

Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts dengan Teknik Token Ekonomi di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme

by Muchammad Fajar Purdianto

Submission date: 17-Oct-2024 03:14PM (UTC+0700)

Submission ID: 2488007251

File name: Muchammad_Fajar_Purdianto_258.docx (51.07K)

Word count: 4566

Character count: 28949

Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts dengan Teknik Token Ekonomi di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme

Muchammad Fajar Purdianto^{1*}, Ima Fitri Sholichah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

E-mail: fajarpurdianto@gmail.com¹, ima_fitri@umg.ac.id²

*Korespondensi penulis: fajarpurdianto@gmail.com

Abstract. Early childhood education aims to develop motor, affective and life skills, not just creativity. Early age is a golden period that requires appropriate stimulation to optimize growth and development. One challenge is the development of fine motor skills, such as the ability to grasp at the age of 3-4 years (Antara, 2019). Loose parts media helps hone creativity and motor skills, as well as supports logic and concentration (Nurfadilah et al., 2020). To motivate children, the token economy technique is used, namely giving temporary prizes such as coins that can be exchanged (Hackenberg, 2018). This program is entitled: "Improving Fine Motor Skills for Children Aged 3-4 Years Using Loose Parts Media with the Token Economy Technique." This study used quantitative research methods with a Pre-Experimental experimental design, using Saturated Sampling techniques. Subject D experienced an increase in fine motor skills of 5 points after three interventions, from Pre-Test 4 to Post-Test 9.

Keywords: Psychology, child development, fine motor skills, loose parts, economic tokens, abk.

Abstrak. Pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan motorik, afektif, dan keterampilan hidup, bukan hanya kreativitas. Usia dini adalah masa emas yang memerlukan stimulasi tepat untuk mengoptimalkan tumbuh kembang. Salah satu tantangan adalah perkembangan motorik halus, seperti kemampuan menggenggam pada usia 3-4 tahun (Antara, 2019). Media loose parts membantu mengasah kreativitas dan motorik, serta mendukung logika dan konsentrasi (Nurfadilah et al., 2020). Untuk memotivasi anak, digunakan teknik token economy, yaitu pemberian hadiah sementara seperti koin yang dapat ditukar (Hackenberg, 2018). Program ini berjudul: "Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts dengan Teknik Token Ekonomi." Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen Pre-Experimental, dengan menggunakan teknik Sampling Jenuh. Subjek D mengalami peningkatan motorik halus sebesar 5 poin setelah intervensi tiga kali, dari Pre-Test 4 menjadi Post-Test 9.

Kata Kunci: Psikologi, perkembangan anak, motorik halus, loose parts, token ekonomi, abk.

1. PENDAHULUAN

Pada kenyataannya, pendidikan anak usia dini hanya melibatkan kegiatan menggambar dan mewarnai untuk menumbuhkan kreativitas mereka. Menggambar dan mewarnai memang berperan dalam mengembangkan sebagian kecil kreativitas anak usia dini. Warna bukan satu-satunya elemen kreatif. Selain itu, diharapkan siswa atau anak mengembangkan dan memperoleh keterampilan hidup, yang mencakup keterampilan motorik dan keterampilan afektif serta dorongan untuk mampu menangani berbagai masalah kehidupan.

Menurut Antara (2019:19) mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan masa emas, disebut masa emas dikarenakan pertumbuhan dan perkembangan pada saat ini akan cepat terdidik dapatkan pendidikan. Untuk itu perlu diselenggarakan pendidikan anak usia dini berupa stimulasi yang diberikan oleh lingkungan terdekat supaya mengoptimalkan tumbuh

kembang anak. Anak usia dini cenderung kurang dalam perkembangan motorik halus yang ada pada diri mereka, pada usia anak 3-4 tahun yang seharusnya bisa menggenggam namun ada yang masih belum bisa hal ini disebabkan perkembangan motorik halus yang masih lambat.

Menurut (Achroni. K, 2012) mengemukakan bahwa keterampilan yang berkaitan bersama keahlian fisik yang mengikutsertakan otot-otot kecil juga penyesuaian mata-tangan, sebagaimana memotong, menilap, melukis, dan memulas. Dengan keterampilan motorik halus yang berkembang, anak dapat menulis dengan baik disamping keterampilan lainnya. Perkembangan motorik perlu dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari, supaya tingkat pencapaian anak melalui keterampilan motorik halus dapat berkembang optimal.

Media Loose Part merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan lepas yang bisa direkayasa, dipindahkan, untuk cara memainkannya sesuai keinginan anak (Syafi'i & Dianah, 2021). Media loose part mengundang kreativitas anak karena anak bisa berkreasi tanpa batas saat memainkannya dalam aktifitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, Nurfadilah, Nurmalina, & Amalia (2020) menyatakan bahwa media loose part dapat bisa digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi aspek-aspek perkembangan anak, seperti dalam hal memecahkan masalah sederhana, dan mengembangkan kreativitas, meningkatkan daya konsentrasi. Selain itu mereka menambahkan, ia juga dapat digunakan untuk merangsang motorik halus dan motorik kasar anak, mengembangkan keterampilan sains permulaan anak, mengembangkan bahasa atau literasi anak, perkembangan seni, juga bisa mengembangkan logika berpikir matematika anak dan lain sebagainya.

