

**EFFORTS TO IMPROVE FINE MOTOR SKILLS
IN EARLY CHILDHOOD THROUGH RECYCLED
MATERIAL CRAFT ACTIVITIES AT RA AL-
MUHAJIRIN MEDAN DELI**

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MOTORIK HALUS ANAK MELALUI MEDIA
PENGOLAHAN BARANG BEKAS PADA ANAK USIA
DINI DI RA AL-MUHAJIRIN MEDAN DELI**

**Novria Grahmayanuri¹, Aisyah², Fadhilah Syam Nasution³,
Susianto⁴, Dahraini Hanum Daulay⁵, Nida Yusriani⁶, Ummi
Habibatul Islamiyah⁷**

^{1,2,4,5,6} Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Medan

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Tebing Tinggi Deli

⁷ Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng
Meulaboh

Abstract

This study aims to improve fine motor skills in early childhood through recycled material utilization at RA Al-Muhajirin, Medan Deli. The research employs a quantitative approach with a pre-experimental one-group pre-test and post-test design. The subjects include 24 children aged 5-6 years. Data were collected using observation sheets covering fine motor skill indicators such as cutting, gluing, and decorating abilities. The results indicate a significant improvement in children's fine motor skills, evidenced by an average pre-test score of 6.6, which increased to 15.4 in the post-test. Data analysis using the N-Gain Score method yielded an effectiveness rate of 65.7%, categorized as moderately effective. This research demonstrates that recycling-based activities can serve as an innovative teaching method to enhance fine motor

skills in early childhood while instilling environmental awareness values.

Keywords: *Fine Motor Skills, Recycled Materials, Early Childhood, Learning Media, Creativity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini melalui pemanfaatan barang bekas di RA Al-Muhajirin, Medan Deli. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one-group pre-test dan post-test. Subjek penelitian terdiri dari 24 anak berusia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui lembar observasi yang mencakup indikator keterampilan motorik halus, seperti menggunting, menempel, dan menghias. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik halus anak, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari pre-test sebesar 6,6 menjadi 15,4 pada post-test. Analisis data menggunakan metode N-Gain Score menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 65,7%, yang tergolong dalam kategori cukup efektif. Penelitian ini membuktikan bahwa aktivitas berbasis daur ulang dapat menjadi metode pembelajaran inovatif yang tidak hanya mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini, tetapi juga menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan.

Kata Kunci: *Motorik Halus, Daur Ulang, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Kreativitas.*

PENDAHULUAN

Keterampilan motorik halus merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, seperti menulis, menggambar, memegang benda kecil, dan mengontrol gerakan tangan dengan presisi. Perkembangan motorik halus yang optimal akan mendukung kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Namun, di banyak lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk di RA Al-Muhajirin Medan Deli, masih ditemukan anak-anak yang mengalami kendala dalam mengembangkan keterampilan motorik halus. Kendala tersebut ditandai dengan kesulitan dalam mengontrol gerakan jari dan tangan, kurangnya koordinasi mata dan tangan, serta ketidakmampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas sederhana yang memerlukan ketelitian dan kontrol gerakan yang baik.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan motorik halus pada anak adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Sebagian besar kegiatan pembelajaran masih berfokus pada metode konvensional, seperti menulis dan menggambar di atas kertas tanpa adanya aktivitas yang melibatkan eksplorasi sensorik dan manipulasi objek secara langsung. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas berbasis permainan.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ini, penggunaan media berbasis pengolahan barang bekas dapat menjadi alternatif yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga melatih kekuatan otot tangan, koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu dari bahan yang tersedia. Selain itu, penggunaan barang bekas juga berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan sejak dini.

State of the Art

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas penggunaan berbagai media dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021) menunjukkan bahwa penggunaan plastisin dan kertas lipat secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak di PAUD. Selain itu, penelitian oleh Wulandari (2022) menemukan bahwa permainan berbasis sensorik, seperti permainan dengan pasir kinetik dan tanah liat, dapat merangsang koordinasi tangan dan mata anak lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Namun, penelitian mengenai penggunaan media berbasis pengolahan barang bekas sebagai sarana peningkatan keterampilan motorik halus anak usia dini masih sangat

terbatas. Padahal, metode ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, tetapi juga memberikan manfaat tambahan dalam aspek kreativitas dan edukasi lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis pengolahan barang bekas dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik halus anak di RA Al-Muhajirin Medan Deli.

Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya strategi pembelajaran di pendidikan anak usia dini serta menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang aktivitas yang lebih menarik dan bermanfaat bagi perkembangan anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Definisi Motorik Halus

Motorik halus adalah kemampuan untuk mengontrol dan mengoordinasikan gerakan kecil yang melibatkan otot-otot kecil, terutama di tangan dan jari. Kemampuan ini sangat penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menulis, menggambar, mengancingkan baju, atau mengambil benda kecil (Santrock, 2019). Menurut Gallahue & Ozmun (2018), motorik halus berkembang melalui berbagai tahap, mulai dari refleks bawaan hingga keterampilan yang lebih kompleks melalui pengalaman dan latihan.

Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini terjadi secara bertahap dan dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan serta faktor biologis. Menurut Berk (2020), perkembangan motorik halus umumnya dapat dibagi menjadi beberapa tahap:

1. **Usia 0-1 Tahun:** Bayi mulai mengembangkan kemampuan menggenggam objek dan merespons rangsangan dengan gerakan tangan.
2. **Usia 1-3 Tahun:** Anak mulai belajar menggambar coretan, memegang sendok, dan menyusun balok.
3. **Usia 3-5 Tahun:** Anak dapat mengontrol gerakan jari lebih baik, seperti menulis huruf, menggunting, dan memasang kancing.
4. **Usia 5-7 Tahun:** Keterampilan motorik halus semakin matang dengan kemampuan menggambar lebih detail, mengikat tali sepatu, dan menulis dengan lebih rapi (Hurlock, 2018).

Karakteristik Motorik Halus

Motorik halus memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari keterampilan motorik kasar. Beberapa karakteristik utama menurut Gallahue & Ozmun (2018) adalah:

- **Melibatkan Otot Kecil:** Gerakan motorik halus menggunakan otot-otot kecil di tangan, jari, dan pergelangan tangan.
- **Mebutuhkan Koordinasi Mata dan Tangan:** Aktivitas motorik halus memerlukan keterampilan visual dan kemampuan untuk mengontrol gerakan tangan secara presisi.
- **Dipengaruhi oleh Pengalaman dan Latihan:** Kemampuan motorik halus berkembang melalui stimulasi lingkungan, seperti bermain dengan alat tulis atau melakukan aktivitas keterampilan tangan.
- **Berkaitan dengan Perkembangan Kognitif:** Keterampilan motorik halus berperan penting dalam perkembangan kognitif anak, terutama dalam kesiapan akademik seperti menulis dan membaca.

METODE PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian ilmiah, diperlukan rancangan penelitian yang berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang dikenal dengan sifatnya yang sistematis, terstruktur, dan terorganisir dengan jelas sejak tahap perencanaan hingga penyusunan desain penelitian.

Menurut Sugiyono dalam Nuril Cholifatul I, penelitian eksperimen merupakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk menguji pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan)

terhadap variabel dependen (*hasil*) dalam kondisi yang dikendalikan. Desain *pre-experimental* termasuk dalam kategori eksperimen yang belum sepenuhnya sempurna, karena masih terdapat faktor eksternal yang dapat memengaruhi variabel dependen.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Al-Muhajirin, Kecamatan Medan Deli, melalui kegiatan daur ulang barang bekas. Rancangan penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pola Desain Penelitian *One Group Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelas Eksperimen	<i>PRE-TEST</i>	<i>TREATMENT</i>	<i>POST-TEST</i>
	O1	X	O2

Keterangan :

- O1 : *Pre-test* (test awal) anak sebelum perlakuan
- X : Perlakuan kegiatan pengolahan barang bekas kepada kelompok kelas eksperimen untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.
- O2 : *Post-test* (test akhir) setelah diberikan perlakuan, membuar lembar observasi hasil dari kegiatan pengolahan barang bekas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design*, khususnya model *one-group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, pengukuran dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*), kemudian diberikan intervensi atau

perlakuan (*treatment*), dan setelah itu dilakukan pengukuran kembali (*posttest*) untuk melihat perbedaan atau pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September di RA Al-Muhajirin Tanjung Mulia, Kecamatan Medan Deli, dengan subjek penelitian kelas B yang berusia 5-6 tahun. Jumlah peserta penelitian adalah 24 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Al-Muhajirin, dengan jumlah sampel yang sama, yaitu 24 anak, menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono dalam Maria Rentiana, *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi, yang dirancang untuk mengukur keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Al-Muhajirin Kecamatan Medan Deli.

Tabel 1 Kisi-Kisi Indikator Motorik Halus

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator Pencapaian
1.	Kemampuan Motorik Halus	Keterampilan Kemampuan Motorik Halus anak Usia 5-6 Tahun	1. Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan atau cara yang tidak biasa atau dengan

-
- menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang baru.
 2. Terampil dalam menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas (misal : mengolah barang bekas menjadi sebuah karya)
 3. Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
 4. Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal : membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah)
 5. Membuat hasil karya seni sesuai dengan kreativitasnya untuk meningkatkan keterampilan motorik halusnya.
 6. Merawat kerapian, kebersihan dan keutuhan benda miliknya dan benda yang ada disekitarnya.
-

Sumber : Kementrian Agama Republik Indonesia Kantor Wilayah Kementrian Agama Sumatera Utara. “Laporan Perkembangan Peserta Didik Raudhatul Athfal”¹

Tabel 3. Rubrik Penilaian Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun 2023²

