layak

4 = Sangat Layak

No	Aspek Pembelajaran	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan indikator			✓	
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum Paud				✓
3.	Media <i>sensory board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus			✓	
4.	Kesesuaian materi pada media <i>sensory board</i>			✓	
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik		✓		

C. Komentar/ Saran

- ① tambah point "Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari".
- ② Media harus disesuaikan dengan indikator penilaian seperti menulis. Lainnya sudah Ok !!! lanjutkan !!!

D. Kesimpulan

Kesimpulan penilaian secara umum, (lingkari nomor angka sesuai penilaian Bapak/Ibu)

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Banda Aceh, 15, Maret, 2021

Ahli Materi

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

(Fairatul Fandiya) M.pd

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Sensory Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.
Pokok Bahasan : Media *Sensory Board*
Penulis : Hasna
Ahli Materi : Farzatul Faridy, M.Pd

A. Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Sensory Board*.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Kami mohon untuk memberi penilaian pada setiap pertanyaan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *ceklis* pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak/Ibu dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Penilaian:

Keterangan: 1 = Kurang layak
2 = Cukup
3 = Layak
4 = Sangat Layak

No	Aspek Pembelajaran	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum Paud				✓
3.	Media <i>sensory board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus				✓
4.	Kesesuaian materi pada media <i>sensory board</i>				✓

5.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik				✓
6.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari				✓

C. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

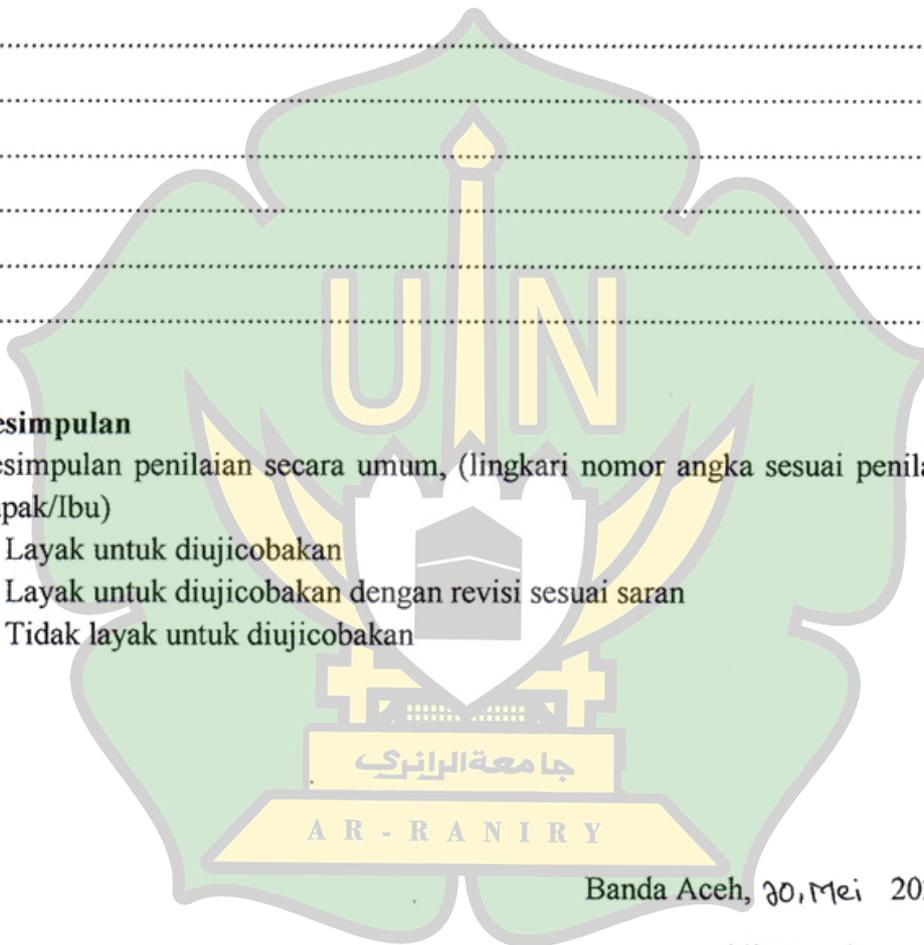
.....

