

# Pengaruh Media Pasir Ajaib terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan

Dwi Aminatus Sa'adah\*, Misbahul Huda\*\*, Layyinatul Mursyidah\*\*\*

\* \*\* \*\* Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Email: [dwiaminatus@iainutuban.ac.id](mailto:dwiaminatus@iainutuban.ac.id), [misbahulhuda@iainutuban.ac.id](mailto:misbahulhuda@iainutuban.ac.id), [layyeenaalin1609@gmail.com](mailto:layyeenaalin1609@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 20-09-2022

Disetujui: 01-10-2022

### Key word:

Magic Sand Media,  
Fine Motor,  
4-5 Years Old Children

### Kata kunci:

Media Pasir Ajaib,  
Motorik Halus,  
Anak Usia 4-5 Tahun

## ABSTRAK

**Abstract:** *The aim of this study was to determine the effect of magic sand media on the fine motor skills of children aged 4-5 years at Kindergarten Ihyaul Ulum Lamongan. This study uses a quantitative research approach. This study used a pre-experimental design with the type of one group pre-test post-test design. The subjects in this study were group A children (age 4-5 years) at Ihyaul Ulum Lamongan Kindergarten, totaling 16 children. Data collection techniques used are observation and documentation. The data analysis technique uses the Wilcoxon Matched Pairs Test. Based on the results of data analysis obtained  $T_{count} = 0$  and  $T_{table}$  for  $N = 16$  Significant level of 5% is 30, then  $(0 < 30)$ . The data shows that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The results of research on magic sand media have an effect on children's fine motor skills. This is because the activity of making various shapes is carried out in stages according to the stages of the child's fine motor development. In addition, the magic sand media is a media with synthetic ingredients which produces sand with a softer texture than beach sand, not messy and only sticks to the kinesthetic sand itself. Even though it is made of synthetic materials, this sand is safe for toys. Magic sand is very soft and malleable. The combination shape of magic sand is made of a material that is not too hard, but also not too soft, so this magic sand toy is perfect for making as a child's toy. Apart from that, magic sand media is also able to stimulate fine motor skills, has many colors, and can attract children's interest.*

**Abstrak:** Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pasir ajaib terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *pre experimental design* dengan jenis *one group pre-test post-test design*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Ihyaul Ulum Lamongan yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *Wilcoxon Matched Pairs Test*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh  $T_{hitung}=0$  dan  $T_{tabel}$  untuk  $N=16$  Taraf signifikan 5% sebesar 30, maka  $(0<30)$ . Data tersebut menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil penelitian media pasir ajaib berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Hal ini dikarenakan kegiatan membuat macam-macam bentuk dilakukan secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan motorik halus anak. Selain itu,

---

media pasir ajaib adalah media dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir kinestetik itu sendiri. Meskipun terbuat dari bahan sintesis, pasir ini aman untuk mainan. Pasir ajaib sangat lembut dan gampang dibentuk. Bentuk kombinasi pasir ajaib terbuat dari bahan yang tidak terlalu keras, tetapi juga tidak terlalu lembek, sehingga mainan pasir ajaib ini sangat cocok untuk dibuat sebagai mainan anak. Selain itu, media pasir ajaib juga mampu menstimulasi motorik halus, memiliki banyak warna, dan dapat menarik minat anak.

---

## PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar disepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir selanjutnya. Salah satu periode yang menjadi ciri khas masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan. Hal ini sejalan dengan Montessori (dalam Sujiono, 2012:2) yang menyatakan bahwa rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai upaya pendidikan dari lingkungan baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Salah satu lembaga yang mengupayakan pendidikan untuk anak usia dini adalah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, No. 146 tahun 2014 Pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mendikbud, 2014:2). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat diperlukan, karena pada tahap tersebut system pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola pikir anak. Saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat.

Berkaitan dengan itu, maka PAUD bertujuan untuk membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar aspek-aspek perkembangan dalam diri anak dapat berkembang secara optimal. Terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini menurut menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia, Nomor 146 tahun 2014 pasal 5 ayat 1, yaitu nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, social emosional, seni, dan fisik motorik (Mendikbud, 2014:4). Salah satu aspek perkembangan anak usia dini ialah aspek perkembangan fisik motorik.