Guna meningkatkan program yang akan dilakukan oleh karena itu memakai teknik token ekonomi, Token berfungsi sebagai penguat secara terkondisi. Token merupakan cara untuk memberikan konsekuensi. Hackenberg (2018) menyebutkan bahwa token adalah rangsangan yang berkaitan dengan penguat atau hadiah lainnya, token didapatkan kemudian diakumulasikan, pada periode tertentu akan ditukarkan dengan penguat lainnya atau hadiah sesuai kesepakatan. Token dapat berupa tiket, koin, uang palsu, kelereng, stiker (Mc Laughlin & Williams, 1988). Dan juga dapat berupa item yang lebih abstrak seperti poin dan tanda centang. Pilihan token bergantung pada setting, populasi, biaya, dan pertimbangan lainnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Motorik Halus

Menurut Moelichatoen (2004) motorik halus adalah “merupakan kegiatan yang menggunakan otot – otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini keterampilan bergerak” Sedangkan menurut Nursalam (2005) perkembangan motorik halus adalah “kemampuan anak

untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, Memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga. (Aquarisnawati et al., 2011).

Kemampuan motorik halus merupakan koordinasi halus pada otot-otot kecil yang memainkan suatu peran utama. Suatu keterampilan menulis huruf “a” merupakan serangkaian beratus-ratus koordinasi syaraf otot. Pergerakan terampil adalah proses yang sangat kompleks. Variasi perkembangan motorik halus mencerminkan kemauan dan kesempatan individu untuk belajar. (Hastuti et al., 2018)

Fungsi Perkembangan Motorik Halus

(Depdiknas, 2008) menjabarkan fungsi dari pengembangan motorik sebagai berikut:

- 1) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
- 2) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani, dan kesehatan anak
- 3) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
- 4) Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berfikir anak
- 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak
- 6) Meningkatkan perkembangan sosial anak
- 7) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut (Hurlock, 2014) fungsi pengembangan motorik halus diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu keterampilan bantu diri, keterampilan bantu sosial, keterampilan bermain, dan keterampilan sekolah. Keterampilan bantu diri meliputi makan, minum, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Keterampilan bantu sosial meliputi melakukan pekerjaan rumah seperti mencuci piring, mengepel, dan menyapu. Keterampilan bermain meliputi bermain bola, kasti, dan sebagainya. Sedangkan keterampilan sekolah meliputi keterampilan motorik seperti menulis, menggambar, menggunting, dan lain-lain.

Pengertian Loose Parts

Siskawati dan Herawati (2021:44) mengemukakan bahwa loose parts merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dari mana pun tanpa mengeluarkan biaya. Adapun Nurfadilah, Nurmulina dan Amalia (2020:227) media loosepart ini merupakan bahan yang dapat dengan mudah dipindah-pindahkan, dihubungkan, disesain kembali, dipisahkan, serta dirakit berbagai banyak cara. Bahan media ini juga akan menimbulkan berbagai kemungkinann kreatif yang

baru di kegiatan belajar serta merangsang kreativitas anak. Dalam penggunaannya, gunakan bagian-bagian yang lepas dalam media pembelajaran, yaitu menjadikan alat kegiatan belajar dalam keuntungan tak ada habisnya di pendidikan kanak-kanak.

Manfaat Loose Parts

Siantajani (2020:41) mengungkapkan bahwa Loose parts menggunakan bahan-bahan yang terbuat sehingga mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang. Hal tersebut akan melatih anak menjadi seorang anak yang kreatif dan pemecah masalah. Ada empat manfaat utama ketika anak bermain dengan Loose parts, yaitu:

- 1) Mengembangkan keterampilan inkuiri
- 2) Mengajarkan anak untuk bertanya
- 3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
- 4) Mengembangkan Imajinasi dan kreativitas

Pengertian Token Ekonomi

Token berfungsi sebagai penguat secara terkondisi. Token merupakan cara untuk memberikan konsekuensi. Hackenberg (2018) menyebutkan bahwa token adalah rangsangan yang berkaitan dengan penguat atau hadiah lainnya, token didapatkan kemudian diakumulasikan, pada periode tertentu akan ditukarkan dengan penguat lainnya atau hadiah sesuai kesepakatan. Token dapat berupa tiket, koin, uang palsu, kelereng, stiker (Mc Laughlin & Williams, 1988). Dan juga dapat berupa item yang lebih abstrak seperti poin dan tanda centang. Pilihan token bergantung pada seting, populasi, biaya, dan pertimbangan lainnya. Pertimbangan populasi dan pengaturan terkait dengan jenis token yang berlaku untuk peserta. Kelompok yang lebih muda atau siswa dengan keterlambatan perkembangan penggunaan token lebih baik seperti koin atau kartu, daripada item yang abstrak. Token memberikan representasi konkret dari jumlah token yang diperoleh, yang dapat di tukar dengan hadiah. Beberapa hal yang penting untuk dipertimbangkan adalah kemudahan dalam mendapatkan token, frekuensi pemberian token dan hadiah yang tersedia untuk diberikan saat nilai token sudah mencapai target. (Aprilia Mega Rosdiana, 2022)