.....

D. Kesimpulan

Kesimpulan penilaian secara umum, (lingkari nomor angka sesuai penilaian Bapak/Ibu)

- ①. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan



Banda Aceh, 20 Mei 2021

Ahli Materi

(Fairatul Fardiyah, M.Pd)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Sensory Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.
Pokok Bahasan : Media *Sensory Board*
Penulis : Hasna
Ahli Media : Rani Puspita Juwita, M.Pd

A. Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Sensory Board*.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Kami mohon untuk memberi penilaian pada setiap pertanyaan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *ceklis* pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak/Ibu dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian:

Keterangan: 1 = Kurang layak
2 = Cukup
3 = Layak
4 = Sangat Layak

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan karakteristik anak		✓	.	
2.	Kemenarikn desain media <i>sensory board</i>		✓	.	
3.	Media <i>sensory board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus anak			✓	
4.	Kesesuaian media dengan tingkat usia anak		✓	.	
5.	Bentuk media yang menarik dengan warna		✓	.	

	yang bervariasi				
6.	Tingkat keamanan segi bahan yang digunakan untuk anak			✓	
7.	Media mudah saat dimainkan oleh anak		✓		
8.	Kesesuaian media dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak			✓	

C. Komentor/ Saran

- ① warna yang digunakan kurang cerah, ② cari media yang lebih tepat dan menarik untuk memilih, ③ gunakan pasir kinetik pada salah satu media menggepal, ④ gunakan media yang lebih menarik pada huruf hijaiyah yang ada pada tutup botol, ⑤ untuk papannya gunakan media triplek, ⑥ Nama media sensory Board ditubalkan, ⑦ gunakan Perkat dibelakang media memilih (seperti dan baju).

D. Kesimpulan

Kesimpulan penilaian secara umum, (lingkari nomor angka sesuai penilaian Bapak/ Ibu)

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Banda Aceh, 15, Maret 2021
Ahli Media


(Rani Puspa Juwita, M.Pd)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Sensory Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.
Pokok Bahasan : Media *Sensory Board*
Penulis : Hasna
Ahli Media : Rani Puspita Juwita, 19.01

A. Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran *Sensory Board*.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Kami mohon untuk memberi penilaian pada setiap pertanyaan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *ceklis* pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak/Ibu dapat ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian:

Keterangan: 1 = Kurang layak

2 = Cukup

3 = Layak

4 = Sangat Layak

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan karakteristik anak			✓	
2.	Kemenarikn desain media <i>sensory board</i>			✓	
3.	Media <i>sensory board</i> memberikan pembelajaran bagi perkembangan motorik halus anak			✓	
4.	Kesesuaian media dengan tingkat usia anak			✓	
5.	Bentuk media yang menarik dengan warna			✓	

	yang bervariasi				
6.	Tingkat keamanan segi bahan yang digunakan untuk anak			✓	
7.	Media mudah saat dimainkan oleh anak			✓	
8.	Kesesuaian media dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak			✓	

C. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

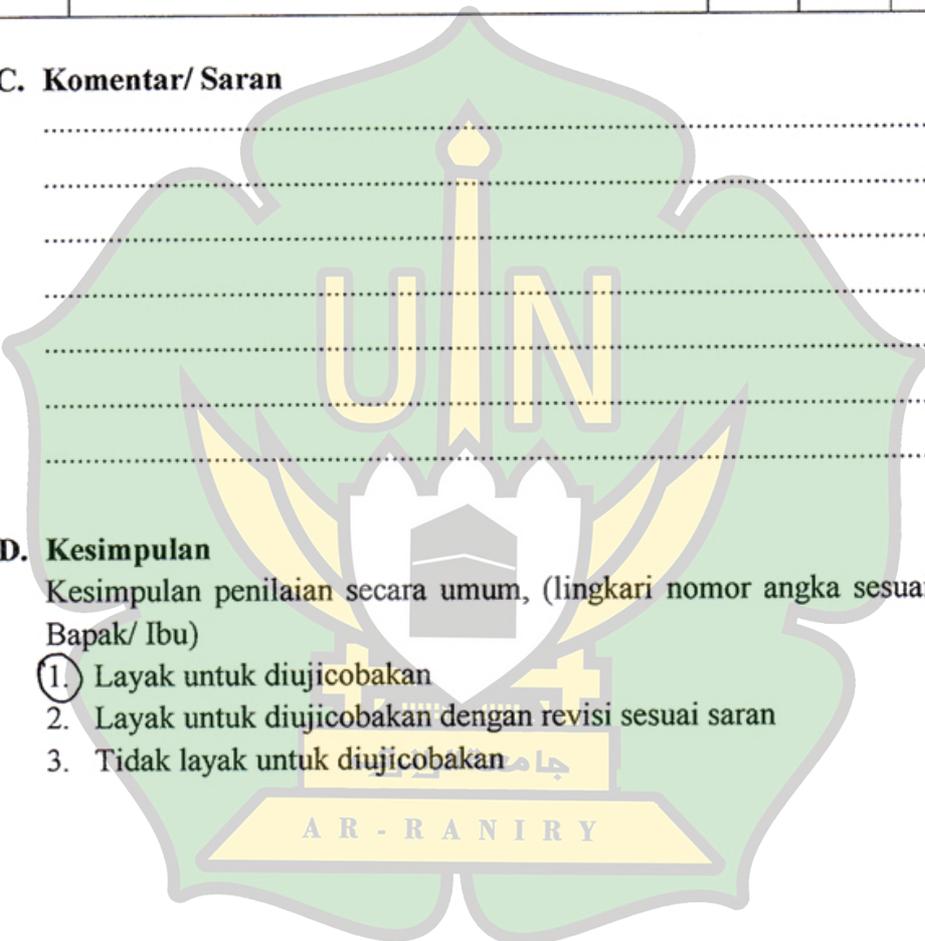
.....

.....

D. Kesimpulan

Kesimpulan penilaian secara umum, (lingkari nomor angka sesuai penilaian Bapak/ Ibu)

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan



Banda Aceh, 20, Mei, 2021
Ahli Media

Rani Puspawati
(Rani Puspawati, M. Pd)

RUBRIK PENILAIAN PESERTA DIDIK

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian	Deskripsi
1.	Menjumput (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol	BB 1	Jika anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda	BB 1	Jika anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan	BB 1	Jika anak mampu mengepal media ikan dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu mengepal media ikan dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu mengepal media ikan dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu mengepal media ikan dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru

		Anak mampu mengepal media apel	BB 1	Jika anak mampu mengepal media apel dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu mengepal media apel dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu mengepal media apel dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu mengepal media apel dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar	BB 1	Jika anak mampu membedakan stektur kain kasar dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu membedakan stektur kain kasar dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu membedakan stektur kain kasar dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu membedakan stektur kain kasar dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
		Anak mampu membedakan stektur kainh alus	BB 1	Jika anak mampu membedakan stektur kain halus dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu membedakan stektur kain halus dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu membedakan stektur kain halus dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu membedakan stektur kain halus dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu	BB 1	Jika anak mampu memilin tali pada media sepatu dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu memilin tali pada media sepatu dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu memilin tali pada media sepatu dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu memilin tali pada media sepatu dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru

	Anak mampu memilin tali kur pada media baju	BB 1	Jika anak mampu memilin tali kur pada media baju dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
		MB 2	Jika anak mampu memilin tali kur pada media baju dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
		BSH 3	Jika anak mampu memilin tali kur pada media baju dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
		BSB 4	Jika anak mampu memilin tali kur pada media baju dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
	Anak mampu membedakan stektur tali kasar	BB 1	Jika anak mampu membedakan stektur kain kasar dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
		MB 2	Jika anak mampu membedakan stektur kain kasar dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
		BSH 3	Jika anak mampu membedakan stektur kain kasar dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
		BSB 4	Jika anak mampu membedakan stektur kain kasar dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
	Anak mampu membedakan stektur tali halus	BB 1	Jika anak mampu membedakan stektur kain halus dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
		MB 2	Jika anak mampu membedakan stektur kain halus dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
		BSH 3	Jika anak mampu membedakan stektur kain halus dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
		BSB 4	Jika anak mampu membedakan stektur kain halus dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru

Keterangan:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

LEMBAR OBSERVASI
Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board*
Tahap I

Nama Anak : Umar
 Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda			✓	
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain halus			✓	
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali halus			✓	

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap I

Nama Anak : Khalil
Usia : 5 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpat (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol		✓		
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda		✓		
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan		✓		
		Anak mampu mengepal media apel		✓		
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar	✓			
		Anak mampu membedakan stektur kain halus	✓			
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu		✓		
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju		✓		
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar	✓			
		Anak mampu membedakan stektur tali halus	✓			

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap I

Nama Anak : Alfa
Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpat (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda		✓		
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan		✓		
		Anak mampu mengepal media apel		✓		
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur kain halus		✓		
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur tali halus		✓		

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap I

Nama Anak : Nizah
Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpit (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda		✓		
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan		✓		
		Anak mampu mengepal media apel		✓		
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain halus			✓	
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu		✓		
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju		✓		
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali halus			✓	

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap I

Nama Anak : Mulki Aulia

Usia : 5 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda			✓	
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur kain halus		✓		
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur tali halus		✓		

LEMBAR OBSERVASI
Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board*
Tahap I

Nama Anak : Miska
 Usia : 5 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponen penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda			✓	
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain halus			✓	
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali halus			✓	

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap I

Nama Anak : Sofia

Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda		✓		
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain halus			✓	
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu		✓		
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju		✓		
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali halus			✓	

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap I

Nama Anak : Maulidia

Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda		✓		
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur kain halus		✓		
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur tali halus		✓		

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap I

Nama Anak : Aida

Usia : 5 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda			✓	
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain halus			✓	
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali halus			✓	

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap I

Nama Anak : Astina

Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponen penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol			✓	
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda		✓		
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur kain halus		✓		
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur tali halus		✓		

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Umar
Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpit (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda				✓
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan				✓
		Anak mampu mengepal media apel				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain halus				✓
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu				✓
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali halus				✓

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Khalit

Usia : 5 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponen penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda			✓	
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur kain halus		✓		
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar		✓		
		Anak mampu membedakan stektur tali halus		✓		

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Aafa
Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda				✓
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan				✓
		Anak mampu mengepal media apel				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain halus			✓	
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu				✓
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali halus			✓	

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Nisah
Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda				✓
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan			✓	
		Anak mampu mengepal media apel			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain halus				✓
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu			✓	
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali halus				✓

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Muti Aulia

Usia : 5 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpit (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda				✓
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan				✓
		Anak mampu mengepal media apel				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain halus				✓
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu				✓
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali halus				✓

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Miska

Usia : 5 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda				✓
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan				✓
		Anak mampu mengepal media apel				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain halus				✓
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu				✓
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali halus				✓

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Sofia

Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumptut (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda			✓	
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan				✓
		Anak mampu mengepal media apel				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain halus				✓
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu				✓
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali halus				✓

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Maulida

Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponen penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpt (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda				✓
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan				✓
		Anak mampu mengepal media apel				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain halus				✓
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu				✓
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali halus				✓

LEMBAR OBSERVASI
Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board*
Tahap II

Nama Anak : Aida

Usia : 5 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponem penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpat (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda				✓
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan				✓
		Anak mampu mengepal media apel				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain halus				✓
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu				✓
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali halus				✓

LEMBAR OBSERVASI

Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan Media *Sensory Board* Tahap II

Nama Anak : Astina

Usia : 4 tahun

A. Skala Penilaian:

Keterangan: BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Komponen penilaian:

No	Indikator Umum	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Menjumpit (mengambil)	Anak mampu mengambil dan membedakan stektur kain yang ada pada tutup botol				✓
		Anak mampu mencocokkan tutup botol yang ada pada media <i>sensory board</i> dengan stektur kain yang berbeda				✓
2.	Mengepal	Anak mampu mengepal media ikan				✓
		Anak mampu mengepal media apel				✓
		Anak mampu membedakan stektur kain kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur kain halus			✓	
3.	Memilin	Anak mampu memilin tali pada media sepatu				✓
		Anak mampu memilin tali kur pada media baju				✓
		Anak mampu membedakan stektur tali kasar			✓	
		Anak mampu membedakan stektur tali halus			✓	