Perkembangan kemampuan fisik motorik anak sebagaimana dijelaskan oleh Hurlock (dalam Sukamti, 2007:1) adalah perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan fisik motorik anak memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan aspek-aspek yang lain, dan perkembangan fisik motorik anak secara dominan terlihat dari bagaimana kemampuan motoriknya berkembang. Hal ini, sejalan dengan Samsudin (2008:8) yang menjelaskan bahwa perubahan kemampuan fisik motorik merupakan perubahan baik fisik maupun psikis sesuai masa pertumbuhannya, sehingga dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik

yang sesuai dengan masa perkembangannya. Dengan kemampuan motorik yang bagus, seorang anak dapat dengan mudah dan lancar melakukan suatu kegiatan atau aktivitas yang bisa menunjang pertumbuhan dan perkembangannya. Salah satu ketrampilan yang rumit adalah keterampilan motorik halus.

Keterampilan motorik halus adalah ketrampilan gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti ketrampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat (Sujiono, dkk 2008:1.4). Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat serta ketelitian. Keterampilan motorik halus lebih lama pencapaiannya dari pada kemampuan motorik kasar karena kemampuan motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit. Misalnya, konsentrasi, control, kehati-hatian, dan koordinasi otot tubuh yang satu dengan otot tubuh yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 September 2022 di TK Ihyaul Ulum Lamongan, kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun masih rendah. Media yang digunakan untuk mengasah kemampuan motorik halus anak membuat macam-macam bentuk pada anak usia 4-5 tahun di TK Ihyaul Ulum hanya terbatas pada plastisin. Pada saat observasi, guru kelas kelompok A di TK Ihyaul Ulum melakukan kegiatan membuat macam-macam bentuk menggunakan plastisin, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam mengkoordinasikan otot jari dan otot tangan. Namun pada realitanya sering sekali kegiatan membuat macam-macam bentuk dengan plastisin ini tidak sesuai dengan harapan guru. Hasil membuat macam-macam bentuk anak-anak belum rapi, terkadang hasil yang dihasilkan pecah dan selain itu banyak anak yang meminta bantuan guru dalam kegiatan membuat macam-macam bentuk menggunakan plastisin.

Selain itu, di TK Ihyaul Ulum khususnya kelompok A (usia 4-5 tahun) dari 16 peserta didik, baru sepertiganya saja kemampuan membuat macam-macam bentuk sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat score hasil kegiatan membuat macam-macam bentuk menggunakan media plastisin, yaitu 16 anak di kelas A, 3 anak mendapatkan nilai BSB (berkembang sangat baik), 3 anak mendapatkan nilai BSH (berkembang sesuai harapan), 4 anak mendapatkan nilai MB (mulai berkembang) dan 6 anak mendapatkan nilai BB (belum berkembang). Hal tersebut dikarenakan penggunaan media plastisin sebagai media untuk mengasah kemampuan motorik halus anak kurang maksimal. Anak kesusahan untuk membuat bentuk sesuatu, karena bahan plastisin biasanya mudah pecah jika dibuat macam-macam bentuk. Selain itu, anak merasa kurang puas dan jelas untuk membuat macam-macam bentuk, anak kesusahan menirukan tahapan-tahapan membuat macam-macam bentuk dari plastisin yang guru demonstrasikan, anak-anak gaduh dan tidak memperhatikan cara dan tahapan membuat macam-macam bentuk yang guru peragakan, sehingga pada tahap akhir anak kebingungan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka perlu adanya suatu kegiatan untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, perlu adanya suatu media yang membantu agar otot halus anak pada tangan dapat bergerak, khususnya pada jari-jemari tangan anak. Sehingga dalam hal ini adanya media sangat penting digunakan saat proses pembelajaran karena dapat membantu membangkitkan keinginan, motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

Saat memilih media pembelajaran untuk anak, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah menyesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tentang standar nasional

pendidikan anak usia dini, bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan motorik halus anak kelompok usia 4-5 tahun sewajarnya mampu menirukan dan membuat bentuk dari plastisin merupakan kegiatan yang sangat umum dilakukan di Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan kegiatan yang jarang diterapkan di TK, yaitu membuat macam-macam bentuk dari pasir ajaib. Gerakan motorik halus melalui kegiatan membuat macam-macam bentuk adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Kegiatan tersebut dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, merangsang kreativitas, ketrampilan dan imajinasi, mengasah mental geometric, mengasah mental menjadi tekun, telaten dan sabar, serta sebagai media komunikasi antar guru dan peserta didik lainnya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media pasir ajaib yang mencakup indikator membuat macam-macam bentuk. Indikator tersebut sesuai dengan target pencapaian kegiatan penerapan media pasir ajaib untuk anak kelompok usia 4-5 tahun, yakni kelompok A.

