

## PENGARUH AKTIVITAS MEWARNAI DAMAR KURUNG TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI

Ubaidillah<sup>1</sup>, Putri Purnawati<sup>2</sup>, Alviyatun Nisa' Karimah<sup>3</sup>, Musyi'fatul  
Muchibbah<sup>4</sup>, Sayumi Indah Ali<sup>5</sup>, Nisrina Sofiul Inayah<sup>6</sup>

<sup>12345</sup>Institut Agama Islam Daruttaqwa, Gresik, Indonesia

Email: [ubaidillah@insida.ac.id](mailto:ubaidillah@insida.ac.id), [pprwt12@gmail.com](mailto:pprwt12@gmail.com),  
[alviyatunnisakarimah@gmail.com](mailto:alviyatunnisakarimah@gmail.com), [musyifatulmuchibbah@gmail.com](mailto:musyifatulmuchibbah@gmail.com)  
[,ndahhindahh211@gmail.com](mailto:ndahhindahh211@gmail.com), <sup>5</sup>[nisrinasofiul@gmail.com](mailto:nisrinasofiul@gmail.com)

Submit: Juli 2024

Proses Review: Agustus 2024

Diterima: Agustus 2024

Publikasi: Agustus 2024

### Abstract

*Directed coloring activities can be said to be activities that provide students with the opportunity to color based on imagination and in accordance with the teacher's instructions. The aim of this research is not only to determine the increase in children's creativity, but also to determine the effect of using resin brackets as a medium to improve children's fine motor skills at the Al-Walida Bungah Gresik Kindergarten. The method used in this research is quantitative using primary and secondary data sources. The population and sample used was 25 children. Data collection techniques used observation, interviews and documentation methods. Meanwhile, technical data analysis uses validity and reliability tests, and simple linear regression analysis. The results of the regression equation analysis, the regression coefficient This may be because the activity of coloring resin brackets can indirectly train children's motor skills. The results of the research are based on data analysis and hypothesis testing, so the conclusions that can be put forward in this research are as follows: the resin bracket coloring activity has a significant influence on the fine motor development of Group A children (4-5 years old). This is shown by the t-count value of  $2,598 > 1,717$  with a significance value of  $0,02 > 0,05$  with a significance level of 5%. It is hoped that research like this can provide input for educators to be more creative in providing coloring activities with interesting media, so that Children are interested every time they see the picture shown by the teacher.*

**Keywords:** Damar Kurung Coloring Activity; Fine Motor Development

### Abstrak

*Kegiatan mewarnai terarah yang bisa dikatakan sebagai kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mewarnai berdasarkan imajinasi dan sesuai dengan petunjuk guru. Tujuan penelitian ini selaiian untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak, juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan damar kurung sebagai media untuk meningkatkan motorik halus anak di TK Al-Walida Bungah Gresik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder. Populasi dan sampel yang digunakan berjumlah 25 anak, Teknik pengumpulan data menggunakan metode pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknis analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, dan analisis regresi linier*

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

*sederhana. Hasil analisis persamaan regresi, koefisien regresi X (Variabel Aktivitas Mewarnai Damar Kurung) sebesar 0,579 menyatakan bahwa variabel aktivitas mewarnai damar kurung mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak Anak Usia Dini. Hal ini mungkin dikarenakan aktivitas mewarnai damar kurung secara tidak langsung mampu melatih kemampuan motorik pada anak. Hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut: aktivitas mewarnai damar kurung mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung sebesar  $2.598 > 1.717$  dengan nilai signifikansi  $0,02 > 0,05$  dengan taraf signifikansi 5%. Diharapkan dengan penelitian seperti ini dapat menjadi masukan bagi para pendidik untuk lebih kreatif dalam memberikan aktivitas mewarnai dengan media-media yang menarik, sehingga anak tertarik setiap melihat gambar yang ditunjukkan guru.*

**Kata Kunci:** Aktivitas Mewarnai Damar Kurung; Perkembangan Motorik Halus

## PENDAHULUAN

Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus (Fitri & Mayar, 2020). Gerakan motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak, seperti kepala, tangan, badan dan kaki. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kemampuan untuk belajar dan berlatih, misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting dan menulis (Indraswari, 2012). Pendapat yang dikemukakan oleh Suryana di atas untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak sangatlah penting karena bertujuan agar anak terampil dan mandiri dalam melakukan aktivitas sehari-hari (Yanti Asmurita & Rismareni Pransiska, 2019). Gerakan motorik halus tidak membutuhkan tenaga, namun gerakan ini

membutuhkan kordinasi mata dan tangan yang cermat.

Perkembangan kognitif yang digambarkan Piaget merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi dan *Equilibration*. Skemata adalah struktur kognitif berupa ide, konsep, gagasan. Asimilasi ialah proses perubahan apa yang dipahami sesuai dengan struktur kognitif (skemata) yang ada sekarang. Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu (Ubaidillah et al., 2024).

Salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini adalah perkembangan fisik motorik (Education et al., 2024). Keterampilan Motorik adalah gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit. Keterampilan motorik ini

\*\*\*\*\*

dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terkait, yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) (Hasanah, 2016).

Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus (Astini et al., 2019). Gerakan motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak, seperti kepala, tangan, badan dan kaki. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kemampuan untuk belajar dan berlatih, misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting dan menulis. Pendapat yang dikemukakan oleh Suryana di atas untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak sangatlah penting karena bertujuan agar anak terampil dan mandiri dalam melakukan aktivitas sehari-hari (Yanti Asmurita & Rismareni Pransiska, 2019). Gerakan motorik halus tidak membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan kordinasi mata dan tangan yang cermat.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah menggambar dan mewarnai, melalui menggambar dan mewarnai, anak dapat melenturkan bagian tengannya serta mengasah kreatifitas.

Sumantri (Sumantri, 2005) mengatakan bahwa aktivitas motorik halus anak usia Taman Kanak-kanak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi mata dan anak. Koordinasi

antara mata dengan tangan dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, membentuk memanipulasi dari tanah liat atau lilin, adonan, mewarnai, menempel, memalu, menggunting, merangkai benda dengan benang (meronce), memotong, menjiplak bentuk. Kemampuan daya lihat merupakan kegiatan kemampuan motorik halus lainnya melatih kemampuan anak melihat ke arah kiri dan kanan, atas bawah yang penting untuk persiapan membaca awal.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengasah keterampilan motorik halus anak adalah dengan memanfaatkan damar kurung sebagai media mewarnai. Damar kurung (Sandika Wahyu, 2013) adalah sebuah lampion, yakni pelita yang dikurung dalam bangun berbentuk persegi empat. Tiap sisi bangun tersebut terbuat dari kertas dan rangkanya terbuat dari bambu. Sejak zaman Hindu-Budha Damar Kurung sudah dikenal Masyarakat (Nurhadi et al., 2014). Di setiap sisi Damar Kurung terdapat hiasan gambar yang memiliki sebuah cerita di setiap sisinya (Kholil & Muhajir, 2016). Gambar-gambar yang ada di setiap sisi Damar Kurung menceritakan tentang kegiatan sehari hari masyarakat Gresik, seperti pasar malam, Hari Raya Idhul Fitri, kondisi pasar dan kebudayaan masyarakat setempat. Menariknya lagi adalah pola menggambar pada Damar Kurung seperti bentuk relief candi dan wayang beber, dan pengadegan pada wayang Kulit. Bentuk gambar manusia-manusia pada Damar Kurung juga mirip cara menggambar tokoh wayang yakni tampak samping

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya penelitian dari Rizki Wahyuni (Wahyuni

\*\*\*\*\*

& Erdiyanti, 2020) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong” dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *finger painting* menggunakan tepung singkong dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak kelas B KB Nur'ain Mola Selatan Kabupaten Wakatobi. Hal ini dapat dilihat hasil observasi yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak mengalami perubahan yang sangat baik. Pada pra siklus atau sebelum dilakukan tindakan penelitian anak yang dikatakan tuntas mencapai 23,07%, pada siklus I anak yang tuntas mencapai 61,53% dan pada siklus II anak yang tuntas mencapai 84,61%. Hal ini menunjukkan peningkatan dari penelitian awal sampai siklus II keterampilan motorik halus semakin meningkat dan dapat dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yakni 75%.

Sedangkan penelitian dengan judul “Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil” dengan penulis Dwi Nomi Pura (Pura & Asnawati, 2019) menunjukkan hasil bahwa Total sampel sejumlah 13 anak. Hasil dari penelitiannya adalah, sejumlah 11 anak memiliki perkembangan yang sangat baik dan 2 orang belum berkembang dengan baik. Penyebab anak yang belum berkembang dipengaruhi oleh perundungan secara verbal oleh anak lain, karena anak ini selalu ingin membantu orang lain menurut persepsinya, tetapi menurut persepsi anak lain hal ini dianggap mengganggu.

Selain itu ada pula penelitian dari Yan Yan Nurjani, dkk (Yan Yan et al.,

2019) dengan judul “Upaya Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting” menunjukkan hasil bahwa Hasil penelitian pengembangan motorik halus Pra Tindakan menunjukan kriteria kurang baik dengan nilai rata-rata pengembangan motorik halus sebesar 46.65%. Hasil penelitian pada Siklus I menunjukan kriteria cukup dengan nilai rata-rata pengembangan motorik halus sebesar 63.3%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I telah menunjukan keberhasilan dalam mengembangkan motorik halus tetapi belum mencapai indikator keberhasilan sehingga diperlukan siklus selanjutnya. Hasil Siklus II pencapaian kriteria baik dengan nilai rata rata pengembangan motorik halus sebesar 87.8%.