3. METODE PENELITIAN

Program utama yang dilaksanakan pada kegiatan magang adalah peningkatan motorik halus anak usia 3-4 tahun menggunakan media Loose Parts dengan Teknik Token Ekonomi di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian

kuantitatif dengan desain eksperimen Pre-Experimental, dengan menggunakan teknik Sampling Jenuh. Subjek yang terlibat dalam program magang yang dilakukan dengan judul Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts Dengan Teknik Token Ekonomi Di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme yang berjumlah 1 anak. Alasan peneliti memilih subjek yaitu karena pada saat dilakukan pre-test terhadap anak dengan usia 3-4 tahun subjek mendapatkan hasil skor yang rendah dalam motorik halus.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Masa pengenalan tempat dan Lingkungan magang

Masa ini merupakan masa awal penelitian di mulai magang di Terapi Bintang Bunda Cerme. Dalam masa pengenalan ini peneliti berbagi informasi dengan Supervisor Lapangan mengenai kondisi di tempat magang dan murid yang ada di terapi Bintang Bunda Cerme. Serta pengenalan dan pendekatan terhadap wali murid Terapi Bintang Bunda Cerme..

Penentuan subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah anak dengan usia 3-4 tahun, yang menjadi murid di Layanan Terapi Bintang Bunda cerme, subjek yang di jadikan sebagai subjek penelitian peningkatan motorik halus berjumlah 2 anak.

Pengambilan data Pre-Test

Pada tahap Pre-Test ini digunakan peneliti dalam pengambilan data awal dimana untuk mengetahui keadaan awal atau kondisi serta reaksi subjek sebelum di lakukannya intervensi. Pre-Test ini di laksanakan di waktu subjek terdapat jadwal terapi, dimana sebelum melakukan tahapan ini peneliti sudah mendapatkan izin dari orang tua subjek, untuk melakukan penelitian peningkatan motorik halus pada subjek. Pre-Test ini menggunakan Kuisisioner atau Angket. Penerapan ini dilakukan sebelum dilakukan Pre-Test subjek di berikan intruksi untuk melakukan praktik menggunakan media Loose Parts apa yang akan dilakukan.

Tabel 1. Indikator Perkembangan Motorik Halus

Tingkatan Capaian Perkembangan Motorik Halus		
Indikator	Deskripsi	Skor
Meronce benda yang cukup besar	Anak mampu meronce benda dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.	4
	Anak mampu meronce benda dengan konsisten sesuai harapan tanpa bantuan guru.	3
	Anak sudah mulai mampu meronce benda namun belum sesuai harapan guru dan memerlukan bantuan guru sesekali.	2
	Anak belum bisa meronce benda dan masih membutuhkan bantuan guru untuk membantu meronce dari awal sampai akhir kegiatan.	1
Indikator	Deskripsi	Skor
Menggunting kertas mengikuti garis lurus	Anak mampu menggunting dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.	4
	Anak mampu menggunting sesuai arahan guru dengan konsisten sesuai harapan dan mampu menggunting tanpa bantuan guru.	3
	Anak sudah mulai mampu menggunting dengan lurus dan masih perlu dibantu guru sesekali.	2
	Anak belum bisa menggunting dengan lurus dan masih butuh bantuan guru untuk dapat menggunting dengan lurus.	1
Indikator	Deskripsi	Skor
Menuang biji-bijian ke dalam botol	Anak mampu menuang dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.	4
	Anak mampu menuang biji-bijian sesuai arahan guru dengan konsisten sesuai harapan tanpa bantuan guru.	3
	Anak sudah mulai mampu menuang biji-bijian dengan namun masih perlu dibantu guru sesekali.	2
	Anak belum bisa menuang biji-bijian dan masih membutuhkan bantuan guru untuk dapat menuang dengan tepat	1

Tabel 2. Indikator Penilaian

Jumlah Skor	Keterangan
1-3	Belum Berkembang (BB)
4-6	Mulai Berkembang (MB)
7-9	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
10-12	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 3. Hasil Pre-Test Peningkatan Motorik Halus

Indikator	Skor
Menggunting kertas mengikuti garis lurus	1
Menuang biji-bijian ke dalam botol	2
Meronce benda yang cukup besar	1

Hasil Penilaian	Subjek
	D
Skor	4

Kategori	Mulai Berkembang (MB)
----------	-----------------------

Pemberian Intervensi

Setelah *Pre-Test* dilakukan dan dilaksanakan selama 1 kali pertemuan, kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah pemberian intervensi kepada subjek berupa program dengan menggunakan media *Loose Parts* untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada subjek. Dalam melaksanakan intervensi ini subjek diberikan intruksi untuk melakukan dan menirukan apa yang telah diberikan contoh oleh peneliti.