Melihat adanya kesenjangan antara kenyataan dengan seharusnya maka dipandang perlu melakukan penelitian pengaruh adanya suatu *treatment* terhadap kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media yang mudah dan menarik untuk anak. Menurut Sadiman, dkk (2010:6) kata media berasal dari Bahasa latin yang menggunakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Kempt dan Dayton sebagaimana dikutip Suwarna (dalam Sa'adah dan Komalasari, 2018: 3) media memiliki banyak manfaat antara lain: media dapat menyampaikan pesan/informasi pembelajaran dengan jelas, kongkrit, menarik dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis, proses pembelajaran lebih menarik, proses pembelajaran yang dilakukan lebih interaktif, dapat mengurangi jumlah waktu belajar mengajar, dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar, dapat melakukan proses belajar mengajar dimana dan kapan saja, dapat meningkatkan kegairah/motivasi, sikap positif siswa terhadap sebuah proses pembelajaran serta dapat merubah peran guru ke arah yang lebih produktif dan positif.

Selain dari plastisin, terdapat media lain yang dapat mengasah kemampuan motorik halus anak yaitu media pasir ajaib. Media pasir ajaib adalah campuran pasir dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir kinestetik itu sendiri. Meskipun terbuat dari bahan sintesis, pasir ini aman untuk mainan. Pasir ajaib sangat lembut dan gampang dibentuk. Bentuk kombinasi pasir ajaib terbuat dari bahan yang tidak terlalu keras, tetapi juga tidak terlalu lembek, sehingga mainan pasir ajaib ini sangat cocok untuk dibuat sebagai mainan anak, yang dapat dimainkan di *indoor* (dalam ruangan) maupun *outdoor* (di luar ruangan). Berbeda dengan plastisin yang mudah mengeras ketika terkena udara, sehingga kurang tertarik untuk memainkannya.

Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah adakah pengaruh media pasir ajaib terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan?. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh media pasir ajaib terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan.

## METODE

Penelitian dengan judul pengaruh media pasir ajaib terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dimana data

penelitiannya berupa angka kemudian dianalisis menggunakan statistic. Penelitian ini menggunakan *pre experimental design* dengan jenis *one group pre-test post-test design*.

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah di TK Ihyaul Ulum Lamongan yang beralamat di Jln. Imam Bonjol No.146 Desa Ngambeg Kec. Pucuk Kab. Lamongan. Populasi dalam penelitian ini ialah anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 16 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonprobability sampling* yang berupa sampling jenuh. Peneliti menggunakan sampling ini karena menyesuaikan jumlah anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Ihyaul Ulum Lamongan. Berdasarkan tinjauan tersebut jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Jenis observasi yang digunakan ialah observasi *non partisipan*, dimana peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat.

Alat penilaian yang digunakan dalam penelitian ini ialah dokumentasi berupa foto kegiatan selama proses belajar anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Ihyaul Ulum Lamongan, lembar observasi, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lembar penilaian kisi-kisi instrument, dan data anak serta data sekolah.

Dalam penelitian ini jenis data yang diperoleh berupa jenis data ordinal Karena dalam penelitian ini data *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk rangking atau peringkat. Selain itu, subjek penelitian berjumlah 16 anak dimana subjek relative kecil. Oleh karena itu analisis statistik yang digunakan adalah statistik *non-parametrik*.

Teknik analisis statistic *non-parametrik* rumus yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini yaitu rumus *Wilcoxon Matched Pairs Test* yang dalam penggunaan pengujiannya menggunakan table penolong. Adapun bentuk table penolong sebagai berikut:

**Tabel 1 Penolong Wilcoxon**

No.	$X_{A1}$	$X_{B1}$	Beda	Tanda Jenjang		
			$X_{B1}-X_{A1}$	Jenjang	+	-
1.						
2.						
3.						
Dst.						
Jumlah					T=	.....