Beberapa penelitian relevan di atas sangat mendukung dengan penelitian ini, namun yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penggunaan damar kurung sebagai sarana mewarnai anak usia dini untuk meningkatkan motoric halus yang dimiliki.

Berdasarkan pra-observasi yang dilakukan di TK Al-Walida Bungah Gresik pada kelompok A (usia 4-5 tahun) yang mana keterampilan anak belum sesuai dengan standart tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun terutama pada kegiatan mewarnai. Hal ini terlihat pada saat kegiatan mewarnai, kegiatan mewarnai gambar masih saja belum menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan optimal. Ini dilihat dari beberapa faktor yaitu masih ada beberapa anak yang masih kurang memperhatikan komposisi gambar dan warna, belum

\*\*\*\*\*

mampu mengoles warna dengan baik, ada beberapa anak yang sudah memadukan warna pada gambar dengan baik, dan masih ada beberapa anak yang belum mampu menggerakkan tangan dengan lentur.

Berdasarkan hal yang diketahui oleh peneliti mengenai keadaan keterampilan yang dimiliki oleh anak-anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Al-Walida, peneliti mencetuskan suatu kegiatan mewarnai berbasis pada kegiatan mewarnai secara terarah dengan media damar kurung yang merupakan ikon khas kota Gresik, melalui kegiatan mewarnai terarah yang bisa dikatakan sebagai kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mewarnai berdasarkan imajinasi dan sesuai dengan petunjuk guru. Selain meningkatkan kreativitas anak, kegiatan ini juga menciptakan gerakan yang dilakukan oleh anak secara sadar yang dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungannya yang dapat direspon oleh anak dan sangat bagus untuk rangsangan terhadap motorik halus.

## **METODOLOGI**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic (Sugiono, 2012).

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Al-Walida Bungah Gresik. Jumlah sampel yang diambil oleh peneliti yaitu seluruh anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Al-Walida Bungah Gresik dengan jumlah 25 anak.

Penelitian ini penulis menggunakan 3 instrument penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data, yaitu observasi dalam pelaksanaan penelitian lembar observasi, wawancara untuk melakukan *interview* dan dokumentasi untuk pengambilan bukti fisik baik dokumen-dokumen yang terkait dengan profil sekolah maupun foto-foto kegiatan penelitian pada saat anak melakukan kegiatan menggambar dekoratif.

Instrument diatas digunakan untuk mengembangkan indikator-indikator yang penulis kembangkan sendiri khususnya pada kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun yang meliputi:

1. Memegang pensil warna atau *crayon* atau sejenisnya dengan baik (diantara kedua ibu jari).
2. Meniru bentuk atau pola mewarnai sederhana.
3. Mewarnai sesuai dengan tema.
4. Mewarnai gambar sederhana.

Berdasarkan pedoman tersebut penulis merumuskan idikator instrument yang akan menjadi butir pertanyaan. Untuk instrument pengamatan penulis menyusun berupa checklist sehingga penulis hanya memberi tanda pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan hasil kerja dari anak-anak pada saat kegiatan menggambar dekoratif.

Penulis menggunakan opsi *rating scale* menurut Sugiyono, untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian, penulis akan menetapkan tema menggambar yang akan dilakukan anak agar dalam penelitian mempermudah penulis dalam memberikan nilai untuk

\*\*\*\*\*

setiap perkembangan anak (Sugiono, 2010).

Model analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi. Yaitu studi mengenai ketergantungan satu variabel *dependen* (terikat) dengan satu atau lebih variabel *independen* (bebas), yang bertujuan untuk memprediksi rata-rata populasi atau nilai rata-rata variabel *dependen* didasarkan nilai variabel *independen* yang diketahui. Sebelum melakukan analisis ini, untuk mendapatkan nilai yang baik, maka penulis perlu melakukan sebuah pengujian pada instrument pengumpulan data yang digunakan. Metode pengujian analisis dalam hal ini adalah validitas dan reliabilitas.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**HASIL**

Penulis menggunakan uji validitas dan reliabilitas, Analisis Regresi sederhana, uji F, dan uji determinasi, untuk menguji hipotesis yang di ajukan peneliti. Jawab dihitung berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebarkan dimana terdiri dari 4 pernyataan aktivitas mewarnai Damar Kurung, dan 4 pertanyaan perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun).

