



PENGARUH MEDIA LOTTO WARNA TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD CIPALA

Finawati¹, Aan kudratullah², Sururul murtadlo³

^{1,2,3} pendidikan Islam anak usia dini, sekolah tinggi ilmu tarbiyah (STIT) al-khairiyah
Cilegon, Indonesia
finawati586@gmail.com

Abstrak:

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Contoh gerakan motoric halus adalah gerakan mengambil sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan, menggunting, menulis, menjahit dan menggambar, salah satu cara meningkatkannya adalah dengan menggunakan media lotto warna, di mana media lotto merupakan salah satu media visual yang digunakan sebagai alat atau bahan dalam penyampain materi pembelajaran, yang mudah ditemui oleh anak-anak dilingkungan sekolah serta mampu memberikan pengaruh positif dan edukatif untuk anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Cipala pada peserta didik kelompok B tahun Pelajaran 2022-2023 penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desai quasi eksperimental design (non-equivalent control group design). Populasi penelitian ini berjumlah 20 anak penelitian ini menggunakan total sampling instrument pengumpulan data menggunakan tes, dokumentasi Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji ormalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukan adanya pengaruh signifikan antra media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala, hal ini terlihat dari nilai rata-rata perkembangan anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah 6,086 hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis Dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,382 > 0,001$, media lotto warna terdapat pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak.

Kata Kunci: media lotto warna, motorik halus anak, paud cipala.

Abstract:

Fine motor skills are movements that only involve certain parts of the body and are carried out by small muscles. Fine motor movements do not require too much energy, but require careful coordination and precision. Examples of fine motor movements are the movement of picking up an object using the thumb and forefinger, cutting, writing, sewing and drawing. One way to improve this is by using color lotto media, where lotto media is one of the visual media used as a tool or materials in the delivery of learning materials, which are easily

found by children in the school environment and are able to provide a positive and educative influence on young children. This research was carried out at PAUD Cipala on group B students for the 2022-2023 academic year. This research is quantitative research with a quasi-experimental design (non-equivalent control group design). The population of this study was 20 children. This study used a total sampling instrument for data collection using tests, documentation. Data analysis techniques used validity tests, normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests using the t-test. The results of this study show that there is a significant influence between color lotto media on the fine motor development of children aged 5-6 years at PAUD Cipala. This can be seen from the average value of children's development before and after being treated, which is 6.086. This is also proven by the results of hypothesis testing. Where $t_{count} > t_{table}$ is $6.382 > 0.001$, the color lotto media has an influence on the development of children's fine motor skills.

Keywords: color lotto media, children's fine motor skills.

Pendahuluan

A. Latar belakang

Masa ini merupakan masa emas atau golden age karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang menurut berbagai penelitian dibidang neurologi, terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun, perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Hayati, 2020).

Motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan Gerakan-gerakan tubuh. Secara umum, kemampuan motorik terbagi menjadi dua macam, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar bagian tubuh. Gerakan motorik kasar memerlukan cukup tenaga dan dilakukan oleh otot-otot besar. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. contoh gerakan motorik halus adalah gerakan mengambil sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan, menggantung, menulis, menjahit dan menggambar (Wulan, 2015).

Media Pembelajaran, Media merupakan suatu pengantar. (B. Sari, 2020) menyatakan bahwa media berasal dari kata medius (bahasa latin) yang berarti perantara atau pengantar. Fauziddin (2018) menambahkan bahwa secara umum media dapat berbentuk manusia, materi atau kejadian yang akan membuat seseorang belajar dan memperoleh pengetahuan. Setiap media pembelajaran digunakan sebagai pendukung proses atau kegiatan mengajar agar materi yang dibahas dapat dipahami oleh anak didik dengan baik dan juga dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran (Fauziddin & Mayasari, 2018). menjelaskan bahwa media pembelajaran semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak dan dengan benda tersebut anak terbantu dalam memahami pelajaran yang dipelajarinya (Rupnidah & Suryana, 2022).

Media lotto adalah salah satu bentuk media visual yang terbuat dari karton berukuran 17,5 x 17,5 cm dan kartu lotto berukuran 6x6 cm. Papan lotto dibuat masing-masing bagian ditempel dengan bentuk, gambar, dan warna yang berbeda yang dapat digunakan secara perorangan atau kelompok oleh anak usia 4 tahun ke atas untuk membantu pengembangan daya konsentrasi dan pengamatan anak. Pengertian lotto warna adalah permainan untuk anak usia 4 tahun ke atas dibuat dari triplek atau dupleks yang terdiri dari papan lotto berukuran 17,5 cm x 17,5 cm, 9 kartu lotto yang terdiri dari 9 macam warna (A. Azizah, 2022).

Beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang teori warna, salah satunya teori warna menurut Brewster (A. Azizah, 2022) yang mengemukakan bahwa warna secara umum digolongkan ke dalam tiga kelompok utama, yaitu:

- a. Warna primer (merah, biru dan kuning)
- b. Warna sekunder (warna hasil dari campuran seimbang antara warna primer seperti warna ungu merah + biru, orange = merah + kuning, dan hijau = kuning + biru).
- c. Warna tersier (warna hasil campuran warna sekunder)

Motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan gerakan tubuh. Secara umum, kemampuan motorik terbagi menjadi dua macam, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan dengan melibatkan sebagian besar bagian tubuh. Gerakan motorik kasar memerlukan cukup tenaga dan dilakukan oleh otot-otot besar. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. contoh gerakan motoric halus adalah gerakan mengambil sebuah benda dengan menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan, menggantung, menulis, menjahit dan menggambar (Wulan, 2015).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur Pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 – ≤6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 – <2 tahun, 2 – <4 tahun, 4 – ≤6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 - ≤6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 – <4 tahun dan 4 – ≤6 tahun.

Sejalan dengan perkembangan anak usia dini sebagai pendidikan yang paling fundamental karna perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulus bermakna yang akan diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak

merupakan masa yang sangat tepat dalam memberikan dorongan atau upaya perkembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Dalam hal ini sebagaimana tercantum dalam ayat Al-Qur'an :
surah An-Nahl ayat 78

﴿تَشْكُرُونَ لَكُمْ ۖ وَالْأَفْئِدَةُ السَّمْعُ وَالْبَصَارُ لَكُمْ ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ لِكُمْ ۖ تَعْلَمُونَ لَا أُمَمٌ يَطُونَ ۖ مِنْ آخَرِكُمْ ۖ وَاللَّهُ﴾
Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru di PAUD Cipala bahwa guru belum pernah menerapkan pembelajaran dalam pengaruh motorik halus dengan bantuan media yang berorientasi pada pembelajaran konsep warna. Guru hanya terpaku pada buku kegiatan tanpa adanya praktek langsung yang dilakukan anak.

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan penulis ketika pembelajaran berlangsung, pada saat guru mengadakan tanya jawab tentang macam-macam warna anak kesulitan dalam menjawab dan membutuhkan bantuan (Yasbiati & Gandana, 2018). Selain itu, anak juga tidak bisa menjawab dan menjelaskan macam-macam warna yang ada pada gambar. Menurut kepala sekolah, gaya guru dalam menyampaikan materi pun dianggap kurang maksimal karena tidak adanya media yang dapat menarik perhatian anak. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan para guru, anak mengalami kesulitan dalam mengingat macam-macam warna dari penjelasan guru karena guru hanya menjelaskan tanpa menggunakan media yang menarik sehingga dalam memecahkan masalah ketika anak dihadapkan untuk mengklasifikasikan macam-macam warna yang dijelaskan guru, anak masih mengalami kesulitan.

Pengenalan macam- macam warna melalui media sederhana berupa potongan kertas karton yang dilapisi dengan kertas origami dan diberi pegangan dari stik es krim juga kurang menarik minat (Puspitasari & PIAUD, 2018). Sehingga setelah media tersebut digunakan, anak-anak masih belum mampu memahami konsep warna dengan baik. Hal ini berdampak pada kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan masih perlu bantuan (Suryaningrat et al., 2021).

Mereka kurang paham dengan penjelasan guru karena jarang diajak praktek langsung, Anak hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga proses penyerapan informasi dari kegiatan yang dilakukan anak kurang maksimal. Sedangkan pada dasarnya apa yang mereka dapatkan melalui rangsangan dari panca inderanya dapat menambah pengetahuan anak dengan lebih cepat (Izzuddin, 2019).

Dari hasil analisa di atas maka penulis tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran tentang konsep warna pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media visual berupa lotto warna yang diharapkan anak dapat membedakan macam-macam warna dengan baik dengan melakukan kegiatan langsung sehingga pengetahuan lebih cepat diterima oleh anak. Pemilihan lotto warna mengembangkan motorik halus anak karena didasarkan untuk kegiatan mencocokkan kartu lotto sesuai dengan warna yang tepat diharapkan anak dapat cepat menangkap dan mengolah informasi (Dpp et al., 2024).

Berdasarkan Observasi awal di PAUD Cipala ditemukan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan Perkembangan motorik halus pada anak yaitu belum optimal

dalam Perkembangan motorik anak. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak-anak yang dilakukan secara berkelompok yaitu pada saat belajar mengenal warna menggunakan media lotto warna ada anak yang malu saat diminta guru untuk menyebutkan warna yang sedang dia pegang atau yang ditunjukkan oleh guru, maka dari observasi diatas yang berjudul **“pengaruh media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun Di PAUD Cipala”**

B. Rumus masalah

1. Bagaimana penggunaan media lotto warna Di PAUD Cipala?
2. Bagaimana pengaruh media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala?
3. Bagaimana pengaruh media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala?

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui penggunaan metode lotto warna terhadap perkembangan motorik halus di PAUD Cipala.
2. Untuk mengetahui perkembangan motorik halus Nk di PAUD Cipala.
3. Untuk mengetahui pengaruh media lotto warna terhadap motorik halus anak di PAUD Cipala.

D. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan bermanfaat, yaitu sebagai berikut;

- a. Bagi Diri Sendiri
Untuk menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.
- b. Bagi orang tua
Memberikan masukan tentang cara yang tepat dalam menerapkan media lotto warna pada anak terhadap kemampuan motorik halus anak.
- c. Bagi pendidik
Dari hasil penelitian ini semoga dapat memberikan masukan kepada pendidik untuk lebih kreatif dalam menggunakan alat-alat media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
- d. Bagi Masyarakat
Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar tercapainya tujuan Pendidikan anak usia dini yang lebih baik mengingat pentingnya kemampuan motorik halus anak.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan berbeda penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam bentuk skripsi. Sesuai judul penelitian yaitu: "pengaruh media lotto warna terhadap kemampuan motorik halus anak Usia 5-6 tahun di PAUD Cipala, peneliti mengambil

judul tersebut dalam definisi operasional ini karena dapat mengembangkan beberapa kemampuan dalam diri anak. Kemampuan yang dapat dikembangkan melalui media lotto warna yaitu kemampuan motorik halus anak (Arman, 2023; I. N. Azizah, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Nila Puspitasari berjudul pengaruh media lotto warna dan bentuk terhadap pemahaman geometri anak kelompok B. Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre eksperimental design dan desain penelitian one-group pre test-post test design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media lotto warna dan bentuk berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman geometri anak kelompok B di TK Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo," Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah judul penelitian ini pengaruh media lotto warna terhadap kemampuan kognitif anak usia dini dengan metode kuantitatif. Sedangkan penelitian sebelumnya bertema pengaruh media lotto warna dan bentuk terhadap pemahaman geometri anak (F. K. Sari & Oktamarina, 2022).

Persamaannya penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dan sama-sama menggunakan media lotto warna.

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada kemampuan motorik halus anak karena penggunaan media lotto warna berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak diantaranya, dalam berinteraksi, menjawab pertanyaan guru dengan baik dan benar, menyimak apa yang di sampaikan guru, mengenal bentuk, warna (Maidah, 2019).

Metode

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media lotto warna (X) sedangkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebagai variabel (Y) untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya maka penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dalam metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya.

Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme . metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis (Cahyono et al., 2019).

Sedangkan dalam uji hipotesisnya peneliti menggunakan rumus asosiatif yaitu rumusan masalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih (Cahyono et al., 2019).

Rancangan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tempa dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan berlokasi di PAUD Cipala Kecamatan Pulomerak, Kota Cilegon, Provinsi Banten Pada Tahun Pelajaran 2023-2024.

1. Tempat penelitian

Nama TK/PAUD : PAUD Cipala

Alamat : link.cipala

Kecamatan : Pulomerak

Desa/kelurahan: lebak gede

Kota: Cilegon

Provinsi : Banten

Kode pos : 42439

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu 3 bulan dari bulan maret sampai mei 2024 dalam penentuan waktu yang disesuaikan dengan kalender pendidikan di PAUD Cipala, dalam melakukan observasi pada anak tentang media lotto warna terhadap kemampuan motorik halus anak.

Alasan pemilihan lokasi tersebut yaitu: (1) selama ini belum pernah dilakukan penelitian dengan tema yang serupa, (2) untuk memberikan masukan kepada guru dan orang tua wali murid yang ada di PAUD Cipala tentang media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak agar guru juga mengetahui media lotto warna terhadap perkembangan anak, (3) guru dan wali murid di PAUD mengetahui media lotto warna yang berbeda-beda akan mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

b. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk kesalah pahaman dan berbeda penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam bentuk skripsi. Sesuai judul penelitian yaitu: "Pengaruh Media Lotto Warna Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Cipala " dengan definisi operasional Penelitian ini memfokuskan pada Pengaruh Media Lotto Warna Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Cipala, Karena dapat mengembangkan beberapa perkembangan dalam diri anak. perkembangan yang dapat dikembangkan melalui Media Lotto Warna, yaitu perkembangan Motorik Halus Anak.

Dalam penelitian ini peneliti lebih fokus pada perkembangan motorik halus anak karena berpengaruh pada media lotto warna yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak diantaranya, dalam, berinteraksi, bersosialisasi, bekerja sama, memecahkan suatu masalah, dan lain sebagainya.

Kemudian di rumah atau di sekolah masing-masing anak memiliki perkembangan motorik halus yang berbeda-beda, orang tua menerapkan media yang berbeda-beda sehingga dapat berpengaruh dalam perkembangan motorik halus anak.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Oleh karena keterbatasan penelitian, maka perlu ditetapkan populasi terjangkau dalam penelitian ini. Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh siswa PAUD Cipala kelompok B sebanyak 20 siswa yang dipilih sesuai dengan tujuan dan kriteria yang dipilih oleh peneliti.

b. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan (20) yang terdiri dari kelompok B1 dengan jumlah anak 10 dan B2 dengan jumlah anak 10 yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). (Cahyono et al., 2019).