Interval (%)	Kategori	Skor
0-25%	Belum Berkembang (BB)	1
26-50%	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber : Permendikbud 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

¹ Kementrian Agama Republik Indonesia Kantor Wilayah Kementrian Agama Provinsi Sumatera Utara, “ Laporan Perkembangan Peserta Didik RA”. h. 10-11

² Permendikbud 137 tahun 2024, “*Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*”. H. 29-30

Tabel 2. Kategori Keberhasilan Anak

No	Aspek	Indikator	Skala Perkembangan dan Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
1.	Pengolahan barang bekas	1) Mampu menghasilkan banyak ide dari pemikiran secara cepat. 2) Mampu membuat karya seni sesuai dengan arahan guru dan mengeksplorasi kemampuan motorik halus dari bahan material yang sudah ada misal, mengolah sampah jajanan. 3) Mampu menggambar berbagai bentuk pola beragam untuk pelengkap hiasan pada karya anak yang telah dibuat. 4) Mampu mengerjakan langkah-langkah kegiatan pengolahan barang bekas secara cepat dan tepat. 5) Melukis dan memadukan krasi warna yang akan di buat pada kreasi karya masing-masing.				

Sumber : Johni Dimiyati, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Pengukuran perkembangan anak dalam penelitiann ini menggunakan sumberDirjen Mandas DIKNAS yang dapat dilihat pada tabel 4.

Analisis data adalah proses mengumpulkan dan mengorganisir catatan hasil observasi, wawancara, dan data lainnya secara sistematis guna meningkatkan pemahaman peneliti terhadap permasalahan yang diteliti serta menyajikannya sebagai temuan yang dapat bermanfaat bagi pihak lain. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, analisis data harus dilanjutkan dengan menafsirkan makna dari data yang diperoleh serta menyelesaikan permasalahan yang diteliti secara menyeluruh.

Ketelitian dan ketepatan dalam memilih metode analisis sangat berpengaruh terhadap keakuratan dalam menarik kesimpulan, sehingga proses analisis data menjadi tahapan yang tidak dapat diabaikan dalam penelitian. Oleh karena itu, sebelum sampel menerima perlakuan, perlu dilakukan analisis awal melalui uji normalitas dan uji hipotesis guna memastikan validitas data yang digunakan.

1) Uji N-Gain Score

Menurut Hake, besarnya peningkatan hasil dapat dihitung menggunakan rumus *N-Gain* yang telah ternormalisasi (*g*). Kategorisasi nilai *N-Gain* dapat ditentukan berdasarkan skala perolehan, baik dalam bentuk nilai absolut maupun dalam bentuk persentase (%). Adapun kategori nilai *N-Gain* diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain³

Persentase (%)	Tafsiran
>40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

2) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah suatu variabel memiliki distribusi data yang normal. Distribusi normal berarti data tersebar secara simetris sesuai dengan kaidah distribusi normal. Untuk menguji normalitas data, metode Shapiro-Wilk dapat digunakan, dengan kriteria bahwa jika nilai *Asymp. Sig* > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 26 untuk Windows.

3) Uji Hipotesis

Setelah perlakuan diberikan, peserta didik menjalani tes akhir (*post-test*), dan data hasil pengukuran dianalisis untuk

³ Tarabubun, H. “Perbandingan Hasil Belajar Model Pembelajaran Inquiry dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pernapasan di Kelas VIII MTS Negeri 2 Maluku Tenggara” (Doctoral Dissertation, IAIN Ambon), h. 7

mengetahui apakah hasil penelitian sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 26.

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan, dalam hal ini sampel yang sama namun memiliki dua data berbeda (pretest dan posttest). Sebelum melakukan uji *paired sample t-test*, data harus memenuhi asumsi distribusi normal.

Setelah uji-t dilakukan, tahap berikutnya adalah menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t -hitung dengan nilai t -tabel berdasarkan distribusi t . Nilai t -tabel ditentukan berdasarkan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = $n-2$. Kriteria pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan perbandingan antara t -hitung dan t -tabel.

- a. H_0 ditolak apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dan H_a diterima
- b. H_a ditolak apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ dan H_0 di terima.⁴

⁴ Rahmat Heru Setianto, “ Metode Penelitian Bisnis dan Analisis Data dengan SPSS”, (Jakarta : Erlangga, 2018). h. 129

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Penelitian

Hasil penelitian berfungsi sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam latar belakang. Selain itu, hasil penelitian juga digunakan untuk memperkuat hipotesis atau jawaban sementara yang telah ditentukan. Penelitian ini dilakukan pada kelas B sebagai kelas eksperimen, dengan menerapkan kegiatan pengolahan barang bekas sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Dalam penelitian ini, lembar observasi yang telah divalidasi digunakan sebagai instrumen pengukuran, mencakup lima indikator penilaian dalam tiga tahap kegiatan, yaitu *pre-test*, perlakuan (*treatment*), dan *post-test*. Hasil penelitian mengenai pengaruh kegiatan pengolahan barang bekas terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Al-Muhajirin Kecamatan Medan Deli dapat dijelaskan sebagai berikut:

Deskripsi Data Pre-test

Pre-test merupakan tes awal yang diberikan untuk mengetahui tingkat awal kemampuan anak. Nilai pada tahap ini cenderung lebih rendah karena anak-anak belum mendapatkan perlakuan atau intervensi.