Keterangan:

$X_{A1}$  : Nilai sebelum diberi perlakuan

$X_{B1}$  : Nilai sesudah diberi perlakuan

$X_{B1}-X_{A1}$  : Beda antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan

Sedangkan untuk menentukan kesimpulan dari pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikan 0,05/5%. Teknik analisis data diklasifikasikan menjadi 3, yaitu data yang diperoleh dari hasil *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* dengan menggunakan skor pada rubrik penilaian, kemudian skor perolehan tersebut dirata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{N}$$

Keterangan:

Jumlah Skor total: Jumlah semua nilai dari keseluruhan sampel

N : Jumlah sampel

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan yaitu kegiatan sebelum perlakuan (*pretest*), kegiatan perlakuan (*treatment*) dan kegiatan setelah perlakuan (*posttest*). Kegiatan sebelum perlakuan (*pretest*) dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2022, disini ditemukan bahwa sebagian anak belum mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dengan benar dan mandiri, menggerakkan tangan untuk menghasilkan suatu bentuk dengan benar dan mandiri, anak belum mampu/ masih ragu-ragu dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan diri untuk berkarya dengan benar, anak belum mampu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus yaitu menjumpit dan mengepal dengan benar dan mandiri, sehingga media yang digunakan tercecer dan tidak rapi, serta masih terdapat anak yang dibantu oleh orang lain dalam membuat macam-macam bentuk.

Kegiatan perlakuan (*treatment*) dilakukan pada tanggal (perlakuan I pada tanggal 13 Oktober 2022, perlakuan II pada tanggal 17 Oktober 2022, perlakuan III pada tanggal 18 Oktober 2022, dan perlakuan IV pada tanggal 19 Oktober 2022). Sedangkan untuk kegiatan setelah perlakuan (*posttest*) dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2022, disini anak benar-benar dapat melakukan kegiatan membuat macam-macam bentuk dengan benar dan mandiri. Indikator pada penelitian ini adalah mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dengan benar dan mandiri, menggerakkan tangan untuk menghasilkan suatu bentuk dengan benar dan mandiri, mengekspresikan diri untuk berkarya membuat macam-macam bentuk dari media dengan benar dan mandiri, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus yaitu menjumpit dan mengepal ketika membuat macam-macam bentuk dengan benar dan mandiri tersebut tertuang pada lembar observasi yang sudah diuji validasi dan diuji reliabilitas yang dilakukan di TK Muslimat Thoriqotul Hidayah Tanggungan Lamongan.

Kemudian untuk kegiatan perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan hari yang berbeda. Adapun indikator penilaian juga dipecah-pecah atau bertahap. Adapun indikator penilaian yang digunakan *treatment* I yaitu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit dengan benar dan mandiri. Indikator *treatment* II yaitu menggerakkan tangan untuk menghasilkan suatu bentuk dengan benar dan mandiri. Indikator *treatment* III yaitu mengekspresikan diri untuk berkarya membuat macam-macam bentuk dari media dengan benar dan mandiri. Indikator *treatment* IV yaitu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus yaitu menjumpit dan mengepal ketika membuat macam-macam bentuk dengan benar dan mandiri.

Pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan dengan menggunakan media pasir ajaib. Perlakuan dalam penelitian ini dilakukan oleh guru, peneliti hanya sebatas memberikan rancangan kegiatan yang harus diberikan kepada anak untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pasir ajaib terhadap kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Setelah kegiatan perlakuan selesai, dilakukan kegiatan setelah perlakuan (*posttest*), yaitu kegiatan yang dilakukan setelah diberi perlakuan sama seperti kegiatan pada saat sebelum diberi perlakuan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi awal (*pretest*) dan hasil observasi akhir (*posttest*) tentang pengaruh media pasir ajaib terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan selanjutnya dianalisis dengan statistic *non parametric* menggunakan uji *Wilcoxon Matched Pairs Test*. Setelah memperoleh hasil rekapitulasi hasil kegiatan sebelum diberi perlakuan dan hasil kegiatan setelah diberi perlakuan. Kemudian menganalisis data sehingga dapat diketahui dengan jelas, akurat dan teliti untuk menguji kebenaran hipotesis yang digunakan. Untuk menganalisis data peneliti menyiapkan table hasil menganalisis statistic sebagai berikut:

**Tabel 2 Tabel Wilcoxon Analisis Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir**

No.	Nama	$X_{A1}$	$X_{B1}$	Beda	Tanda Jenjang		
				$X_{B1}-X_{A1}$	Jenjang	+	-
1.	ZMB	5	12	7	8,5	+8,5	-
2.	VAF	5	10	5	2	+2	-
3.	SL	4	12	8	13,5	+13,5	-
4.	PWP	6	12	6	4,5	+4,5	-
5.	MRH	6	12	6	4,5	+4,5	-
6.	MRS	3	12	9	16	+16	-
7.	MIF	5	12	7	8,5	+8,5	-
8.	MEA	5	12	7	8,5	+8,5	-
9.	MANM	7	12	5	2	+2	-
10.	MTH	5	12	7	8,5	+8,5	-
11.	TNP	4	12	8	13,5	+13,5	-
12.	SFZ	7	12	5	2	+2	-
13.	RIH	5	12	7	8,5	+8,5	-
14.	NRS	5	12	7	8,5	+8,5	-
15.	NAJ	4	12	8	13,5	+13,5	-
16.	NNS	4	12	8	13,5	+13,5	-
	Jumlah	80	190	110	T=136		T=0