Berdasarkan pengertian diatas, maka sampel dalam penelitian ini diambil kelas B1 dengan jumlah siswa 10 sebagai kelas eksperimen dan B2 dengan jumlah 10 anak sebagai kelas kontrol, yang dipilih menggunakan Teknik sampling random oleh peneliti di PAUD Cipala, hal ini juga kelompok B mempunyai kemampuan motorik halus yang rendah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah alat ukur untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan baik secara lisan maupun tulisan. Tes merupakan serentan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan anak, pengetahuan dan juga intelegensi. Kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh anak. Tes ini akan dilakukan di anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala

Besar untuk mengetahui kemampuan mengenal warna setelah diberikan perlakuan (treatment). dalam penggunaan tes ini terbagi menjadi dua jenis yaitu:

- Pre-tes yaitu digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.
- Post-tes yaitu mengukur kemampuan peserta didik diakhir setelah pemberian materi.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen tes

No	Variabel	Indikator	No item	Jumlah
1	Media lotto warna (educhanel, 2023)	Menyediakan kartu angka	1	5
		Menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan	2	
		Letakkan semua potongan kartu diatas meja, biarkan anak-anak mencoba atau Menyusun angka	3	
		Anak mencoba bermain mencari angka yang sesuai dengan susunannya	4	
		Permainan ini, berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya	5	

2	Perkembangan motorik halus (Rudiyanto, 2016)	Menggunakan alat tulis dengan benar	1	
		Menempel gambar dengan tepat	2	
		Menggunting sesuai dengan pola	3	
		Memasukan surat kedalam amplop	4	
		Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	5	5
Total				10

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. (Sugiyono, 2019, p. 314).

D. Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan awalnya dengan menggunakan pengujian validasi instrumen digunakan oleh peneliti agar mengumpulkan data atau informasi- informasi selama proses pembelajaran melalui media lotto warna serta materi ajar, maka dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan dokumentasi.

Variabel yaitu diangkat dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Media Lotto Warna sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah terhadap Perkembangan motorik halus anak.

Tabel 2. instrumen tes

No	Pernyataan	Skor data			
		1	2	3	4
1	Menyediakan kartu angka				
2	Menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan				
3	Letakkan semua potongan kartu diatas meja, biarkan anak-anak mencoba atau Menyusun angka				
4	Anak mencoba bermain mencari angka yang sesuai dengan susunannya				
5	Permainan ini, berlanjut, sampai semua anak mencoba permainannya				
6	Menggunakan alat tulis dengan benar				
7	Menempel gambar dengan tepat				
8	Menggunting sesuai dengan pola				
9	Memasukan surat kedalam amplop				

10 Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan

Keterangan

Belum berkembang (BB)	= 1	
Mulai berkembang (MB)	= 2	
Berkembang sesuai harapan (BSH)		= 3
Berkembang sangat baik (BSB)	= 4	

E. Teknik Pengolahan Data**1. Uji validitas**

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang di pakai, maka perlu dilakukan uji instrumen. Instrumen penilaian berupa perintah kerja untuk melakukan kegiatan anak bermain lotto warna, maka validitas instrumen menggunakan validitas konstruksi, untuk menguji validitas konstruksi dapat digunakan pendapat para ahli, validitas konstruksi sama dengan *logical validitas* atau *validity by definition*. instrumen yang mempunyai validitas konstruksi jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan instrumen penelitian berupa perintah kerja untuk kegiatan anak bermain lotto warna untuk mengembangkan perkembangan motorik halus anak.

2. Uji Homogritas

Uji kesamaan dua varians dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai dua varians yang berbeda. Pada penelitian ini, fisher-test atau dua selisih digunakan untuk mendapatkan hasil uji homogritas dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = homogenitas

S₂₁ = selisih tertinggi

S₂₂ = selisih rendah

Dengan kriteria:

Ho diterima jika F_h < F_t (Ho : data homogen)

Ha ditolak jika F_h > F_t (Ha : data tidak homogen)

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui bahwa sampel berasal dari data yang berdistribusi normal. Jadi, diperlukan uji normalitas dengan metode *liliefors* dengan Langkah-langkah sebagai berikut.

a. Rumus Hipotesis

Ho = sampel berasal dari data yang berdistribusi normal

H1 = sampel berasal dari data yang berdistribusi tidak normal

b. Taraf signifikan α = 0,05**c. Statika uji Lo = Maks F (Zi) – S (Zi)**

$$Z_i = \frac{(x_i - \bar{x})}{s}$$

F (Zi) = P(Z ≤ Zi), Z-N (0,1), Zi = Skor standar untuk Xi S(Zi) = proposal

Banyaknya $Z \leq Z_i$ terhadap banyaknya Z_i . S merupakan standar devias.

d. Daerah kritik DK = $[L_1 \leq L \leq L_{tabel}]$

e. Keputusan uji

H_0 ditolak jika L_{tabel} ada di dalam L_{hitung} ada di dalam daerah kritis

F. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data menggunakan analisis kuantitatif yakni dengan melakukan beberapa pengujian, baik uji normalitas data, uji homogenitas data yang telah dikemukakan sebelumnya. Analisis yang digunakan adalah analisis statistik oleh karena data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang di dapat dari tes dan diberi nilai-nilai setiap dari responden/subjek penelitian. Rumus yang digunakan untuk keperluan tersebut adalah rumus statistik sebagai berikut.

