Lisensi Creative Commons

Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
e-ISSN: 2723-6390, hal. 898-911
Vol. 5, No. 2, Desember 2024
DOI: 10.37985/murhum.v5i2.999

Dampak Media *Busy Board* terhadap Perkembangan Motorik Halus Usia 2-3 Tahun

Alfhina Yuniar [1], Malpaleni Satriana [2], Wilda Isna Kartika[3], dan Sartika Kale[4]

[1,2,3] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mulawarman
[4] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nusa Cendana

ABSTRAK. *Perkembangan motorik halus menjadi faktor penting yang perlu dikembangkan dari anak usia dini sebab kemampuan motorik amat berperan demi membantu anak itu sendiri (self help skilss). Tujuan dari penelitian ini guna melihat seberapa dampak media busy board akan perkembangan anak usai 2-3 tahun baik sebelum dan sesudah diterapkan. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis studi pre-eksperimen yang menerapkan desain one group pretest dan posttest dengan sampel sejumlah 8 anak. Pengujian statistik dengan uji Liliefors, uji Levene, dan Paired Sample T test. Berdasarkan analisis data penelitian, tingkat signifikansi ditemukan sebesar 0,000<0,05, dan nilai* t_{hitung} *= 27,290>* t_{tabel} *= 2,160. Hasil ini mengindikasikan media busy board yang diberikan kepada anak usia 2-3 tahun di posyandu Maluhu, Tenggarong telah berhasil meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Peningkatan skor rata-rata dari perhitungan rata-rata Posttest - rata-rata Pretest 21,33. Temuan ini menunjukkan efektivitas media dalam menjangkau misi pembelajaran yang telah ditetapkan, melalui kegiatan berulang-ulang anak mulai memahami konsep bermain memutar kunci, meremas kain, memasukkan stop kontak, memindahkan manik-manik, membuka sabuk tas, melipat kain, menggunting kertas tanpa pola, dan hal lain yang dapat membantu anak dalam dalam memecahkan masalah di setiap aktivitas sehari-hari anak.*

Kata Kunci : *Anak Usia Dini; Media Busy Board; Perkembangan Motorik Halus*

ABSTRACT. *Fine motor development is an important factor that needs to be developed from early childhood because motor skills play a very important role in helping the child himself (self-help skills). The purpose of this study was to see how much impact busy board media has on the development of children aged 2-3 years both before and after being implemented. This study is quantitative with a pre-experimental study type that applies a one group pretest and posttest design with a sample of 8 children. Statistical testing with the Liliefors test, Levene's test, and Paired Sample T test. Based on the analysis of the research data, the level of significance was found to be 0.000 <0.05, and the t count value = 27.290> t table = 2.160. These results indicate that busy board media given to children aged 2-3 years at the Maluhu Posyandu, Tenggarong has succeeded in increasing the development of children's fine motor skills. The increase in the average score from the calculation of the average Posttest - the average Pretest 21.33. These findings show the effectiveness of media in reaching the learning mission that has been set, through repeated activities children begin to understand the concept of playing turning keys, squeezing cloth, inserting electrical sockets, moving beads, opening bag belts, folding cloth, cutting paper without patterns, and other things that can help children in solving problems in every child's daily activities.*

Keyword : *Busy Board Media; Early Childhood; Fine Motor Development*

Copyright (c) 2024 Alfhina Yuniar dkk.

✉ Corresponding author : Alfhina Yuniar
Email Address : alfhina27@gmail.com
Received 24 Oktober 2024, Accepted 25 November 2024, Published 25 November 2024

PENDAHULUAN

Indonesia berkedudukan ke-4 di dunia atas anak tertinggi di tahun 2018 [1]. Berdasarkan data *United Nations Children's Fund (UNICEF)* 2019 mengatakan bahwa ditemukan 27,5% anak menghadapi hambatan khususnya hambatan perkembangan motorik yang tidak lepas dari permasalahan kesehatan [2]. Terdapat hambatan perkembangan anak di dunia memegang nilai yang cukup besar sedangkan di Indonesia sendiri memegang nilai 13-18% gangguan perkembangan anak[3] . Berlandaskan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdes) 2018 menunjukan maka presentase anak yang menghadapi hambatan perkembangan motorik kasar di Indonesia sebanyak 12,4% dan perkembangan motorik halus sebanyak 9,8% [4]. Sedangkan di tahun 2017 data Riset Kesehatan Dasar menyebutkan sekitar 5-19% anak usia prasekolah menghadapi keterlambatan pada perkembangan motorik halusnya [5].

Di usia 2-3 tahun rangsangan perkembangan fisik motorik memerankan peran bermakna sebab dapat berdampak akan tingkat tumbuh kembang anak secara maksimal [6]. Menurut *Hurlock*, beberapa pengaruh perkembangan motorik terhadap perkembangan anak diantaranya 1). Anak bisa memberikan hiburan terhadap dirinya sendiri serta menerima perasaan senang, 2). Anak bisa bergerak dari keadaan tidak mampu pada bulan awal kehidupannya menuju keadaan yang lebih matang, 3). Anak bisa beradaptasi bersama tempatnya, 4). Melalui perkembangan motorik yang sesuai mengizinkan anak bisa berbaur sebaliknya yang tidak sesuai membatasi anak berbaur. 5). Lewat perkembangan motorik amat berarti untuk perkembangan konsep diri atau karakter anak [7].