Proses pemberian intervensi ini dilakukan selama 3 kali pertemuan, yang telah dilakukan pada tanggal 1 April, 3 April dan 23 April, dalam pelaksanaan intervensi ini berlangsung selama 1 jam, menyesuaikan dengan jadwal terapi subjek.

Adapun metode pelaksanaan intervensi, sebagai berikut :

Tabel 4. Program Intervensi

Nama Sesi	Tahapan Intervensi	Tujuan
Sesi Menggunting Kertas Mengikuti Garis Lurus (20 Menit)	- Di sediakan kertas kosong dengan garis lurus yang telah di buat dan juga gunting - Peneliti memberikan intruksi kepada subjek dan memberikan contoh - Subjek diberikan sebuah kertas yang terdapat garis dan gunting yang telah di siapkan - Subjek melakukan apa yang telah diberikan instruksi oleh peneliti	- Subjek dapat mengunting kertas secara mandiri - subjek dapat menggunting kertas secara lurus sesuai dengan garis yang telah dibuat
Sesi Menuangkan biji-bijian kedalam botol (20 Menit)	- Peneliti menyediakan biji-bijian berupa manik-manik dan botol bekas - Diberikanya intruksi kepada subjek dan juga contoh melakukan memasukan biji-bijian ke dalam botol bekas - Subjek di persilakan mencoba melakukan program yang telah dicontohkan oleh peneliti	- Subjek dapat melakukan dan memahami yang telah di berikan contoh oleh peneliti - Subjek dapat memasukan biji-bijian kedalam botol - Subjek dapat melakukannya secara mandiri
Sesi Meronce benda (20 Menit)	- Peneliti menyedia merci-merci beserta tali - Peneliti memberikan contoh kepada subjek cara meronce - Subjek dipersilakan mencoba meronce dengan sendiri	- Subjek dapat memasukan merci kedalam tali yang telah disediakan - Subjek dapat meronce sesuai dengan intruksi dan petunjuk yang telah diberikan

Penjelasan Hasil Intervensi Tiap Sesi

- Intervensi 1**

Pada intervensi pertama ini bertujuan untuk memberikan intruksi serta memberikan contoh awal kepada subjek yang telah melakukan *Pre-Test* sebelumnya. Subjek diberikan contoh berupa cara melakukan program yang akan dilakukan dengan menggunakan media *Loose Parts* yang telah di sediakan oleh peneliti, intruksi yang

diberikan berupa menggunting kertas yang terdapat garis, memasukkan biji-bijian kedalam botol dan meronce benda yang agak besar.

Pada intervensi pertama subjek mendapatkan 3 stiker bintang setiap kali bisa melakukan program yang diberikan.

Adapun hasil observasi pada intervensi Ke-1 :

Tabel 5. Tabel Observasi Intervensi Ke-1

Sesi			Subjek
			D
Menggunting Garis Lurus	Kertas	Mengikuti	Pada tahap intervensi sesi ini subjek D diberikan intruksi dan juga contoh cara menggunting kertas mengikuti garis dan juga cara memegang gunting yang benar. Subjek setelah diberikan intruksi mencoba dengan memegang gunting dengan kedua tanganya dengan posisi jari jempol masuk kedalam gunting kedua-duanya, setelah dibantu oleh peneliti dan juga terapis yang mendampinginya subjek mencoba untuk menggunting kertas yang telah di sediakan sebelumnya. Pada percobaan pertama pada kertas yang terdapat garis lurus itu subjek mengguntingnya dengan kedua tanganya yang memegang gunting dan juga cara menggunting subjek dengan menyeret kertas dari pojok ke pojok sehingga kertas tersebut tidak tergunting secara tepat tetapi dengan sobekan oleh pucuk gunting yang dilakukan oleh subjek, Pada percobaan kertas kedua subjek melakukan dengan cara yang sama sehingga terapis nya membantu dengan memegang gunting subjek pada sisi yang satunya dan subjek memegang satu sisi sehingga waktu menggerakan dapat selaras dan terapis dan peneliti juga membantu menekan gunting dengan hasil yang didapatkan guntingan yang cukup rapi dan di setengah garis sisa nya subjek melakukannya dengan menyobek kertasnya melalui gunting.
Sesi Menuangkan kedalam botol		biji-bijian	Pada tahap intervensi sesi ini subjek diberikan contoh dan intruksi cara menuangkan biji-bijian berupa merci kedalam botol, saat setelah diberikan intruksi subjek langsung melakukannya dengan perlahan secara satu persatu, namun terkadang subjek merasa bosan atau cape subjek langsung menuangkan beberapa merci kedalam botol sehingga mengakibatkan merci tersebut jatuh. Subjek juga diberikan penguatan secara perlahan dengan membantu memegang botol supaya tidak jatuh dan membiarkan subjek menuangkan secara sendiri, subjek dapat menuang sendiri namun terkadang subjek butuh bantuan dari terapis dan peneliti.
Meronce benda			Pada sesi ini peneliti memberikan contoh dan intruksi cara memasukan benda ke benda yang telah disediakan oleh peneliti, subjek pada sesi ini seperti sudah bosan dengan program yang sudah diberikan sebelumnya sehingga pada sesi ini subjek sering lari-lari dan menghindar ketika diberikan contoh. Setelah subjek sudah dapat kondusif peneliti memberikan contoh dan intruksi sehingga subjek dapat mencobanya. Saat subjek memegang merci yang telah di sediakan subjek sering memainkan tidak sesuai dengan contoh yang telah diberikan, tali yang digunakan untuk meronce di pegang oleh peneliti dan terapis membantu subjek D untuk memasukkan merci ke tali yang telah di sediakan, subjek dapat memasukkan beberapa merci ke tali dengan bantuan secara penuh oleh terapis dan juga terapi.