Pada penelitian ini, *pre-test* dilaksanakan pada Senin, 10 September 2024. Kegiatan yang dilakukan meliputi menonton video menggunakan laptop mengenai barang bekas jajanan anak-anak serta berbagai karya yang dapat dihasilkan dari barang-barang tersebut. Anak-anak juga diperlihatkan proses pengolahan sampah jajanan menjadi sebuah karya, mulai dari pemilihan bahan hingga langkah-langkah pembuatannya. Setelah itu, mereka diberikan aktivitas menggambar bebas untuk mengeksplorasi kreativitas dan imajinasi mereka. Dari hasil *pre-test*, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Nilai pre-test anak pada kelas B

No	Nama Anak	Item Indikator					Total Skor	Skor(%)
		1	2	3	4	5		
1.	APS	1	1	2	1	2	7	35
2.	AH	2	2	2	2	2	10	50
3.	AH	2	2	2	2	2	10	50
4.	AI	1	1	1	1	1	5	25
5.	ANZ	1	1	2	1	2	7	35
6.	AA	1	1	1	1	1	5	25
7.	DF	2	2	2	2	1	9	45
8.	DK	1	1	1	1	1	5	25
9.	DTS	1	1	2	1	1	6	30
10.	EH	1	1	2	1	1	6	30

								127
11.	FAE	1	2	2	2	2	9	45
12.	M	1	1	1	1	1	5	25
13.	MNZ	1	1	1	1	2	6	30
14.	MR	1	2	2	1	1	7	35
15.	MR	1	1	1	1	1	5	25
16.	MAA	1	1	1	1	2	7	35
17.	MAM	1	2	2	1	1	7	35
18.	SKA	1	1	1	1	1	5	25
19.	QS	1	1	1	1	1	5	25
20.	QOA	1	1	1	1	1	5	25
21.	NS	2	2	2	2	2	10	50
22.	NA	1	1	1	1	1	5	25
23.	RP	1	1	1	1	1	5	25
24.	R	1	2	2	1	1	7	35
Jumlah		28	32	36	29	32	158	790
Rata-rata		1,1	1,3	1,5	1,2	1,3	6,6	32,9

Perhitungan Skor dan Nilai

Nilai-nilai dalam tabel di atas dihitung menggunakan rumus berikut:

1. Menentukan Nilai Maksimum

nilai = Skala tertinggi berdasarkan Interval x Jumlah Item pertanyaan

$$\text{nilai} = 4 \times 5$$

$$\text{nilai} = 20$$

2. Rumusan untuk mencari persentase adalah :

Total skor $\times 100 : 20$ (karena nilai tertinggi indikator yaitu 4 x point indikator ada 5) $4 \times 5 = 20$).

$$\text{Total skor} \times 100 : 20$$

$$= 7 \times 100 : 20$$

$$= 700 : 20$$

$$= 35$$

3. Untuk mencari nilai rata-rata menggunakan cara sebagai berikut :

$$\text{Total skor} : 5 \text{ (karena ada 5 indikator)}$$

$$7 : 5 = 1,4$$

Berdasarkan Tabel 4.6, dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dalam *pretest* atau tes awal memiliki rata-rata 6,6 atau setara dengan 32,9% dari tes yang diberikan kepada 24 anak.

Deskripsi Treatment I-III

Kegiatan perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 11, 12, dan 13 September 2024.

• **Treatment I (11 September 2024)**

Pada tahap pertama, kegiatan pengolahan barang bekas dimulai dengan memanfaatkan gelas plastik bekas air mineral. Bahan tambahan yang digunakan meliputi lem fox, kertas origami, kertas warna, pensil, spidol, lem kertas, dan gunting. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai langkah-langkah pembuatan sebelum membiarkan anak-anak bereksplorasi dengan kreativitas mereka sendiri. Tema yang diangkat adalah **“Tempat Pensil Cantik”**, di mana anak-anak bebas menentukan pola hiasan tempat pensil mereka. Namun, hasil karya yang dihasilkan kurang memuaskan karena anak-anak masih kesulitan memahami langkah-langkah pembuatan.

• **Treatment II (12 September 2024)**

Pada tahap kedua, guru menunjukkan contoh tempat pensil yang telah dibuat sebelumnya, sekaligus menjelaskan langkah-langkah dan bahan yang digunakan. Anak-anak kemudian diminta membuat karya mereka sendiri dengan bahan yang telah disediakan. Dalam tahap ini, anak-anak masih diberikan kebebasan untuk berkreasi dalam memilih warna dan hiasan. Hasil karya mereka mulai menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan tahap pertama, meskipun belum sempurna.