Gerakan motorik halus akan mempermudah setiap aktivitas sehari-hari yang dikerjakan oleh anak. Oleh sebab itu, keterampilan motorik halus dapat di utamakan sebab keterampilan motorik amat berperan menolong anak itu sendiri *(self help skilss)* [8]. Motorik halus betujuan untuk membantu anak menggerakkan anggota tubuh khusunya tangan sehingga melahirkan sebuah kreativitas oleh anak [9]. Salah satu aktivitas yang termasuk motorik halus yaitu memotong kertas, membuka kancing, memasukkan benang dalam jarum, meronce, melipat kertas [10]. Fitri menekankan, tidak segala perkembangan motorik bisa berlangsung dengan lurus sebab bisa diimbaskan oleh variabel, yakni aspek lingkungan semcam orang tua yang terlalu melindungi anak, bentuk fisik, kedewasaan, minimnya peluang anak belajar dan dorongan [11].

Adanya pendidikan menjadi cara untuk menuntun, mengasuh, menstimulasi sampai menghasilkan kapasitas dan keterampilan [12] serta upaya mengoptimalkan potensi setiap individu melalui proses belajar dan metode lain yang dikenal dan diakui masyarakat [13]. Pendidikan menggambarkan elemen baku waktu jalan pembangunan karakter, segala perkembangan seseorang dihasilkan oleh pengetahuan pendidikannya, di pendidikan informal, formal, maupun nonformal [14]. Salah satu rupa UKBM, Posyandu berperan dalam bentuk pemberdayaan masyarakat dalam upaya peningkatan kesehatan masyarakat. Posyandu menjadi anggota atas pendidikan nonformal, sebab pada kegiatannya mewariskan pendidikan yang bermakna guna menyiapkan keterampilan dan kemahiran masyarakat memperoleh kemajuan sosial dan ekonomi

agar terwujudnya hidup yang kian baik serta pendidikan yang dituju pada kegiatan posyandu yakni berjalannya cara belajar-mengajar yang mengaitkan kontribusi masyarakat [15].

Pendidikan dapat dimulai sejak usia dini yaitu suatu pendidikan dasar yang bisa membentuk pembawaan dan konteks dasar pandangan anak lewat pendidikan anak usia dini (PAUD) [16]. Sigmund Freud memberi istilah *"child is father of man"*, dimana usia anak memiliki pengaruh pada masa dewasanya [17]. Hal ini sejalan dengan Froebel yang menyebutkan usia dini merupakan masa yang bernilai dan bermutu, juga masa penciptaan saat tahap kehidupan individu *(a noble and malleable phase of human life)* sehingga usia dini disebut juga usia keemasan (*golden age*) [18].

Posyandu Maluhu adalah posyandu balita yang terletak di Jl. Long Apari keluarahan Maluhu, kecamatan Tenggarong, Kabupaten Kutai Kartanegara Provinsi Kalimantan Timur. Posyandu Maluhu salah satu program yang berada dibawah Dinas kesehatan yang berisi tambahan layanan dalam pengembangan anak usia dini dan bina keluarga balita (BKB), posyandu Maluhu dilaksanakan dengan tujuan mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia emas (*golden age*) dari 0-5 tahun, agar menjadi generasi berkualitas. Posyandu Maluhu juga memberikan pengetahuan pada orangtua dan pembelajaran untuk anak tentang pertumbuhan dan perkembangan anak mulai dari tumbuh kembang motorik dan sensorik, kognitif hingga emosi. Berdasarkan Pra-observasi yang dilakukan di Posyandu tersebut pada bulan Agustus-Desember 2023.

Observasi awal dilakukan melalui kegiatan diskusi dengan seluruh anggota kader posyandu Maluhu, mengumpulkan data awal serta pengambilan dokumentasi mengenai bagaimana perkembangan motorik halus anak usia 2-3 tahun yang berada di posyandu Maluhu dan tentang media apa yang digunakan para kader posyandu pada saat penyaluran ilmu atau ketika memberikan stimulasi untuk motorik halus anak. Wawancara dengan ketua kader posyandu mengindikasikan bahwa para kader posyandu dalam meningkatkan motorik halus anak menggunakan bantuan media *stacking donut* dan balok susun kayu, sehingga media *busy board* tidak pernah digunakan. Sebagai unit pelayanan kesehatan dasar, mempunyai fungsi krusial saat pemantauan pertumbuhan dan perkembangan anak. Namun, fokus utamanya pada pelayanan kesehatan dasar seperti imunisasi dan pemberian vitamin, seringkali mengesampingkan aspek stimulasi perkembangan yang komprehensif. Adapun beberapa Kader Posyandu, yang umumnya memiliki latar belakang pendidikan dasar, seringkali terbatas pada pemberian layanan dasar. Kemampuan mereka saat menyampaikan rangsangan perkembangan yang selaras pada kebutuhan anak, khususnya dalam hal motorik, masih perlu ditingkatkan. Keterbatasan sumber daya, termasuk ketersediaan alat bantu pembelajaran yang memadai juga menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan stimulasi di Posyandu. Hal ini perlu ditingkatkan agar membentuk integrasi yang optimal antara program Posyandu dengan program stimulasi dari pihak lain, terutama mengingat tidak semua anak di Posyandu memiliki perkembangan motorik yang optimal. Perbedaan individu dalam hal kecepatan dan pola perkembangan menuntut adanya intervensi yang lebih spesifik dan terarah. Dengan memahami lebih dalam mengenai kondisi yang ada, diharapkan dapat ditemukan solusi

untuk meningkatkan kualitas layanan stimulasi di Posyandu, sehingga dapat mendukung perkembangan optimal anak.