- **Intervensi 2**

Pada intervensi ke dua ini dilakukan untuk mengembangkan pemahaman subjek terhadap program yang telah diberikan pada sesi sebelumnya, pada sesi ini subjek diberikan media yang sama yaitu *Loose Parts* yang digunakan selama intervensi dilakukan, sebagaimana subjek dapat melakukan sejauh apa dari hasil yang telah di dapat selama sesi pertama.

Pada intervensi kedua subjek mendapatkan 3 stiker bintang setiap kali bisa melakukan program yang diberikan

Tabel 6. Hasil Observasi pada Intervensi Ke-2

Sesi			Subjek
			D
Menggunting Garis Lurus	Kertas	Mengikuti	Pada intervensi kedua yang dilakukan oleh subjek, subjek ketika diberikan intruksi pertama dan diberikan gunting serta kertas subjek langsung memegangnya walaupun cara memegangnya masih sama dengan intervensi pertama, namun terapis membantu subjek dengan memegangi tangannya dan membantunya menggerakan gunting dengan benar. Saat mengunting sendiri subjek melakukan dengan benar setengah dari garis yang ada pada kertas namun saat tersisa garis setelahnya subjek melakukannya dengan menyobek kertas tersebut menggunakan gunting, hal seperti ini dilakukan subjek kurang lebih selama 2 kali percobaan yang telah di lakukan subjek. Subjek setelah mencoba pada percobaan berikutnya dapat melakukan dengan sendiri secara pelan-pelan menguntingnya dengan mengerakkan kedua sisi gunting secara bersamaan dan teratur, namun cara memegang subjek dengan kedua tangannya. Saat percobaan terakhir subjek dibantu oleh terapis dalam memegang gunting dan menggunting dengan perlahan
Sesi Menuangkan biji-bijian kedalam botol			Pada sesi ini subjek dapat melakukan sendiri tanpa dibantu oleh terapis maupun oleh peneliti, setelah subjek diberikan intruksi dan juga media yang di gunakan selama intervensi subjek sudah dapat melakukannya sendiri, dengan memasukan secara perlahan satu persatu biji-bijian kedalam botol, setelah subjek sudah memasukan semua biji-bijian subjek menuangkannya kembali keluar dan memasukan nya lagi kedalam botol yang sama .
Meronce benda			Pada sesi meronce benda subjek diberikan intruksi terlebih dahulu dan juga contoh memasukan ke dalam tali yang tersedia, subjek memegangi merci dan peneliti memegangi tali nya, subjek mendekatkan mercinya ke tali dan memasukan ke lubang yang ada di merci namun waktu memasukan merci tersebut subjek biasa tidak sampai masuk sehingga merci akan jatuh hal ini sering dilakukan oleh subjek, Dan ketika subjek membawa kedua media secara bersama subjek cukup kebingungan dalam memasukan merci kedalam tali tersebut, dalam percobaan yang dilakukan oleh subjek dengan bantuan oleh terapis dan peneliti subjek dapat meronce agak banyak merci-merci tersebut dan hampir membuat gelang.

- **Intervensi 3**

Pada tahap intervensi terakhir ini bertujuan untuk membuat program yang diberikan kepada subjek maksimal dengan melakukan percobaan berkali-kali sebelumnya pada intervensi sebelumnya, serta mengembangkan kemampuan motorik subjek secara memegang benda-benda yang ada disekitar, mengerakkan benda yang cukup rumit seperti gunting dan keterampilan dalam memasukkan merci ke tali yang dapat menghasilkan gelang yang dapat dipakai oleh subjek.

Pada intervensi ketiga subjek juga mendapatkan 3 stiker bintang setiap kali bisa melakukan program yang diberikan.