• **Treatment III (13 September 2024)**

Pada tahap ketiga, guru kembali menunjukkan contoh karya dan menjelaskan bahan serta langkah-langkah pembuatannya. Kali ini, anak-anak diberikan kebebasan penuh untuk menciptakan

karya sekreatif mungkin sebagai latihan keterampilan motorik halus mereka. Guru juga memberikan arahan agar hasil karya mereka lebih rapi dan menarik. Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu mengikuti petunjuk dengan baik, dan hasil akhir yang diperoleh jauh lebih memuaskan dibandingkan tahap sebelumnya.

Deskripsi Data Posttest

Posttest merupakan tes akhir yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Oleh karena itu, *posttest* selalu diberikan setelah seluruh intervensi selesai.

Pada penelitian ini, *posttest* dilaksanakan pada 14 September 2024. Dalam kegiatan ini, guru menampilkan kembali seluruh hasil karya yang telah dibuat oleh anak-anak selama sesi pengolahan barang bekas. Anak-anak kemudian diminta untuk menjelaskan secara rinci mengenai karya mereka, termasuk bahan yang digunakan, langkah-langkah pembuatan, pola gambar, serta pemilihan warna, kepada guru dan teman-teman mereka.

Selain itu, mereka diberikan tugas tambahan berupa pengisian pola gambar untuk lebih mengasah perkembangan keterampilan motorik halus mereka. Hasil dari *posttest* dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 7. Nilai post test Anak pada kelas B

No	Nama Anak	Item Indikator					Total Skor	Skor (%)
		1	2	3	4	5		
1.	APS	3	3	3	2	3	14	70
2.	AH	4	4	4	2	4	18	90
3.	AH	4	4	4	2	4	18	90
4.	AI	2	3	3	1	3	12	60
5.	ANZ	3	3	4	3	3	16	80
6.	AA	3	3	3	3	3	15	75
7.	DF	4	4	4	4	4	20	100
8.	DK	2	3	3	2	3	13	65
9.	DTS	3	3	3	2	3	14	70
10.	EH	3	2	3	2	3	13	65
11.	FAE	3	3	3	2	3	14	70
12.	M	4	4	4	4	4	20	100
13.	MNZ	3	3	3	2	3	14	70
14.	MR	3	3	4	3	3	16	80
15.	MR	3	3	3	2	3	14	70
16.	MAAS	3	3	3	2	3	14	70
17.	MAM	3	3	4	3	3	16	80
18.	SKA	3	3	3	2	3	14	70
19.	QS	3	3	3	2	3	14	70
20.	QOA	3	3	4	4	4	18	90
21.	NS	3	3	3	2	3	14	70

22.	NA	3	3	4	3	3	16	80
23.	RP	3	3	4	3	3	16	80
24.	RS	3	3	4	3	3	16	80
Jumlah		75	67	83	60	77	369	1845
Rata-rata		3,1	2,8	3,4	2,5	3,2	15,4	76,9

Nilai-nilai yang terdapat dalam tabel di atas diperoleh dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

1. Pemerolehan Nilai Maksimum menggunakan rumus :
- nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

$$\text{nilai} = 4 \times 5$$

$$\text{nilai} = 20$$

2. Rumus untuk mencari persentase adalah :
- Total skor x 100 : 20 (karena nilai tertinggi indikator yaitu 4 x point indikator ada 5) $4 \times 5 = 20$)

$$\text{Total skor} \times 100 : 20$$

$$= 14 \times 100 : 20$$

$$= 1400 : 20$$

$$= 70$$

1. Untuk mencari nilai rata-rata menggunakan cara sebagai

berikut :⁵

Total Skor : 5 (5, karena ada 5 indikator)

$14 : 5 = 2,8$

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata yang didapatkan pada *post-test* atau tes akhir adalah 76,9 dari keseluruhan tes yang telah dilakukan terhadap 24 anak.

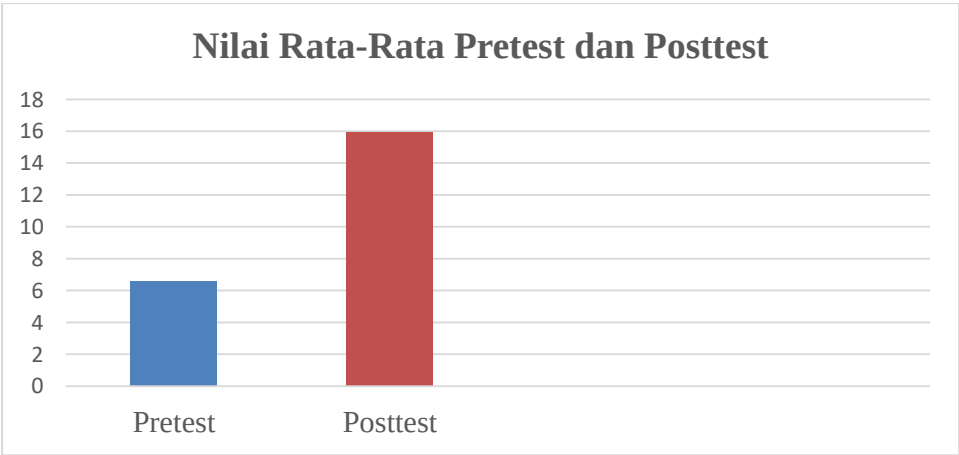
Tabel 8. Data hasil pre-test dan post-test