Salah satu aktivitas yang mampu menstimulasi keterampilan motorik halus anak yakni melewati media belajar yang bisa digunakan sebagai perantara pemberi informasi kepada penerima informasi [19]. *Association of Education Communication Technology* (AECT) menerangkan media pembelajaran merupakan segala akar baik berbentuk orang, benda maupun data yang dipakai guna keringan proses belajar [20]. Selain itu, penggunaan media yang bervariasi dan efektif menjadi pendukung dalam mengembangkan kemampuan dan pertumbuhan anak. Melalui media bermain, anak dapat bebas mengekspresikan perasaan emosionalnya seperti rasa gembira, marah, dan puas. Pembelajaran yang efektif dan tepat bagi anak ialah lewat kegiatan yang konkret serta memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajarannya [21]. Kegiatan stimulasi perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan melalui penerapan media pembelajaran *busy board* merupakan papan edukasi dilengkapi dengan berbagai komponen seperti slot pintu, stop kontak, roda, sabuk, lampu portabel, sacler, restleting, manik, kancing, xylofon, melipat kain, menggunting kertas, meremas dan kunci yang di rekatkan baik menggunakan lem perekat yang kuat atau menggunakan paku skrup untuk menempelkan komponen untuk melengkapi media *busy board.* Kemudian masing-masing komponen disusun berdasakan besar kecil dan fokus stimulasinya agar memudahkan anak untuk dapat menjangkau alat bermain. Selain itu, seluruh bahan pada media *busy board* amat memperhatikan keamanan bermain untuk anak sehingga bahan yang digunakan tidak membahayakan anak. Serta hal amat penting dalam pembuatan media *busy board* ialah menyesuaikan seluruh kegiatan dan komponen dengan tingkat pencapaian anak di usia 2-3 tahun.

Peneliti memilih *busy board* sebagai media untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak karena melalui media ini dapat mempertajam indera mereka, seperti penglihatan dan peraba serta dapat mengasah rasa ingin tahu dan kemampuan investigasinya. Media *busy board* merupakan media visual yang terbuat dari bahan papan kayu, yang mana bagi sebagian pihak merasa media ini belum cukup aman bila dipakai anak dengan sendiri tanpa pengawasan. Tetapi penggunaan media *Busy board* secara tepat dalam pengawasan maka aspek perkembangan anak dapat di tingkatkan, seperti 1). Sebagai alat bermain dan belajar bisa menstimulasi berbagai macam indra anak, seperti pengelihatan, dan peraba 2). Anak bisa meniru dan memerankan sesuatu yang bisa mengembangkan keseimbangan serta koordinasi mata dan tangan 3). Mengajarkan anak dalam memecahkan masalah dan melakukan tugas sehari-hari 4) Benda yang digunakan dalam media ialah benda asli, sehingga membuat anak memiliki rasa ingin tau dan membuat anak tertarik untuk mengeksplor 5). Material media mempertimbangkan keselamatan anak, seperti dengan menggunakan cat yang tidak berbau dan beracun bagi anak.

Sependapat dengan penelitian relevan Yuliasari dengan judul "pengembangan alat permainan edukatif busy board untuk motorik halus anak kelompok A di taman kanak-kanak". Penelitian ini bermaksud membangun ciptaan alat permainan edukatif *busy board* guna keterampilan motorik halus anak usia (4-5) tahun yang berdasar dan

efektif. Media *busy board* mampu menolong anak pada perkembangan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta pemecahan masalah. [22]. Sedangkan oleh Firdaus dengan judul "Permainan Edukatif *Busy Board*: Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita di SLB Negeri 1 Bone" melporkan bahwa media *busy board* semacam papan ajaib simulator guna mempertajam dan memahirkan keterampilan otot-otot kecil anak agar meningkat baik serta melalui media *busy board* anak menjalani kenaikan kecakapan motorik halus dan bisa mengerjakan kegiatan sehari-hari secara mandiri [23]. Berdasarkan hasil penelitian Izzatul yang berjudul "Busy Board Sebagai Media Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022" bahwa *busy board* menganjurkan bentuk baru saat proses pendidikan khususnya di kelompok bermain dengan pembelajaran *practical life.* Media *busy board* digunakan selaku *treatment* berhubung media *busy board* bisa membngun motorik halus dan daya konsentrasi anak [24].

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan peneliti melaksanakan penelitian ini guna melihat seberapa dampak media *busy board* kepada perkembangan anak usai 2-3 tahun baik sebelum dan sesudah diterapkan. Penelitian ini diharapkan bisa membagikan peran serta dalam menaikkan nilai pendidikan di PAUD dan membantu mengatasi kesulitan motorik halus anak usia dini secara merata demi mengetahui pengaruh dan memahami perbedaan keterampilan motorik halus tiap anak.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan metode *Pre-experimental designs* beserta *desain one-grup pretest-posttest design* yang akan memberikan kegiatan tes awal (*pre-test)* sebelum diberlakukannya perlakuan, setelah itu memberikan tes akhir (*post-test).* Penelitian ini dilaksanakan di posyandu Maluhu kecamatan Tenggarong dari Agustus-Desember 2024. Variabel penelitian ini yaitu tahap *Pretest* (O1) , lalu melewati perlakukan (X) dan diakhiri dengan *Posttets* (O2).

Tabel 1. Hubungan Bariabel Bebas dan Variabel Terikat

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Sumber : Mawaddah, Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Keterangan : O1 : Nilai *Pretest*

X : Perlakuan dari Media *Busy Board*

O2 : Nilai *Posttest*

Populasi pada penelitian ini adalah anak posyandu Maluhu Tenggarong dengan sampel umur 2-3 Tahun. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan Teknik *purposive sampling* kepada kelompok usia 2-3 Tahun. Teknik *perposive sampling* mengangkat subyek beralaskan kekhususan, tersendiri yang diukur menyandang implikasi pada ciri-ciri atau kekhususan daripada populasi yang hendak diteliti [25]. Guna mendapat data yang dikaji memerlukan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi [26].