$$t = \frac{mx - my}{\sqrt{\frac{(\sum x^2 + \sum y^2) \left(\frac{N_1 + N_2}{N_1 + N_2} \right)}{n_1 + n_2}}}$$

Keterangan:

M: Nilai rata-rata hasil perkelompokan

N: Banyaknya subjek

X: Deviasi setiap nilai X_2 dan X_1

Y: Deviasi setiap nilai Y_2 dan Y_1

N1: Jumlah peserta didik kelompok eksperimen

N2: jumlah peserta didik kelompok kontrol

Hasil dan Pembahasan

A. Penyajian Data

1. Deskripsi lokasi penelitian

a) Sejarah singkat berdirinya PAUD Cipala

Berdirinya PAUD Cipala berdasarkan pada sk pendirian sekolah Nomor 421.9/507-PNFI, tanggal 14 oktober 2011. PAUD ini didirikan, karena di lingkungan Cipala belum ada Pendidikan anak usia dini.

Awal kegiatan, PAUD Cipala dilaksanakan di Gedung MDTA Cipala dengan menggunakan alat permainan seadanya yang di buat dari bahan kayu. Pada tahun 2014, PAUD Cipala bisa mendirikan gedung sendiri, berkat bantuan dorongan dan semangat Masyarakat cipala yang dikepalain oleh bapak sanwani S.Pd.I. PAUD Cipala berdiri diatas tanah seluas 150 meter persegi, yang dibeli oleh Masyarakat cipala. Dari tahun 2011 hingga saat ini, PAUD Cipala sudah meluluskan ratusan anak didik dan semakin tahun semakin maju, karena berkat dukungan Masyarakat cipala yang selalu support dalam kegiatan di PAUD Cipala ini.

b) Lokasi PAUD Cipala

PAUD Cipala beralamat di jl. Yos Sudarso link. Cipala RT.01 Rw.05 Kelurahan Lebakgede Kecamatan Pulomerak Kota Cilegon.

2. Deskripsi Data Penelitian

Dalam penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian. Setelah waktu dan tempat sudah ditentukan penelitian menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian pada penelitian ini, peneliti mengambil 2 variabel bebas dan terkait yang diduga dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala. Variabel bebas diantaranya media lotto warna, variable terikat yaitu terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

a. Media lotto warna

Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media visual yaitu media lotto warna. Pengenalan konsep warna sangat penting sejak anak masih dalam tahap usia dini. Karena berbagai macam warna dijumpai anak dan anak akan belajar sesuai dengan tahapan perkembangan dan tingkat kesulitan yang berbeda. Menurut Soewignjo pengertian warna dapat dibedakan menjadi dua yaitu secara subyektif (secara psikologis) dan secara obyektif (secara fisik). Secara subyektif warna diartikan sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sedangkan secara obyektif warna diartikan sebagai hasil dari panjang gelombang cahaya yang dipancarkan, pada penerapan media lotto warna di PAUD Cipala sangat menarik minat dan perhatian anak-anak dikarenakan media lotto warna ini anak lebih minat dalam belajar di bandingkan dengan tidak ada media belajar sebelumnya. Pembelajaran menggunakan media lotto warna bisa merangsang perkembangan motorik halus anak terutama pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala.

b. Perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun

Perkembangan Fisik Motorik Anak Perkembangan fisik motorik memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan motoric dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan perkembangan fisik motoric dapat diamati dengan mudah melalui pancaindera, seperti perubahan ukuran pada tubuh anak, bekajar sambil bermain sangat berefektifitas untuk anak karena dengan itu anak tidak akan mudah bosan dan monoton. Media lotto warna dalam pengembangan motorik halus anak kini di terapkan di PAUD Cipala.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian quasi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya efektifitas media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala. Peneliti memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen yaitu pada kelas B1 yang berjumlah 10 anak, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan pada kelas B2 yang berjumlah 10 anak. Berikut data anak dalam kelas B yang berjumlah 20 anak.

Table 3. Sampel anak kelompok B1 sebagai kelas eksperimen

Sampel	Keterangan
1	Laki-laki
2	Laki-laki
3	Laki-laki
4	Laki-laki

5	Perempuan
6	Laki-laki
7	Laki-laki
8	Laki-laki
9	Laki-laki
10	Perempuan

Table 4. Sampel kelas B2 sebagai kelas kontrol

Sampel	Keterangan
1	Laki-laki
2	Laki-laki
3	Laki-laki
4	Laki-laki
5	Laki-laki
6	Perempuan
7	Perempuan
8	Perempuan
9	Laki-laki
10	Laki-laki

Data penelitian dari data primer yang dilakukan melalui tes berupa hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol. *Pre-test* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada anak sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *post-test* dilakukan setelah peserta didik mendapat perlakuan. Kedua tes ini berfungsi mengukur sampai mana sesuai program pembelajaran.