No	Nama anak	Jumlah Skor	
		Pre-test	Post-test
1.	APS	10	14
2.	AH	10	18
3.	AH	5	18
4.	AI	7	12
5.	ANZ	5	16
6.	AA	9	15
7.	DF	5	20
8.	DK	6	13
9.	DTS	6	14
10.	EH	9	13
11,	FAE	5	14
12,	M	6	20

⁵ Tulus Winarsono, “ *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*”, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), h. 20

13.	MNZ	7	14
14.	MR	5	16
15.	MR	7	14
16.	MAAS	7	14
17.	MAM	5	16
18.	SKA	5	14
19.	QS	5	14
20.	QOA	10	18
21.	NS	5	14
22.	NA	5	16
23.	RP	5	16
24.	RS	7	16
Jumlah		158	369
Rata-rata		6,6	15,4

Grafik 1. Perbandingan Nilai Pretes dan posttest



Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Grafik 1 menunjukkan perbandingan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test*, yang ditampilkan dengan warna biru dalam grafik, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 6,6. Sementara itu, pada *post-test*, yang ditampilkan dengan warna kuning, nilai rata-rata meningkat menjadi 15,9.

Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan pengolahan barang bekas di kelas B RA Al-Muhajirin Medan Deli. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian, di mana pada tahap *pre-test* (tes awal), anak-anak dibiarkan bereksplorasi dan berimajinasi sendiri tanpa diberikan panduan langkah-langkah pembuatan, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh hanya 6,6. Namun, setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dalam tiga tahap (*treatment* I, II, dan III), nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 15,4.

Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah mereka mengikuti berbagai aktivitas, seperti memegang gunting, menggunting kertas, menempel, serta menghias karya secara mandiri dengan bimbingan guru.

Analisis Data

1. Perhitungan N-Gain Score

Menurut Hake, besarnya peningkatan dapat dihitung menggunakan rumus *N-Gain* yang telah ternormalisasi (*g*) sebagai berikut:

Kategori perolehan *N-Gain* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* dalam bentuk angka maupun persentase (%). Adapun klasifikasi kategori *N-Gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tafsiran dari tabel diatas menjelaskan bahwa apabila kategori tafsiran < 40% maka kemampuan motorik halus anak sangat rendah, artinya si anak belum bisa melakukan apapun tanpa guru, apabila 40 – 50% kamampuan motorik halus anak juga masih rendah tapi si anak sudah mulai mampu menggunakan kemampuan motorik halusnya walaupun masih banyak dibantu oleh guru, dan hasil dari kemampuan motorik halusnya masih kurang baik, di angka 56 -75% kemampuan motorik halus anak sudah mulai ada peningkatan, anak sudah mampu mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru walaupun masih melihat contoh dari guru. Diangka < 76% anak sudah

mampu menggunakan kemampuan motorik halusya secara utuh. Guru hanya memberikan bahan-bahan yang akan di olah dan anak akan mampu membuat sebuah karya dengan imajinasi dan kreatifitas yang dimilikinya.

Tabel 10. Tabel Perhitungan N-Gain Score

Descriptives				Statistic	Std. Error
Ngain_Persen	Mean			65.6886	5.34821
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	Upper Bound	53.5902	
				77.7871	
	5% Trimmed Mean			64.8392	
	Median			61.9048	
	Variance			286.033	
	Std. Deviation			16.91252	
	Minimum			46.67	
	Maximum			100.00	
	Range			53.33	
	Interquartile Range			27.50	
	Skewness			.901	.687
	Kurtosis			.222	1.334

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata perhitungan N-Gain sebesar 65.6886 atau 65.7% dengan tafsiran cukup efektif. Dengan nilai N-Gain minimal 46.67% dan nilai N-Gain maksimum 100%. Dari data sebelum diada Maka dapat disimpulkan bahwa dari kegiatan pengolahan barang bekas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Al Muhajirin Medan Deli cukup efektif, hal ini dapat dibuktikan dari *pre-test* yang mana anak-anak belum mampu menggunakan motorik halusya dengan baik dan setelah diadakan treatment I, II, III maka di *post-test* anak-anak telah berhasil menggunakan kemampuan motorik halusya dengan baik, yang artinya treatment yang dilakukan peneliti berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

1. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data bersifat normal atau tidak, yang merupakan langkah penting dalam memilih metode statistik yang sesuai. Dalam penelitian ini, uji normalitas diterapkan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- **Ha:** Data berasal dari populasi dengan distribusi normal.
- **Ho:** Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Tabel 11. Uji Normalitas

<i>Test of Normality</i>						
	Kolmogorov-Smirn			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.200	10	.200	.851	10	.059
<i>Posttest</i>	.190	10	.200	.928	10	.430

**.This is a lower bound of the true significance.*

Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas berdasarkan tabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest adalah 0,059 (< 0,05), sementara posttest memiliki nilai signifikansi 0,430 (> 0,05). Dengan demikian, data posttest dianggap berdistribusi normal karena nilai

signifikansinya lebih besar dari 0,05. Hasil analisis dengan SPSS 26 melalui metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa pada pretest, diperoleh nilai statistik 0,200 dengan df 10 dan nilai signifikansi 0,059. Sementara pada posttest, nilai statistiknya adalah 0,928 dengan df 10 dan nilai signifikansi 0,430.

3.Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan metode *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 26. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan.

Tabel 12. Uji Paired Statistic

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		Mean	N	Std <i>Deviation</i>	Std <i>Error</i>
Pair 1	<i>Pretest</i>	6,6		2.000	
			10		.632
	<i>Posttest</i>	15.4		2.627	
			10		.831

Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata nilai pretest adalah 6,6, sedangkan rata-rata posttest adalah 15,4. Karena nilai pretest (6,6) lebih kecil dibandingkan posttest (15,4), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara pretest dan posttest.

Tabel 13. Uji Paired Sample Test

<i>Paired Sample Test</i>			
	T	D f	Sig. (2- tailed)

Paired Differences							
	Mean	Std Dev iaton	Std. Error Mean	95% Convidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		
Pretest	-		.423	-9.257	-7.343	-19.624	9
Posttes	8.300	1.337					.000

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai negatif mengindikasikan bahwa rata-rata nilai pretest lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest. Dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, maka sesuai dengan kriteria pengujian, H0 ditolak dan Ha diterima.

Untuk membuktikan hasil tersebut, dilakukan perbandingan antara nilai *t-hitung* dan *t-tabel*:

- *T-hitung* = 19.624
- *T-tabel* dihitung dengan rumus:
 $(a/2):(df)=0.05/2:9=0.025:9=2.262(a/2) : (df) = 0.05/2 : 9 = 0.025 : 9 = 2.262(a/2):(df)=0.05/2:9=0.025:9=2.262$

Karena *t-hitung* sebesar 19.624 lebih besar dari *t-tabel* (2.262), maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa nilai *t-tabel* adalah 2.262. Dengan demikian, karena *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel* (19.624 > 2.262), maka terdapat pengaruh yang signifikan dari kegiatan pengolahan barang bekas terhadap

peningkatan keterampilan motorik halus anak di RA Al-Muhajirin Medan Deli.

2) Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Muhajirin Medan Deli dengan menggunakan metode total sampling atau sampling jenuh, yakni melibatkan satu kelas yang terdiri dari 24 anak kelompok B berusia 5-6 tahun. Data dikumpulkan menggunakan instrumen lembar observasi, sedangkan teknik analisis data yang diterapkan meliputi uji normalitas dan uji hipotesis (*uji t*). Penelitian ini berlangsung pada 10-14 September 2024 dengan pelaksanaan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir).

Pada *pretest* yang dilakukan pada 10 September 2024, anak-anak diberikan kegiatan menonton video menggunakan laptop mengenai sampah jajanan serta hasil karya yang dapat dibuat dari pengolahan barang bekas tersebut, mencakup bahan, alat, langkah-langkah pembuatan, serta dokumentasi karya yang telah selesai. Setelah itu, peneliti menggali rasa ingin tahu anak mengenai proses pengolahan barang bekas jajanan mereka. Selanjutnya, anak-anak diberikan aktivitas menggambar bebas untuk mengukur keterampilan motorik halus mereka.

Sementara itu, *posttest* yang dilakukan pada 14 September 2024 bertujuan untuk mengevaluasi hasil akhir setelah intervensi dilakukan. Dalam kegiatan ini, anak-anak

diperlihatkan kembali seluruh hasil karya yang telah mereka buat dari pengolahan barang bekas. Mereka kemudian diminta menjelaskan karya masing-masing, termasuk bahan yang digunakan, langkah-langkah pembuatan, pola gambar, dan warna, kepada guru serta teman-teman sekelas. Setelah itu, mereka diberikan tugas menggambar bebas guna melatih kembali keterampilan motorik halus mereka. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengolahan barang bekas berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Penelitian serupa dilakukan oleh Ratni Oktaviyan Ruri, Sri Wahyuning Laiya, dan Pupung Puspa Ardini dalam studi berjudul **"Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Kertas"**. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diberikan intervensi berupa kegiatan melipat kertas dengan berbagai media yang memungkinkan anak belajar secara mandiri tanpa tekanan, sehingga keterampilan motorik halus mereka dapat berkembang.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rully Kusumastuti berjudul **"Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Origami Pada Anak Kelompok A Raudhatul Athfal (RA) Al-Ikhlas Semarang Barat"** juga menunjukkan hasil yang serupa. Pada siklus pertama, peningkatan keterampilan melipat kertas