Gambar 1. Dokumentasi Media *Busy Board*

Media dibuat oleh peneliti sendiri dengan mengikuti kriteria tahap pencapaian perkembangan anak oleh Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan modul oleh Amini, Hakikat Perkembangan Motorik dan Tahap Perkembangannya.

Tabel 2. Instrumen Penelitian Perkembangan Motorik Halus usia 2-3 Tahun.

Variabel	Sub Variabel	No. Butir	Butir-butir
Kemampuan Motorik	Kemampuan Motorik Halus	1	1. Anak mampu meremas shower puff menggunakan lima jari.
		2	2. Anak mampu melipat kain flanel meski belum tegak.
		3	3. Anak bisa mengkoordinaskan mata dan tangannya dalam menggunting kertas origami tanpa pola.
		4,5,6,7,8,9,10,11,12,13	4. Anak bisa mahir mengenakan tangan kiri dan kanannya saat aktivitas membuka klip kunci dari mudah ke sedang. 5. Anak mampu menarik manik–manik kecil dengan tali. 6. Anak mampu menekan tombol *on-off* stop kontak pada media *busy board* dan lampu senter dengan baik. 7. Anak mampu menggunakan jari-jarinya untuk memutar alat *spinner* dan roda pada media *busy board.* 8. Anak mampu mencabut dan memasukkan kabel kepala *stop kontak* 9. Anak mampu menarik retsleting pada media *busy board.* 10. Anak mampu membuka dan menutup *buckle* / sabuk pada media *busy board* 11. Anak mampu memutar kunci pada media *busy board* 12. Anak mampu memegang pensil dan mencoret-coret abstrak papan tulis pada media *busy board* 13. Anak mampu memegang stik xylofon dan memukul tangga nada xylofon.

Perhitungan statistik mengaplikasikan SPSS for Windows, penelitian mengenai efektivitas intervensi media *busy board* kepada keterampilan anak usia 2-3 tahun

sebelum dan sesudah intervensi menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (1) uji normalitas dan homogenitas guna memastikan statistik normal dan homogenitas (2) menguji hipotesis penelitian mengenai bagaimana setiap variabel independen mempengaruhi variabel dependen menerapkan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *Pretest* diambil sebelum pemerian perlakuan media kepada anak kelompok usia2-3 tahun di posyandu Maluhu. Hasil *pretest* dibawah dengan rentangnya dari 18-28, rata-rata 24,11, dan standar deviasi (simpang baku) 3,100.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Hasil Pretest

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	9	18	28	24.11	3.100
Valid N (listwise)	9				

Hasil yang diperoleh dari peneitian setelah adanya perlakuan berupa media *busy board* menunjukkan bervariasi antara 41-50, dengan rata-rata 45,44 dan standar deviasi (simpang baku) 2,877 seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah.

Tabel 4. Analisis Deskriptif Hasil Posttest

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	9	41	50	45.44	2.877
Valid N (listwise)	9				

Dari deskriptif statistik, Jumlah peserta (N) dalam kelompok usia 2-3 tahun. Skor minimum yang diperoleh peserta pretest adalah 18, sebaliknya posttest ialah 41. Pada pretest, skor maximum adalah 28, sedangkan pada posttest adalah 50. Sehingga dapat dilihat bahwa secara umum, skor peserta mendapati kenaikan yang signifikan dari pretest ke posttest. Nilai *pretest*, rata-rata skor adalah 24,11 sebaliknya *posttest* meningkat menjadi 45,44 ini menandakan tampak kenaikan nilai secara rata-rata mengenai *pretest* ke *posttest* yang cukup jauh dan rentang skor yang melebar. Hal Ini mengindikasikan adanya efek intervensi atau pembelajaran yang diberikan kepada peserta.

Uji normalitas dirancang untuk memastikan apakah distribusi statistik yang sudah dikumpulkan, baik *pretest* maupun *posttest* sudah normal atau belum. Uji normalitas dilihat dari hasil uji *Liliefors* yang diperoleh dari kolmogorov-Smirnov sebagaimana yang ditetapkan pada tabel dibawah ini. Temuan bermula uji *Liliefors* didasarkan dalam tabel *Liliefors.* Jika tingkat signifikansi lewat dari 0,05 dan statistik uji *Liliefors* (LO) lebih kurang dari Tabel 6. maka data mampu dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.168	9	.200*	.945	9	.630
Posttest	.146	9	.200*	.968	9	.875

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

a. Lilliefors Significance Correction

 Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, DOI: 10.37985/murhum.v5i2.999

Dalam penelitian ini, hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk membuktikan bahwa data baik pada *pretest* atau *posttest* berdistribusi stabil, karena total statistik uji *liliefors* dibawah 0,200 dan skor signifikansi lewat dari 0,05 (p > 0,05). Hal ini mengindikasikan maka asumsi normalitas terpenuhi, sehingga uji-uji statistik parametrik dapat dilakukan**.**

Uji homogenitas dilakukan guna memastikan kelas yang terlibat pada penelitian mempunyai pengetahuan yang cocok atau tidak. Ini merupakan faktor penting guna mempermudah peneliti memahami apabila perolehan penelitian tidak sesuai yang yang di harapkan.