Tabel 7. Hasil Observasi pada Intervensi ke-3

Sesi	Subjek
	D
Menggunting Kertas Mengikuti Garis Lurus	Dalam intervensi terakhir yang dilakukan oleh subjek, subjek dapat memegang gunting sendiri dengan kondisi tangan yang benar serta jari yang memasuki gunting secara benar, hasil guntingan subjek pada intervensi terakhir sudah bagus dengan posisi sudah lurus dan sedikit melenceng dari garis yang ada. Pada beberapa percobaan yang dilakukan oleh subjek D ini hampir semua kertas terpotong sejajar dengan garisnya dan subjek D dapat melakukan dengan sesekali diberikan bantuan oleh terapis dan juga peneliti.
Sesi Menuangkan biji-bijian kedalam botol	Pada program menuangkan biji-bijian ini subjek D sudah dapat memasukkan biji-bijian secara tenang dan dengan satu persatu, subjek D mengambil merci dari tempat dengan sekali cakupan berisi beberapa merci namun dalam memasukkan merci kedalam botol tersebut subjek D sering menjatuhkannya, terlepas dari itu subjek D sudah dapat melakukan sendiri tanpa bantuan oleh terapis dan peneliti, serta subjek D mencoba berulang kali dengan menuangkan keluar lalu memasukkannya kembali
Meronce benda	Pada pelaksanaan meronce pada intervensi tahap terakhir ini, subjek membutuhkan bantuan peneliti dan terapis dengan membantu memegang tali yang akan dibuat untuk meronce, subjek belum dapat melakukannya sendiri dan sering kali subjek meminta bantuan kepada terapis dan peneliti untuk membantu memasukkan merci kedalam tali sehingga berupa gelang.

Penerapan token ekonomi

Token ekonomi yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun di layanan terapi Bintang Bunda Cerme dengan memberikan stiker bintang yang ditempelkan pada papan tulis yang ada di terapi Bintang Bunda Cerme. Setiap subjek mampu mencapai tingkatan yang diharapkan dan sesuai dengan indikator peningkatan motorik halus

akan mendapatkan bintang dan di persilahkan untuk menempelkan di papan tulis yang telah di siapkan.

Subjek diberikan intervensi dengan 3 program maka stiker yang diberikan ketika subjek dapat menyelesaikan program tersebut sebanyak 3 stiker, oleh karena itu jika dalam 3 kali intervensi subjek dapat melakukannya semua maka subjek akan mendapatkan 9 stiker.

Ketika subjek memperoleh stiker sebanyak 9 maka dapat ditukarkan dengan *Reward* sebuah barang, berupa Krayon warna.

Post-Test

Post-Test dilakukan setelah diberikanya program atau intervensi pada subjek. Tujuannya untuk mengetahui apakah ada peningkatan motorik halus subjek setelah diberikannya program atau intevensi dengan media *Loose Parts* selama 3 sesi.

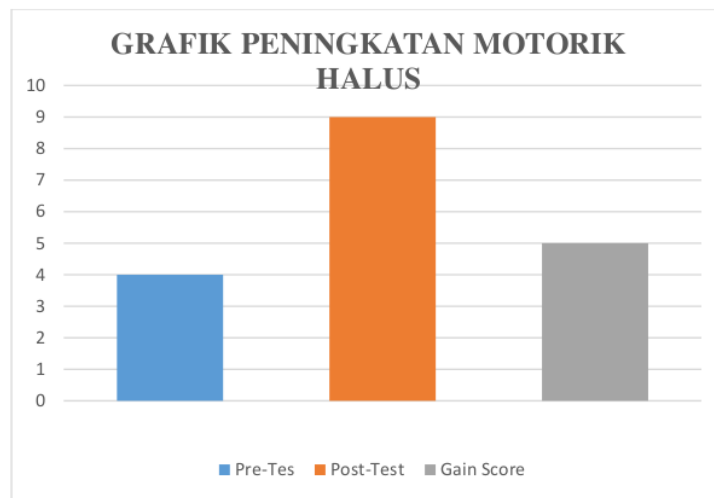
Post-Test dilakukan pada waktu yang sama dengan jadwal subjek terapi sehingga tidak mengganggu waktu yang lain. Data diperoleh melalui kuisisioner atau skala yang sama seperti melakukan *Pre-Test* peningkatan motorik halus anak usia 3-4 tahun di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme.

Pengambilan data *Post-Test* ini dilakukan pada tanggal 24 April 2024 yang berlangsung selama 1 jam, adapun hasil *Post-Test* pada penilaian peningkatan motorik halus anak usia 3-4 tahun di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme.

Tabel 8. Hasil *Post-Test* Peningkatan Motorik Halus

Hasil Penilaian	Subjek
	D
Skor	9

1) Hasil *Post-Test* Subjek D



Gambar 1. Grafik Peningkatan Motorik Halus

Dari grafik diatas dapat diketahui hasil *Pre-Test* subjek D 4, dan setelah melaksanakan *Pre-Test*, subjek diberikan program atau intervensi dengan menggunakan teknik Token Ekonomi. Setelah dilaksanakannya *Post-Test* subjek D mendapatkan hasil 9, dengan *Gain Score* yang dihasilkan dari perhitungan antara *Pre-Test* dan *Post-Test* subjek D adalah 5. Hal ini berarti terdapat Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 tahun pada subjek D setelah dilaksanakannya Intervensi menggunakan teknik Token Ekonomi.