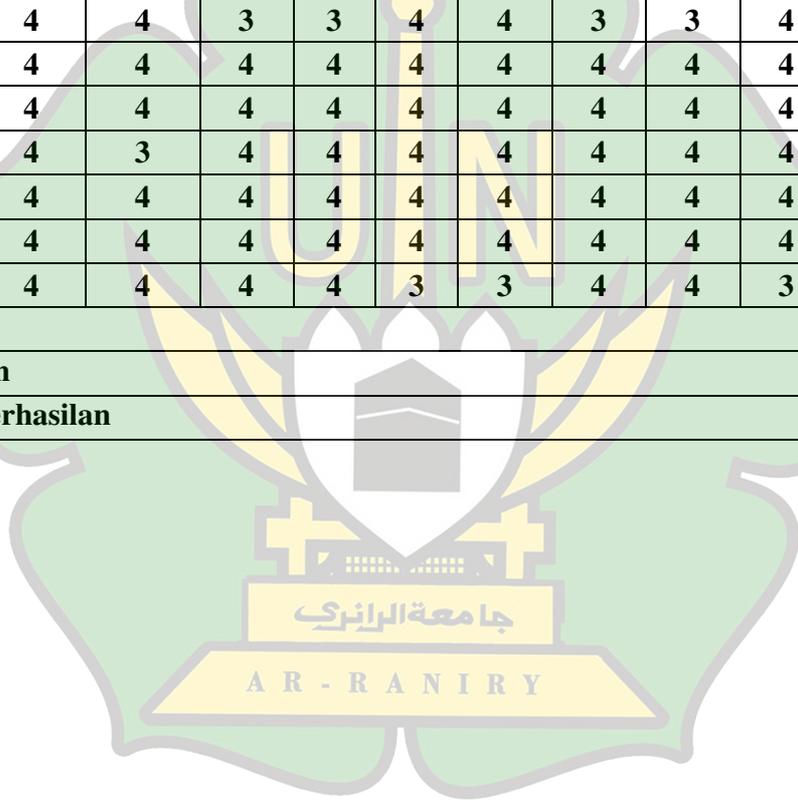
Rekapitulasi Hasil Observasi Tahap 1
Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A

No	Nama	Indikator										Total Skor	
		Menjumpt (Mengambil) Huruf Hijayyah		Mengepal Media Ikan, Apel Membedakan stektur kasar dan halus				Memilin Tali Sepatu dan baju Membedakan stektur kasar dan halus					
		A	B	A	B	C	D	A	B	C	D		
1.	X1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
2.	X2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	16
3.	X3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	23
4.	X4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	25
5.	X5	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	26
6.	X6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7.	X7	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	27
8.	X8	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	25
9.	X9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10.	X10	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	25
Jumlah												257	
Skor maksimum												40	
Presentase keberhasilan												64.25%	



Rekapitulasi Hasil Observasi Tahap 2
Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A

No	Nama	Indikator										Total Skor	
		Menjumpt (Mengambil) Huruf Hijayyah		Mengepal Media Ikan, Apel Membedakan stektur kasar dan halus				Memilin Tali Sepatu dan baju Membedakan stektur kasar dan halus					
		A	B	A	B	C	D	A	B	C	D		
1.	X1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2.	X1	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	27
3.	X2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	36
4.	X3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	36
5.	X4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
6.	X6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7.	X7	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
8.	X8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9.	X9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
10.	X10	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	36
Jumlah												374	
Skor maksimum												40	
Presentase keberhasilan												93,5%	



**Rekapitulasi Hasil Observasi Tahap 1 dan Tahap II
Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A**

No	Nama	Kemampuan Motorik Halus	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	X1	30	40
2.	X2	16	27
3.	X3	23	36
4.	X4	25	36
5.	X5	26	40
6.	X6	30	40
7.	X7	27	37
8.	X8	25	40
9.	X9	30	40
10.	X10	25	36
Jumlah		257	412
Rata-rata		25.7	41.2
Persentase		64.25%	93,5%