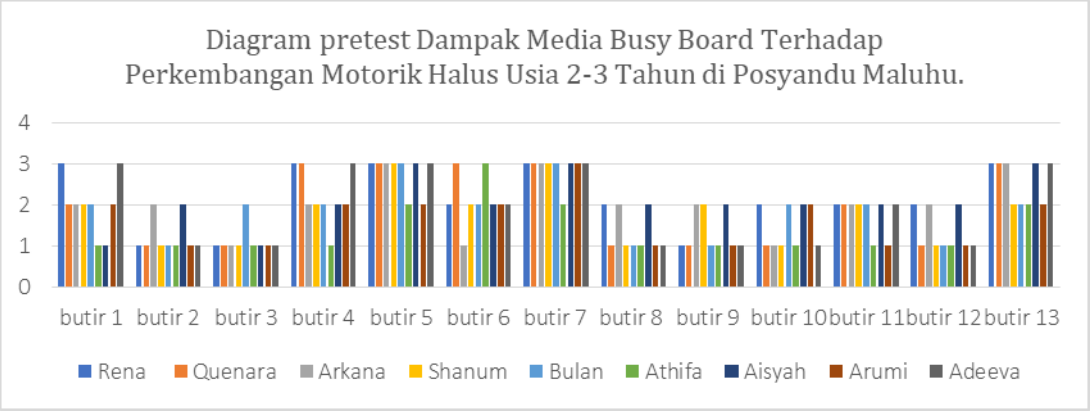
Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

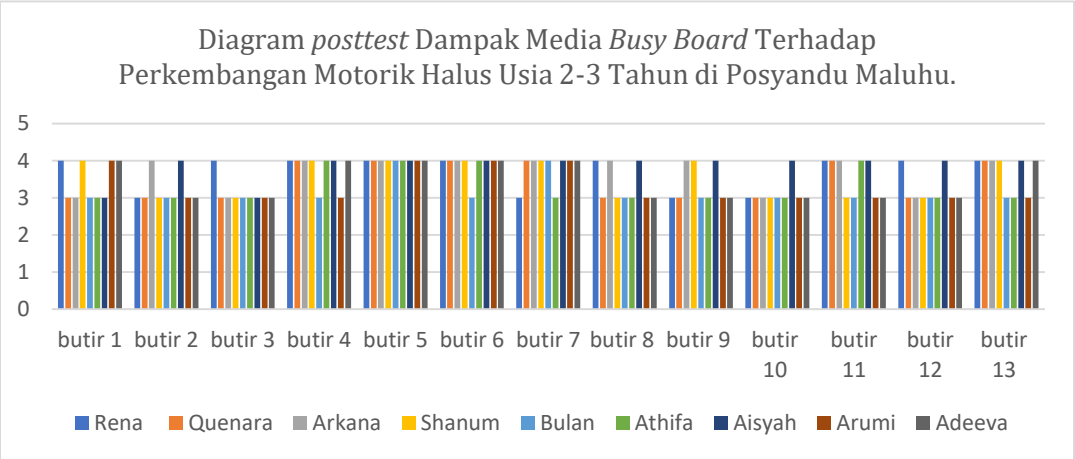
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.004	1	16	.953
	Based on Median	.000	1	16	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	15.034	1.000
	Based on trimmed mean	.002	1	16	.965

Berlandaskan data dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada anak di posyandu Maluhu, analisis statistik dilakukan dengan menggunakan SPSS 26. Hasilnya, yang di tampilkan di tabel atas, memperlihatkan nilai signifikan 0,953. Pengujian menggunakan uji Levene > 0,05. Dikarenakan 0,953 > 0,05 adalah nilai sifnifikan secara statistik. Maka, hasil uji Levene penelitian ini membuktikan maka varian antara kelompok *pretest* dan *posttest* adalah homogen (p>0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa asumsi homogenitas varian terpenuhi.

Penggunaan media *busy board* sebelum dan sesudah yang diterapkan kemudian dikaitkan dengan adanya peningkatakan yang relevan dalam perkembangan motorik halus anak usia 2-3 tahun di posyandu Maluhu Tenggarong. Skor *pretest* berkisar 18-28, dengan rata-rata 24,11 dan standar deviasi 3,100; skor *posttest* berkisar 41-50, dengan rata-rata 45,44 dan standar deviasi 2,877. Hasi penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak meningkat sebesar 21,33 poin. Media *busy board* memiliki pengaruh bagi anak-anak kelompok usia 2-3 tahun di posyandu Maluhu tenggarong seperti yang dapat diilustrasikan pada diagram dibawah berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Nilai Indikator *Pretest*



Gambar 3. Diagram Batang Nilai Indikator *Posttest*

Tujuan dari *paired sample T-test* (T-test) adalah demi menimbang-nimbang perbedaan antara dua rata-rata sampel berpasangan, melalui angggapan, bahwa data mengikuti distribusi normal. Dengan menggunakan anak yang sama dalam sampel berpasangan, variabel kemudian diperiksa dalam dua pengaturan yang berbeda. Perbandingan yang relevan antara variabel awal dan akhir ditunjukkan pada Sig. >0,05. Bahwa dalam kondisi ini variabel memiliki efek subtansial pada setiap variabel yang kemudian digunakan untuk mengambil keputusan. Ketika tidak terdapat perubahan yang relevan secara statistik dari variabel awal ke variabel hasil (Sig. >0,05), maka perlakuan yang diberikan tidak membagikan dampak yang signifikan.