1. Data hasil penelitian

Analisis Hasil Observasi Kelas Eksperimen

Berikut ialah hasil yang di peroleh diperoleh dari kegiatan observasi tentang efektifitas media lotto warna terhadap perkembangan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala.

Table 5. Hasil observasi kelas eksperimen

Sampel	Pre-test kelas eksperimen														Nilai	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Y/S	Smax				
1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	22	2,2	2	MB		
2	3	3	2	2	2	1	1	3	3	2	22	2,2	2	MB		
3	2	2	3	3	1	2	1	3	2	3	22	2,2	2	MB		
4	1	3	2	2	2	2	1	1	2	1	17	1,7	2	MB		
5	2	1	3	1	1	2	2	3	3	3	21	2,1	2	MB		
6	3	2	3	3	1	1	2	3	1	2	21	2,1	2	MB		
7	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	24	2,4	2	MB		
8	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	22	2,2	2	MB		
9	1	1	1	3	1	1	2	2	2	1	15	1,5	1	BB		

10	2	3	3	2	2	1	2	1	1	2	19	1,9	1	BB
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-----	---	----

Table 6. Hasil observasi kelas eksperimen

Sampel	Post-tests kelas eksperimen													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Y/S	Smax	Nilai	Ket
1	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	30	3,0	3	BSH
2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	3,7	3	BSH
3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	26	2,6	2	MB
4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	29	2,9	3	BSH
5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	36	3,6	2	MB
6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	3,8	3	BSH
7	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	29	2,9	3	BSH
8	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	29	2,9	3	BSH
9	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	31	3,1	3	BSH
10	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	17	1,7	2	MB

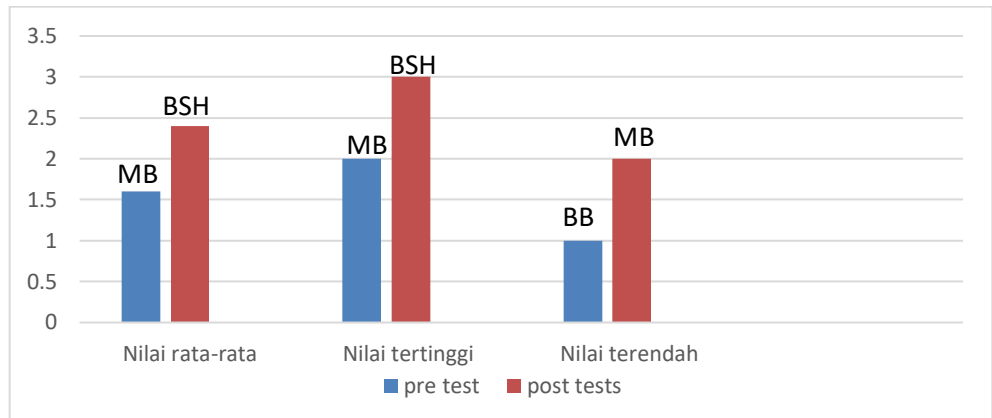
Table 7. Hasil observasi kelas eksperimen

Sampel	Kelas eksperimen pre-test		Kelas eksperimen post-test	
1	2	MB	3	BSH
2	2	MB	3	BSH
3	2	MB	2	MB
4	2	MB	3	BSH
5	2	MB	2	MB
6	2	MB	3	BSH
7	2	MB	3	BSH
8	2	MB	3	BSH
9	1	BB	3	BSH
10	1	BB	2	MB
Jumlah	18		27	
Rata-rata	1,6		2,5	
Tertinggi	2	MB	3	BSH
Terendah	1	BB	2	MB

Berdasarkan table diatas, telah diketahui bahwa hasil observasi pada kegiatan media lotto warna pada pre-test dikelas eksperimen telah diperoleh nilai rata-rata 2.0 dengan nilai terendah ialah 2 dan nilai paling tinggi ialah 3, sedangkan pada modus ialah 2 dan medianya adalah 3, kemudian kegiatan media lotto warna pada post-test dikelas eksperimen diperoleh 2.5 dengan nilai yang terendah 1, sedangkan nilai yang

tertinggi 2 dengan modus 2 dan medianya 1 secara keseluruhan nilai perkembangan motorik halus pada kelas eksperimen dengan menggunakan media lotto warna terdapat peningkatan pada post-test.

Diagram keseluruhan nilai perkembangan motorik halus anak kelas eksperimen dengan menggunakan media lotto warna dapat dilihat pada gambar 1, berikut:



Gambar 1. hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen

B. Analisis Data

1. Uji validitas

Perhitungan uji validitas yang dianalisis diperoleh dari hasil uji instrumen angket yang terdiri 10 butir item pernyataan. Setelah data didapat maka dilakukan pengujian validitas yang dihitung dengan menggunakan Microsoft excel. Kevalidan instrument diukur berdasarkan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Demikian juga sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid. Diketahui bahwa r_{tabel} menggunakan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dengan $n = 10$ maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,632.