mencapai 80%, yang sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Kesamaan antara penelitian-penelitian tersebut adalah bahwa keterampilan motorik halus anak mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan melalui kegiatan melipat kertas. Namun, dalam penelitian ini, peningkatan keterampilan motorik halus anak terjadi setelah diberikan intervensi berupa kegiatan pengolahan barang bekas, yang memberikan pengalaman berbeda dalam melatih koordinasi tangan dan ketelitian gerakan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Media Pengolahan Barang Bekas di RA Al Muhajirin Medan Deli” menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan pengolahan barang bekas meningkatkan perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di RA Al Muhajirin Medan Deli, hal ini dapat dibuktikan dari perolehan nilai *pretest* 6,6 dan *posttest* 15.9 dengan perhitungan N-Gain score sebesar 65.6886 atau 65.7%. Adapun penelitian ini dilakukan dengan melakukan tiga kali treatment, yaitu treatment I, II, dan III. Contohnya pada treatment I guru menyuruh anak untuk membuat karya tanpa diberitahu langkah-langkah pembuatannya, dan hasilnya sangat buruk, kemudian guru melakukan treatment yang ke II yakni memberitahu bagaimana langkah-langkah pembuatannya dan hasilnya lumayan bagus hingga treatment yang ke III guru mengarahkan anak-anak bagaimana langkah-langkah yang benar cara membuat karya tersebut dan hasilnya sangat memuaskan. dengan demikian artinya adanya peningkatan terhadap motorik halus anak melalui

kegiatan pengolahan barang bekas pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Muhajirin Medan Deli.

2. Setelah diadakan treatment tentang bagaimana perilaku anak terhadap sampah jajanan dikelas B RA Al-Muhajirin Medan Deli anak-anak sudah mampu membuang sampah jajanan mereka ditempat-tempat sampah yang telah disediakan bahkan ada yang mau mengambil sapu dan membersihkan kelas.
3. Adapun perkembangan motorik halus anak di kelas B RA Al-Muhajirin berkembang sangat baik hal ini dibuktikan dari anak-anak yang sudah terampil memegang gunting, menggunting, dan menempel karya yang mereka buat secara mandiri dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan oleh guru

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rudyanto, Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Ahmad Susanto, *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Prenada Media, 2015)
- Ali Muhson, *Tekhnik Anlisis Kuantitatif*. (yogyakarta : FE UNY)
- A. Aziz Alimul Hidayat “ Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif”, (Surabaya, Halth Books Publishing, 2015)

Elizabeth, H. B. *Perkembangan Anak Edisi Ketiga Jilid 2*. (Penterjemah: Meitasari Tjandrasa)(Jakarta: Erlangga,1998)

Faisal, Sanapiah, Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif”, Dalam Burhan Bungin (editor). Analisis dan Penelitian Kualitatif Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi”. (PT. Raja Grafindo Persada, 2010)

Hidayati, N. (2018). *Penggunaan Media Daur Ulang untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 123-132.

Livia yulawati, dkk. *Pertolongan Pertama Pada Waktu Kuantitatif (P3K), Panduan Praktis Menggunakan Software JASP*, (Surabaya: Universitas Ciputra, Tahun 2019)

Kustiawan, Pembelajaran Anak Usia Dini.(Bandung: Alfabeta 2016)

Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010)

Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2008)

Maria Rentiana dkk, Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Metode Kuantitatif), (M, Boitech : Jawa Tengah, 2020)

Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT, Remaja Rosdakarya , 2007)

Nazir, Moh. Metode Penelitian. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2005)

Nurri Cholifatul Izza dkk, “Metodologi Penelitian Kesehatan (penelitian Kuantitatif dan Kualitatif), (Gettpress Indonesia, 2023)

- Purnomo, E. (2016). *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Kreativitas Anak, 4(1), 45-55.
- Rahmawati, D., et al. (2020). *Efektivitas Media Pengolahan Barang Bekas dalam Melatih Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 8(3), 231-240.
- Rahmat Heru Setianto, “Metode Penelitian Bisnis dan Analisis Data dengan SPSS”, (Jakarta : Erlangga, 2018).
- Ratih permata sari dan Ahmad, *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Maknawi Creative, 2019)
- Rika Agustianti dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, (Makassar: CV Tobar Media ,2022)
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Riyanto, Aglis Andhita H, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta : CV BUDI UTAMA, 2020)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif dan R & D*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)
- Tarabubun, H. “Perbandingan Hasil Belajar Model Pembelajaran Inquiry dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pernapasan di Kelas VIII MTS Negeri 2 Maluku Tenggara” (Doctoral Dissertation, IAIN Ambon)