Tabel 7. Hasil Hipotetsis

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-21.333	2.345	.782	-23.136	-19.531	-27.290	8	.000

Berdasarkan tabel diatas, *paired sample T-test* dilakukan untuk menetapkan hasil perolehan dari pengujian hipotesis selama penelitian terjadi melalui tingkat signifikansi 0,05. Untuk tujuan menghitung perbedaan rata-rata dalam Perkembangan motorik halus anak usia 2-3 tahun di posyandu Maluhu, Tenggarong baik sebelum dan sesudah dilakukannya pengujian, temuan *paired sample T-Test* menunjukkan pentingnya asumsi kesamaan varians, Hasil dari uji tersebut menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) ialah 0,000, hal ini jauh kian sedikit daripada nilai signifikansi umum (0,05). Artinya, kita sangat yakin bahwa yang kita amati tidak terjadi secara kebetulan. Nilai t (27,290) sangat besar. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara rata-rata *pretest* dan *posttest* sangat signifikan. Dalam hal ini, kita dapat menolak Ho dan menerima Ha dengan nilai t-*value* sebesar 27,290 dan tingkat signifikansi sebanyak 0,000 yang sedikit dari 0,05, sesuai yang ditampikam pada perhitungan analisis. Nilai t-tabel adaah 2,179.

Ho : Tidak terdapat Dampak media *busy board* terhadap perkembangan motorik halus anak usia2-3 tahu di posyandu Maluhu, Tenggarong.

Ha : Terdapat Dampak media *busy board* terhadap perkembangan motorik halus anak usia2-3 tahu di posyandu Maluhu, Tenggarong.

Analisis uji t berpasangan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor posttest dibandingkan dengan pretest ($t(8) = 27{,}290$, $p < 0{,}001$). Hasil ini mengindikasikan bahwa media *busy board* yang diberikan pada anak usia 2-3 tahun di posyandu Maluhu, Tenggarong telah berhasil meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Kenaikan skor rata-rata dari perhitungan rata-rata *Posttest* - rata-rata *Pretest*, didapatkan skor senilai 21,33 poin yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran dalam memperoleh sasaran pembelajaran yang sudah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh media *busy board* yang bisa memajukan perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan-kegiatan yang ada di sekitar kehidupan anak. Pendekatan ini akan meningkatkan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan perkembangan dan pembelajaran anak. Perolehan penelitian ini membuktikan ketika anak-anak mendapatkan perlakuan anak menjadi lebih aktif dan stimulus perkembangan motorik halus menjadi optimal dalam melakukan kegiatan motorik khususnya motorik halus yang disajikan melalui media *busy board.* Anak-anak mulai menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan jari jemari dan koordinasi mata dan tangannya serta memperlihatkan adanya kemajuan dalam kemampuan dalam memecahkan masalah dikehidupan sehari-hari anak. Media ini membantu mereka dalam stimulasi perkembangan motorik halus dan meningkatkan interaksi ketika proses belajar yang lebih berperan dan menggembirakan untuk anak melalui aktivitas yang diulang-ulang, dan anak-anak kemudian memahami konsepsi tentang bagaiamna membuka sabuk tas, memutar kunci pintu, memasang stop kontak, menyisipkan kunci pintu, menarik manik-manik, memegang bendah pipih, dan hal-hal yang sebelumnya belum mereka lakukan.

Hal ini sependirian pada apa yang dilaporkan oleh Eko Firman Kurniawan tentang bagaimana penggunaan media *busy board* sebagai media pembelajaran yang diperoleh beragam aktivitas yang diletakkan di sebentuk papan yang menjadikan anak sibuk pada media pembelajaran tersebut dan pembelajaran pun terjadi secara aktif dan efektif serta memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. pengembangan kemampuan tersebut terjadi disebablan adanya aktivitas yang dilaksanakan berulang-ulang seperti upaya melepaskan sabuk tas, menetas kunci gembok, memasang stop kontak, memasang slot pintu, membawa bola ke dalam pipa dan segala sesuatu kegiatan yang mungkin belum anak ketahui. Media *busy board* dimanfaatkan guna *treatment* sebab media *busy board* dapat menumbuhkan motorik halus dan potensi konsentrasi anak [27]. Sejalan dengan pendapat Afni Afriani , pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) ialah langkah berarti yang bisa diterapkan sekiranya, penerapan media *Busy Board* bisa mewariskan langkah inovatif di proses pembelajaran. Masa awal ialah waktu yang efisien guna meningkatkan keterampilan motorik halus menggunakan media *Busy Board* yang menjadi perangkat pendidikan yang terjadi beragam tindakan di papan kayu yang awet yang ditujukan agar anak-anak terus terpikat. Pekerjaan itu yakni, tetapi tidak terpaku pada, mengancingkan pakaian,

mengikat tali sepatu, memindahkan bola atau kelereng melewati pipa, merakit puzzle, buka dan tutup jendela, menggunting kertas, dan menyalin. Media *busy board* selaku media pembelajaran yang efektif guna membantu dan memberikan dampak pada perkembangan motorik halus pada anak [28].