2. Uji Homogenitas

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = homogenitas

S_1^2 = selisih tertinggi

S_2^2 = selisih rendah

Dengan kriteria:

Ho diterima jika $F_h < F_t$ (Ho : data homogen)

Ha ditolak jika $F_h > F_t$ (Ha : data tidak homogen)

3. Uji Normalitas

a. Rumus Hipotesis

Ho = sampel berasal dari data yang berdistribusi normal

H1 = sampel berasal dari data yang berdistribusi tidak normal

b. Taraf signifkasin $\alpha = 0,05$

c. Statika uji $Lo = Maks F(Z_i) - S(Z_i)$ $Z_i = \frac{(xi - x)}{s}$

$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$, $Z \sim N(0,1)$, Z_i = Skor standar untuk X_i $S(Z_i)$ = proposal

Banyaknya $Z \leq Z_i$ terhadap banyaknya Z_i . S merupakan standar devias.

- d. Daerah kritik $DK = [L_1 \text{ } L_2 > L_{tabel}]$
- e. Keputusan uji

4. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus t pada program IBM SPSS statistic 29. Adapun pengembalian Keputusan dalam uji t test ini adalah dengan melihat probabilitas $< 0,05$, dasar pengembalian Keputusan:

- a. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka terdapat Efektifitas yang signifikan antara penggunaan media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak .
- b. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka tidak terdapat Efektifitas penggunaan media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. penggunaan media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di paud cipala

Penggunaan media lotto warna di PAUD Cipala berjalan lancar anak-anak senang dengan media lotto warna, media yang dilakukan dengan anak-anak yaitu, media lotto warna anak lebih semangat belajar sambil bermain, karena media lotto warna ini memiliki manfaat dalam mengasah perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini telah dilaksanakan di PAUD Cipala Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala. Proses pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini memiliki perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, Dikelas eksperimen anak diberikan proses pembelajaran dengan kegiatan yang biasa dilakukan dikelas yaitu menempel sesuai bentuk, sedangkan dikelas kontrol anak diberikan proses pembelajaran dengan lebih menyenangkan menggunakan media lotto warna yang dapat mengembangkan motorik halus anak. Pada proses penelitian, peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), setelah itu, peneliti menyiapkan alat untuk proses penelitian yaitu media. Peneliti menggunakan media yang sudah dibuat untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media lotto warna. Peneliti menyiapkan media sebanyak anak yang ada dalam kelas eksperimen. Kemudian, peneliti melakukan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sebelum proses pembelajaran menggunakan media lotto warna peneliti terlebih dahulu mempraktekan cara penggunaan media lotto warna.

2. Bagaimana media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala

Penggunaan media lotto warna memiliki sisi edukasi yang dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak seperti meningkatkan fungsi koordinasi mata dan tangan, dapat melatih pergerakan ujung jemari, telapak tangan, sendi putar tangan pada

anak melatih sensibilitas dan stabilitas gerakan. Dalam penelitian ini peneliti sudah melakukan cara penggunaan media lotto warna, Pada proses pembelajaran, peneliti mengamati bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media lotto warna lebih membuat anak tetap fokus melihat posisi bentuk ini membuat fungsi koordinasi antara mata dan tangan meningkat. Dibuktikan dengan kerapian anak dalam menyusun bentuk yang sudah ada, Walaupun ada beberapa anak yang masih belum rapi dalam Menyusun media lotto warna Selain itu, pergerakan ujung jemari anak menjadi terlatih, ini dibuktikan dengan lihai nya anak-anak menggoreskan warna dalam papan media lotto warna, dan penggunaan ujung jari yang tidak hanya menggunakan jari telunjuk saja, tetapi anak-anak juga menggunakan beberapa jari untuk menyusun bentuk yang ada pada media lotto warna, perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala mendapat pengaruh yang efektif dengan media lotto warna tersebut karena anak lebih senang belajar sambil bermain, Bermain media lotto warna selain menjadi media hiburan, media lotto warna juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang dalam daya motorik dan mengaktifkan banyak bagian otak, termasuk bagian yang berhubungan dengan proses visual, dan pengelolaan perhatian. Pada penelitian pertemuan pertama, kedua dan ketiga peneliti memberikan media lotto warna yang berbeda sesuai dengan tema dan sub tema, pada penggunaan media lotto warna, Menyusun bentuk peneliti menggunakan tema “profesi/pekerjaan” yang lebih sering dilihat anak-anak, sehingga memudahkan anak untuk menyusun media lotto warna sesuai dengan warna yang anak lihat. Tetapi setelah menggunakan lotto warna anak-anak justru menggunakan otak dan yang berhubungan dengan visual untuk Menyusun dengan warna-warna yang lainnya, dikarenakan pada media lotto warna memiliki banyak warna-warna yang dapat membuat anak tertarik. Menyusun media lotto warna dapat menstimulasi kegiatan terutama dalam hal membuat garis horizontal, garis vertical, lengkung serta lingkaran, serta mampu melatih koordinasi mata dan tangan. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan perkembangan motorik halus dalam menghasilkan sebuah karya dengan penggunaan media lotto warna. Selain itu, penggunaan media lotto warna dijadikan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada penelitian ini di kelompok B dengan usia 5-6 tahun PAUD Cipala Untuk melihat apakah terdapat perbedaan perkembangan motorik halus anak kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan analisis data menggunakan uji validitas, uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

3. Bagaimana media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala

Dari hasil pengujian hipotesis peneliti terdapat efektifitas positif dan signifikan antara untuk semua data pada uji paired sampel t test $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada efektifitas media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala, Perhitungan hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sampel test ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata sampel yang tidak berpasangan.