Keterangan:

XA1 : Data pengukuran kegiatan sebelum diberi perlakuan

XB1 : Data pengukuran kegiatan setelah diberi perlakuan

Hasil atau skor penilaian di atas didapat dari diterapkannya membuat macam-macam bentuk menggunakan media pasir ajaib bertahap sesuai dengan tahapan motorik halus anak. Media pasir ajaib adalah campuran pasir dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir kinestetik itu sendiri. Meskipun terbuat dari bahan sintesis, pasir ini aman untuk mainan. Pasir ajaib sangat lembut dan gampang dibentuk. Bentuk kombinasi pasir ajaib terbuat dari bahan yang tidak terlalu keras, tetapi juga tidak terlalu lembek, sehingga mainan pasir ajaib ini sangat cocok untuk dibuat sebagai mainan anak, yang dapat dimainkan di *indoor* (dalam ruangan) maupun *outdoor* (di luar ruangan). Selain itu, media pasir ajaib juga mampu menstimulasi motorik halus, memiliki banyak warna, dan dapat menarik minat anak.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus penolong *Wilcoxon*, diketahui nilai  $T_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 0. Penentuan  $T_{hitung}$  menurut Sugiyono (2011:136) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda  $T_{hitung}$  dibandingkan dengan  $T_{tabel}$ . Cara menentukan  $T_{tabel}$  yaitu menentukan ( $N_a$ ), dimana  $N$ = jumlah sampel dan  $a$ = taraf signifikan 5% sehingga  $T_{tabel}$  yang diperoleh dari  $N=16$  berjumlah 30. Dari jumlah angka yang diperoleh dari  $T_{tabel}$  berjumlah 30, berarti  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 30$ ).

Menurut pendapat Sugiono (2011:42)  $T_{hitung} < T_{tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari penelitian di atas  $T_{hitung} < T_{tabel}$  yaitu  $0 < 30$ , maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh media pasir ajaib terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan dapat diketahui adanya peningkatan skor sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) yaitu yang semula berjumlah 80 menjadi 190. Dengan jumlah rata-rata untuk kegiatan sebelum perlakuan (*pretest*) adalah 5 dan rata-rata untuk kegiatan setelah perlakuan (*posttest*) adalah 11,875. Selain itu hasil perbandingan dengan uji *Wilcoxon* menunjukkan

bahwa  $T_{hitung} = 0$  lebih kecil dari  $T_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dengan  $N=16$  diperoleh  $T_{tabel}$  sebesar 30 ( $T_{hitung} < T_{tabel} = 0 < 30$ ). Hasil atau skor penilaian didapat dari diterapkannya membuat macam-macam bentuk menggunakan media pasir ajaib bertahap sesuai dengan tahapan motorik halus anak. Media pasir ajaib adalah campuran pasir dengan bahan sintesis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir kinestetik itu sendiri. Meskipun terbuat dari bahan sintesis, pasir ini aman untuk mainan. Pasir ajaib sangat lembut dan gampang dibentuk. Bentuk kombinasi pasir ajaib terbuat dari bahan yang tidak terlalu keras, tetapi juga tidak terlalu lembek, sehingga mainan pasir ajaib ini sangat cocok untuk dibuat sebagai mainan anak, yang dapat dimainkan di *indoor* (dalam ruangan) maupun *outdoor* (di luar ruangan). Selain itu, media pasir ajaib juga mampu menstimulasi motorik halus, memiliki banyak warna, dan dapat menarik minat anak.

### DAFTAR RUJUKAN

- Mendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014*. Jakarta: Depdikbud.
- Sa'adah, D.A. & Komalasari Dewi. 2018. *Pengaruh Kegiatan Menggunting Media Kertas Buffalo terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ihyaul Ulum Lamongan*. Vol. 07 No. 01. Dari: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/24309/22236>.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujiono, Bambang dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukamti, Endang Rini. 2007. *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY Press.