Dengan adanya penelitian terdahulu yang menunjukkan tentang bagaimana pengaruh media *busy board* terhadap perkembangan anak lewat aktivitas bermain yang berkualitas dan mengembirakan yang dilakukan berulang-ulang dan peletakan isi media yang berkaitan dengan kehidupan sekitar anak dapat membantu dalam menstimulus perkembangan motorik halusnya yang berguna pula untuk menolong anak itu sendiri *(self help skilss)* dalam memecahkan masalah di setiap aktivitas sehari-hari yang dilaksanakan anak. Seperti yang di nyatakan oleh Fai'zah, bahwa anak berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaboratif, serta komunikasi dapat dikembangkan dengan keterlibatan orang tua melalui penggunaan busy board. Selain itu juga sangat berpengaruh untuk mengembangkan bahasa, kognitif, motorik halus, serta sosial emosional anak. Beberapa manfaat dalam penggunaan busy board antara lain sebagai penghibur berarti membantu anak tetap belajar tanpa merasa tertekan. Kemudian, menstimulus fisik motorik anak, terutama motorik halusnya yang mengharuskan anak mengkoordinasikan mata dan jari-jarinya. Selanjutnya, membantu merangsang panca indera anak, tidak hanya penglihatan, tetapi juga peraba dan pendengaran [29]. Sehingga pentingnya peran pendidik serta keterlibatan orangtua dalam mendukung perkembangan motorik halus anak baik sebagai motivator maupun fasilitator untuk anak, seperti media pembelajaran *busy board* yang mendukung anak dengan pengalaman belajar melalui kegiatan nyata, bermakna, menarik dan menyenangkan untuk anak sehingga pembelajaran terjadi secara efektif dan efisien dalam mencapai perkembangan motorik halus yang optimal. Dimana setiap tahap perkembangan anak hendak menjadi bantalan menuju tangga perkembangan selanjutnya [30].

KESIMPULAN

Berlandaskan perolehan penelitian dan ulasan yang diuraikan bisa disimpulkan maka ditemukan dampak penggunaan media *busy board* tentang perkembangan motorik halus pada anak usia 2-3 tahun di Posyandu Maluhu, Tenggarong sebelum dan sesudah menggunakan media *busy board.* Menunjukkan adanya pemanfaatan media *busy board* mempunyai perkembangan dan efek yang berdampak signifikan akan perkembangan motorik halus anak usia 2-3 tahun di Posyandu Maluhu, Tenggarong. Hasil perbandingan antara perkembangan anak usia 2-3 tahun sebelum dan sesudah adanya perlakuan menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak meningkat sebesar 21,33 persen dengan nilai rata-rata sebelum tes adalah 24,11 dan setelah tes adalah 45,44. Media *busy board* secara signifikan bisa menumbuhkan perkembangan motorik halus anak usai 2-3 tahun. Dimana usia 2 -3 tahun rangsangan perkembangan fisik motorik terutama motorik halus amat bearti sebab bisa mempengaruhi pada nilai tumbuh kembang anak secara maksimal karena setiap tahap perkembangan anak anak hendak menjadi bantalan menuju tangga perkembangan selanjutnya. Kebaruan dalam penelitian

ini terletak pada inovasi pemakaian dan desain *busy board* untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak dengan memberikan metode inovatif dalam proses pembelajarannya melalui kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan sehingga pembelajaran terjadi secara efektif dan efisien, perbedaan sampel kelompok usia dari para penelitian sebelumya dapat menjadi kebaruan pada penelitian ini dimana penelitian ini meneliti anak usai 2-3 tahun sedangkan para penelitian sebelumnya dengan usia 4-6 tahun, kebaruan juga bisa timbul melalui metode analisis dan evaluasi lebih rinci daripada penelitian sebelumnya. Namun, terdapat pula kekurangan dari penelitian ini yaitu subjek penelitian yang terbatas dan jadwal pelaksanaan layanan di posyandu sehingga sedikit sulit untuk digeneralisasikan. Adapun faktor lain yaitu dukungan para kader posyandu dan orang tua menjadi pengaruh pada hasil penelitian. Oleh karena itu, diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat lebih memperhatikan hal tersebut guna menghindari terjadinya kesalahan dalam proses penelitian.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing, yang bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan yang amat bernlai sepanjang proses penulisan artikel ini. Peneliti juga mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada lembaga Posyandu Maluhu, Tenggarong dan Univeristas Mulawarman terutama Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Selain itu, peneliti menuturkan terima kasih kepada pihak jurnal. Tanpa dukungan dan dorongan dari semua yang saya tuliskan diatas, artikel ini tidak akan terwujud.

REFERENSI

[1] E. K. S. Riyadi and S. Sundari, "Tingkat pengetahuan orang tua tentang stimulasi perkembangan anak pra sekolah usia 60-72 bulan," *J. Ilmu Kebidanan*, vol. 6, no. 2, pp. 59–75, 2020, [Online]. Available: http://jurnalilmukebidanan.akbiduk.ac.id/index.php/jik/article/view/121

[2] N. Ariani and E. D. Noorratri, "Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu tentang Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 3-5 Tahun di Posyandu Pilangsari Sragen," *J. Kesehat. Tambusai*, vol. 3, no. 3, pp. 453–458, Sep. 2022, doi: 10.31004/jkt.v3i3.6912.

[3] Y. D. O. Op. Sunggu, E. Simanullang, E. F. Tarigan, and Damayanty, "Pengaruh Yoga Terhadap Perkembangan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Pada Balita," *Indones. Heal. Issue*, vol. 3, no. 2, pp. 81–88, Aug. 2024, doi: 10.47134/inhis.v3i2.72.

[4] V. Silawati, Nurpadilah, and Surtini, "Deteksi Dini Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini di Pesantren Tapak Sunan Jakarta Timur Tahun 2019," *BERNAS J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–93, Apr. 2020, doi: 10.31949/jb.v1i2.249.

[5] Y. Ananda, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Pra Sekolah di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018," *J. Keperawatan Abdurrab*, vol. 2, no. 2, pp. 29–35, Jan. 2019, doi: 10.36341/jka.v2i2.622.

[6] L. leny Leny, Indro Wiyarno, and Syafwandi, "Peran Daycare dalam Stimulasi

Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 2-3 Tahun di Daycare Kepik Kuning Tangerang Selatan," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 127–140, Jan. 2023, doi: 10.35473/ijec.v5i1.1822.