Program Pendukung Magang

Kegiatan tambahan yang dilakukan selama kurun waktu magang, antara lain :

1) Membantu Memegang Anak Berkebutuhan Khusus

Mahasiswa dan terapis mengajar dan melakukan terapi kepada anak berkebutuhan khusus yang ada di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme, mahasiswa mengamati dan membantu terapis jika ada anak yang sedang tantrum atau tidak dapat dikondusifkan.

2) Kegiatan Psikotes

Kegiatan Psikotes ini sudah dilaksanakan selama 2 kali, pada gelombang pertama psikotes berisikan murid aktif yang ada di layanan Terapi Bintang Bunda Cerme, dan pada gelombang ke 2 di lakukan dengan murid baru yang baru saja mendaftar di Terapi Bintang Bunda Cerme.

Adapun mahasiswa membantu menyiapkan alat tes tambahan yang kurang dalam pengambilan data psikotes pertama yang dilakukan oleh terapis

3) Membantu Menyiapkan Berkas Pendaftaran Murid Baru

Mahasiswa menyiapkan berkas pendaftaran yang di berikan kepada murid baru yang mau daftar di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme, serta membuat berkas pendaftaran seperti formulir pendaftaran dan lain-lain.

4) Buka Bersama dan Penyerahan Hasil Psikotes

Buka bersama dilakukan saat bulan puasa dan di hadiri oleh wali murid Layanan terapi Bintang Bunda Cerme, yang bertujuan untuk penyerahan Hasil Psikotes yang telah dilakukan.

Faktor-Faktor Hambatan Yang Muncul

Hambatan yang terdapat atau muncul selama melaksanakan program kerja pada kegiatan magang berlangsung, yaitu antara lain :

1) Waktu atau jadwal

Pada pelaksanaan magang ini lakukan selama 45 hari dan dimana pada pelaksanaan program magang ini pelaksanaan magang memasuki bulan Ramadhan yang mengakibatkan banyaknya jadwal yang tidak terartur selama pelaksanaan magang, seperti jadwal terapi anak berkebutuhan khusus yang bantrok dikarenakan kurang memperhatikan jadwal yang telah dibuat oleh admin dan juga terapis.

Waktu pelaksanaan program kerja yang bertepatan dengan bulan puasa kurang efektif karena kebanyakan murid tidak masuk pada saat adanya jadwal terapi.

2) Subjek

Subjek yang akan di jadikan sebagai penelitian pada program magang ini aslinya 2 anak yang dijadikan subjek, namun salah satu subjek tidak masuk sama sekali setelah dilakukanya intervensi pertama, oleh karena itu peneliti hanya mengambil 1 subjek yang telah melakukan semua intervensi yang diberikan.

Pemecahan terhadap Faktor-Faktor Hambatan Yang Muncul

Berdasarkan hambatan-hambayan yang ada dan terjadi, maka adapun pemecahan masalah terhadap hambatan yang di lakukan oleh peneliti, antara lain :

1) Mendiskusikan dengan Supervisor dan Terapis

Dengan adanya pergantian jadwal yang sering terjadi terapis dan Supervisor akan mengatur jadwal supaya lebih teratur dan menghubungi wali murid untuk jadwal terbaru Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme selama Bulan Ramadhan.

2) Mengurangi jumlah subjek penelitian

Peneliti tetap memberikan intervensi kepada subjek yang telah hadir dan telah di tetapkan tetapi 1 subjek tidak jadi dijadikan subjek dikarenakan tidak pernah masuk dan bertabrakan dengan waktu selesai kegiatan magang, maka peneliti mengurangi jumlah subjek penelitian.

Tanggapan Institusi Terhadap Kegiatan Magang

Institusi tempat magang menyambut dengan baik terhadap kegiatan magang yang dilaksanakan, pihak institusi merasa sangat terbantu dengan adanya mahasiswa magang yang membantu selama program magang berlangsung. Kepala Intitusi Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme berharap untuk kedepannya mahasiswa yang magang di Terapi ini meningkat dan bertambah kedepannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perkembangan motorik halus adalah “kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.

loose parts merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh guru dan orang tua dari mana pun tanpa mengeluarkan biaya.

Token berfungsi sebagai penguat secara terkondisi. Token merupakan cara untuk memberikan konsekuensi. Hackenberg (2018) menyebutkan bahwa token adalah rangsangan yang berkaitan dengan penguat atau hadiah lainnya, token didapatkan kemudian diakumulasikan, pada periode tertentu akan ditukarkan dengan penguat lainnya atau hadiah sesuai kesepakatan.