Pada penelitian ini, peneliti menghitung hipotesis menggunakan Uji paired sampel test karena untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan tingkat pencapaian perkembangan motorik pre-test dan tingkat perkembangan motorik post-test yang

signifikan atau tidak pada nilai mean (rata-rata) pre-test dengan post-test dengan dibuktikan pada kelas eksperimen nilai asymp Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang artinya kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Sedangkan pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan perkembangan motorik halus dengan rata-rata Tingkat pencapaian sebelum diberikan treatment berada pada tingkat BB (Belum Berkembang), dan rata-rata tingkat pencapaian sesudah diberikan treatment berada pada tingkat pencapaian perkembangan motorik halus MB (Mulai Berkembang).

Dari paparan hasil perhitungan uji paired sampel test di atas bahwasanya kedua kelas tersebut mengalami peningkatan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tetapi, dapat dilihat pada tingkat pencapaian perkembangan motorik halus rata-rata kedua kelas tersebut bahwa tingkat pencapaian perkembangan motorik halus pada kelas eksperimen jauh lebih berada pada tingkat pencapaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dibandingkan pada kelas kontrol berada pada tingkat pencapaian rata-rata MB (Mulai Berkembang). Dapat diartikan bahwa media lotto warna digunakan guru pada kelas eksperimen (Kelompok B) lebih memberikan efek dalam perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori sebelumnya bahwa dengan adanya media lotto warna dapat meningkatkan kemampuan berfikir maupun kemampuan motorik anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa media lotto warna berpengaruh dalam perkembangan motorik halus anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fithry Tahel dan Erwin Ginting yang menyatakan bahwa kemampuan motorik halus pada anak meningkat setelah diterapkan pembelajaran media lotto warna.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media lotto warna memiliki efektivitas yang positif dan signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala. Penelitian dengan metode eksperimen ini menunjukkan bahwa pelaksanaan media lotto warna berjalan lancar dan anak-anak merasa senang belajar sambil bermain. Penggunaan media ini secara bergantian memberikan manfaat yang besar dalam mengasah keterampilan motorik halus anak. Hasil uji hipotesis dengan uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, menandakan adanya pengaruh signifikan media lotto warna terhadap perkembangan motorik halus anak. Dengan demikian, media lotto warna terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di PAUD Cipala melalui metode pembelajaran yang menyenangkan.

Daptar Pustaka

- Arman, M. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Meronce Melalui Media Looseparts di TK Batu Pole. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 292–301.
- Azizah, A. (2022). Pengaruh Media Lotto Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada

Anak Usia Dini DI TK PGRI Candimas Lampung Utara. UIN RADEN INTAN
LAMPUNG.

- Azizah, I. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Di Kelompok B Di Tk Al-Ikhlas Situ Beet-(SKP. PAUD 0001). Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Cahyono, R. E., Sugiono, J. P., & Tjandra, S. (2019). Analisis kinerja metode support vector regression (SVR) dalam memprediksi indeks harga konsumen. JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 1(2), 106–116.
- Dpp, G. N., Hakim, A. R., & Solehudin, S. (2024). Peran Keterlibatan Orang Tua dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak di RA Al Wasliyah Cirebon. Jurnal Sosial Dan Sains, 4(7), 694–701.
- Fauziddin, M., & Mayasari, D. (2018). Pemanfaatan metode picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas rendah di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 2(1), 277–287.
- Hayati, S. (2020). Tangkas fisik-motorik dengan permainan tradisional. Pustaka Pelajar.
- Izzuddin, A. (2019). Sains dan pembelajarannya pada anak usia dini.
- Maidah, N. (2019). Penggunaan Media Manipulatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Di Raudlatul Athfal Al Musthofa Mlokorejo Puger Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Puspitasari, E., & PIAUD, M. (2018). Alat Permainan Edukatif Anak Usia Din. Guepedia.
- Rudiyanto, A. (2016). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini. Lampung: Darussalam Press Lampung, 4(1).
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. Jurnal PAUD Agapedia, 6(1), 49–58.
- Sari, B. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Di Tk Negeri 2 Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung.
- Sari, F. K., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh media realia terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021. Jurnal Ilmiah Potensia, 7(1), 11–22.
- Suryaningrat, E. F., Muslihah, N. N., & Tiawati, L. (2021). Analisis Metode Jari Magic (Jarimatika) dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian dan Motivasi Belajar Siswa. Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 1(1), 29–41.
- Wulan, S. (2015). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Depok: CV Arya

Duta.

Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar). Ksatria Siliwangi.