[7] W. I. Kartika and F. Maghfirah, "Studi Kasus Gangguan Clumsiness Anak Kelompok A di TK Children Centre Brawijaya Smart School (Case Study of Clumsiness Disorder of Group A Children at Children's Centre Kindergarten Brawijaya Smart School)," *J. Peremp. dan Anak Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 100–105, 2023, doi: 10.35801/jpai.4.2.2023.51794.

[8] D. P. Anugrah, D. Chairilsyah, and E. Puspitasari, "Pengembangan Media Busy Board untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Hidayah Pekanbaru," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 10339–10347, 2021, [Online]. Available: https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2622

[9] D. F. Andini and T. Tirtanigsih, "Pengaruh Permainan Lato-Lato Matic terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.927.

[10] N. NURLAILI, *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. 2019. [Online]. Available: http://repository.uinsu.ac.id/7570/1/Modul Pengemb. Motorik Halus AUD.pdf

[11] S. Rahayu Khoerunnisa, I. Muqodas, and R. Justicia, "Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 49–58, Aug. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.279.

[12] I. Y. Astuti, R. Amir, and K. Alam, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase di TK Aba Ngadipuro 1 Kab . Magelang Jawa Tengah Ida Yuni Astuti ; Rudi Amir ; Kahrul Alam," *J. Pemikir. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 84–91, 2022, [Online]. Available: http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/174

[13] A. T. Daga, "The Role of Teachers in Implementing The Policy of Independent Learning in Elementary School," *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 6, no. 1, p. 1, Feb. 2022, doi: 10.30651/else.v6i1.9120.

[14] S. Supriyono, H. Iskandar, and G. Gutama, *Pendidikan Keluarga dalam Pembentukan Karakter Bangsa*. Jakarta, 2015. [Online]. Available: https://repositori.kemdikbud.go.id/6173/

[15] E. E. Heltriana and S. Sofino, "Suitability Overview Of Posyandu Melati With Guidelines For the Posyandu Implementation in Arga Makmur," *J. Lifelong Learn.*, vol. 5, no. 1, 2022, doi: 10.33369/joll.5.1.1-12.

[16] S. F. Nur, H. Sjamsir, and A. A. P. Putri, "Optimalisasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita di Taman Kanak-kanak," *J. Pendidik. Raudhatul Athfal*, vol. 6, no. 1, pp. 48–59, Dec. 2023, doi: 10.15575/japra.v6i1.30112.

[17] M. Fadlillah, "Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini," *J. CARE (Children Advis. Res. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 9–23, 2016, doi: 10.25273/jcare.v4i1.579.

[18] S. Tatminingsih and I. Cintasih, "Hakikat anak usia dini," *Perkemb. dan konsep dasar Pengemb. anak usia dini*, vol. 1, pp. 1–65, 2016, [Online]. Available: https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/CAUD010102-M1.pdf

[19] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, Aug. 2018, doi:

10.32585/jkp.v2i2.113.
[20] M. Satriana, F. Maghfirah, and S. Sopia, "Pengaruh Media Audiovisual terhadap Kemampuan Pengukuran pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 7679–7690, Dec. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5379.
[21] M. Hasan *et al.*, *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
[22] N. Yuliasari, S. Sumarni, and R. Rukiyah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Board untuk Motorik Halus Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak," *Tumbuh Kembang Kaji. Teor. dan Pembelajaran PAUD*, vol. 7, no. 1, pp. 87–96, Jun. 2020, doi: 10.36706/jtk.v7i1.11552.
[23] F. Firdaus, S. Samintang, A. K. Nisa, M. F. Imran, M. I. Rahmat, and S. D. S. Tikson, "Permainan Edukatif Busy Board: Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Tunagrahita di SLB Negeri 1 Bone Busy Board Educational Game: Means to Improve Fine Motor Skills for Intellectual Disability Students at SLB Negeri 1 Bone," *Panrita_Abdi J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 3, pp. 599–609, 2022, [Online]. Available: https://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi/article/view/17783
[24] F. Izzatul, "Busy Board Sebagai Media Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022," Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember, 2023. [Online]. Available: http://digilib.uinkhas.ac.id/23858/
[25] S. Sugiyono, *Metode penelitian kualitatif : (untuk penelitian yang bersifat : eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)*. Bandung, 2020. [Online]. Available: https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1324393
[26] F. Ali Fahmi and H. S. Suryanti, "Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019," *MEDI KONS J. Prodi Bimbing. dan Konseling UNISRI Surakarta*, vol. 5, no. 2, pp. 34–49, 2019, doi: 10.33061/jm.v5i2.3183.
[27] E. F. Kurniawan and D. Komalasari, "Pengaruh Media Busy Board Terhadap Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun," *J. PG PAUD*, vol. 8, no. 1, pp. 1–4, 2019, [Online]. Available: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/27681
[28] A. Afriani and V. Angraini, "Pengaruh Media Busy Board terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak di TK Iqra' Tunggul Hitam Padang," *Asian J. Early Child. Elem. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 115–126, Apr. 2024, doi: 10.58578/ajecee.v2i2.2910.
[29] A. N. Fa'izah, "Pentingnya Keterlibatan Orang Tua Melalui Penggunaan Busy Board Pada Anak Usia 4-6 Tahun," *Infant. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2023, [Online]. Available: https://ejournal.upi.edu/index.php/INFANTIA/article/view/65577
[30] A. Mailita, "Pengembangan Media Busy Board dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini," Universitas Islam Negeri Ar-Raniry., 2023. [Online]. Available: https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/31225/