Berdasarkan hasil *Pre-Test*, *intervensi*, dan *Post-Test* yang dilakukan terhadap subjek D memperoleh hasil yaitu *Pre-Test* 4 dan *Post-Test* 9 dapat disimpulkan bahwa subjek mengalami

peningkatan 5 point, dengan ini subjek mengalami peningkatan motorik halus, hal ini didukung dengan adanya intervensi yang dilakukan selama 3 kali.

Saran

1) Bagi Murid

Diharapkan agar tetap menjalankan program yang telah diberikan selama program magang dilakukan supaya kemampuan motorik halus dapat meningkat seiring waktu.

2) Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua tetap mengawasi anaknya dalam bermain dan dalam keseharian terutama yang berhubungan dengan perkembangan anak, baik perkembangan emosi perkembangan jasmani serta perkembangan rohani anak.

3) Bagi Terapis

Diharapkan bagi terapis dapat melanjutkan program yang telah dilakukan selama program magang berlangsung, supaya anak dapat tetap membuat dirinya meningkatkan perkembangannya.

4) Bagi Instansi

Bagi instansi diharapkan bisa merangkul anak dengan kebutuhan khusus dengan baik dan mengembangkan program yang ada pada Layanan terapi Bintang Bunda Cerme.

5) Bagi Peserta Magang Selanjutnya

Di harapkan pada peserta magang selanjutnya dapat memperbarui media serta teknik yang digunakan dalam pelaksanaan magang kedepannya.

REFERENSI

- Achroni, K. (2012). Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional. *Jecce*, 4(1). Javalitera.
- Aquarisnawati, P., Mustami'ah, D., & Riskasari, W. (2011). Motorik halus pada anak usia prasekolah ditinjau dari Bender Gestalt. *Jurnal Insan Media*, 13(3), 149–156.
- Depdiknas. (2008). *Model pengembangan motorik anak pra sekolah*. Direktorat Jendral Olahraga.

- Hastuti, D., Sakti, K. W., & Rahmawati, C. (2018). Bermain origami meningkatkan kemampuan motorik halus anak retardasi mental sedang. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Nasional Penelitian & Pengabdian Masyarakat (PINLITAMAS 1)*, 1(1), 169–181.
- Hurlock, E. (2014). *Psikologi perkembangan*. Erlangga.
- Rosdiana, A. M. (2022). Teknik token ekonomi: Teori dan aplikasi. *CONSEILS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 42–52. <https://doi.org/10.55352/bki.v2i2.658>
- Siantajani, Y. (2020). *Loose parts: Material lepasan otentik stimulasi PAUD*. Sarang Seratus Aksara.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan loose parts dalam pembelajaran STEAM pada anak usia dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1).

Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts dengan Teknik Token Ekonomi di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

conference2.upgris.ac.id

Internet Source

2%

2

vm36.upi.edu

Internet Source

2%

3

text-id.123dok.com

Internet Source

1%

4

www.kompasiana.com

Internet Source

1%

5

repository.umsu.ac.id

Internet Source

1%

6

lp2m.stikesayani.ac.id

Internet Source

1%

7

mafiadoc.com

Internet Source

1%

8

eprints.unisla.ac.id

Internet Source

1%

eprints.walisongo.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1 %
11	unimuda.e-journal.id Internet Source	1 %
12	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	1 %
13	repository.unusa.ac.id Internet Source	1 %
14	e-journal.nalanda.ac.id Internet Source	1 %
15	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	<1 %
16	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
18	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
19	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %

21	archive.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
22	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama Student Paper	<1 %
24	Nur Hidayati, Muhammad Solihin, Wiwin Narti. "Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Paper Quilling pada Anak Kelompok B di PAUD Khadijah Sungai Buluh Indah Kabupaten Bungo", ALAYYA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1 %
25	eprints.stainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
26	patents.google.com Internet Source	<1 %
27	Asrul Faruq Asrul Faruq, Nisa Aula Darojah, Helina Himmatul, Dwi Haryanti. "Implementasi Media Loose Part Dalam Menumbuhkan Kemampuan Motorik Halus Kelompok A di TK Pertiwi Banjarsari kec. Bantarbolang kab. Pemalang", Scientia: Jurnal Hasil Penelitian, 2024 Publication	<1 %

28	Firdha Hayati, Asiah Asiah, Maulida Maulida. "ASESMEN DINAMIS: IMPLEMENTASI TEKNIK ASESMEN DINAMIS BERBASIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS DI KELOMPOK BERMAIN AISYIYAH MUTIARA UMMI KALASAN, YOGYAKARTA", JEA (Jurnal Edukasi AUD), 2019 Publication	<1 %
----	--	------

29	aulad.org Internet Source	<1 %
----	--	------

30	jurnal.poltekkesbanten.ac.id Internet Source	<1 %
----	---	------

31	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
----	--	------

32	repository.umj.ac.id Internet Source	<1 %
----	---	------

33	repository.unjaya.ac.id Internet Source	<1 %
----	--	------

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts dengan Teknik Token Ekonomi di Layanan Terapi Bintang Bunda Cerme

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16