**a. Uji Validitas**

Intrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang hendak di ukur dari variabel yang diteliti. Teknik yang digunakan untuk uji validitas ini adalah *bivariate pearson* (produk momen pearson)dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha=0,05$ ) dilakukan dengan mengkorelasi skor masing-masing item dengan skor totalnya. Kemudian nilai korelasi (rhitung) yang telah diperoleh

dibandingkan dengan nilai korelasi pada tabel (rtabel). Jika nilai rhitung lebih besar dari rtabel artinya ada nilai korelasi yang menunjukkan bahwa alat ukur tersebut valid, begitu juga sebaliknya. Nilai rtabel untuk signifikasi 5% atau 0,05 dengan jumlah sampel atau  $n=25$  adalah sebesar 0,207.

Dalam penelitian ini butir item dinyatakan valid jika nilai *Corrected Item Total Correlation* yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 0.396. Nilai 0.396 dihitung dengan melihat Tabel Distribusi Nilai rtabel dengan signifikansi 5%.

**1. Uji Validitas Variabel Aktivitas Mewarnai Damar Kurung**

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Aktivitas Mewarnai Damar Kurung**

No	Item Pertanyaan	Koefisien Korelasi	rtabel n=25; df=5%	Ket
1	P1	0.403	0.396	Valid
2	P2	0.461	0.396	Valid
3	P3	0.702	0.396	Valid
4	P4	0.380	0.396	Valid

Sumber: *Data Primer yang diolah 2024*

Berdasarkan tabel diatas, dari hasil pengolahan data uji validitas variabel produk diperoleh hasil rhitung > rtabel, dan nilai signifikasi (0,000) yang bernilai jauh dibawah 0,05. Dengan demikian masing-masing butir pertanyaan dalam lembar observasi untuk variabel X dinyatakan valid.

\*\*\*\*\*

**2. Uji Validitas variabel Kegiatan Motorik Halus**

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)**

No	Item Pertanyaan	Koefisien Korelasi	rtabel n=25; df=5%	Ket
1	P1	0.513	0.396	Valid
2	P2	0.430	0.396	Valid
3	P3	0.662	0.396	Valid
4	P4	0.649	0.396	Valid

Sumber: *Data Primer yang diolah 2024*

Berdasarkan tabel diatas, dari hasil pengolahan data uji validitas variabel produk diperoleh hasil rhitung > rtabel, dan nilai signifikasi (0,000) yang bernilai jauh dibawah 0,05. Dengan demikian masing-masing butir pertanyaan dalam angket untuk variabel Y dinyatakan valid.

**b. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah butir-butir pertanyaan dalam lembar observasi penelitian konsisten atau tidak. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila memiliki *Croanbach Alpha* lebih besar dari rtabel (Imam Ghozali, 2005).

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *alpha cronbach*. Adapun perhitungan tingkat alpha dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22. Adapun hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap instrument penelitian ini dapat dijelaskan pada tabel berikut :

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

No	Variabel	Alfa Cronbach's	Ket
1	Aktivitas Mewarnai Damar Kurung	0.200	Reliable
2	Perkembangan Motorik Halus	0.305	Reliable

Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)		
----------------------------------	--	--

Sumber: *Program SPSS 22*

Dari hasil pengujian didapatkan perhitungan koefisien *Croanbach Alpha* keempat variabel diatas adalah sebesar > 0,6 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan baik dari variabel independen maupun variabel dependen adalah reliable.

**c. Analisis Regresi Linier Sederhana**

Regresi linier sederhana dapat diketahui terdapat tidaknya pengaruh aktivitas mewarnai Damar Kurung terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di TK Al-Walida Bungah Gresik.

**Tabel 4**  
**Hasil Analisis Regresi Coefficientsa**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	5.592	2.152		2.598	.016
Aktivitas Mewarnai Damar Kurung	.579	.190	.536	3.042	.006

Sumber: *Program SPSS 22*

a. Dependent Variable: Aktivitas Mewarnai Damar Kurung

Dari persamaan regresi dapat diartikan dan diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Konstanta sebesar 5.592 menyatakan bahwa jika variabel independen nilainya 0, maka keputusan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) adalah sebesar 5.592.

\*\*\*\*\*

2. Koefisien regresi X (Variabel Aktivitas Mewarnai Damar Kurung) sebesar 0,579 menyatakan bahwa variabel aktivitas mewarnai damar kurung mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). Hal ini mungkin dikarenakan aktivitas mewarnai damar kurung secara tidak langsung mampu melatih kemampuan motorik pada anak.

**d. Uji Persyaratan Analisis**

**1. Uji Normalitas**

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian tentang normalitas data pada variabel menggambar dekoratif (X) terhadap kemampuan motorik halus (Y) dengan menggunakan aplikasi statistik berbantuan program komputer SPSS versi 16.0. for windows yaitu dengan cara memilih menu : *Analyze – Non Parametric Test–1 Sample K-S* diketahui nilai perhitungan normalitas, berikut :

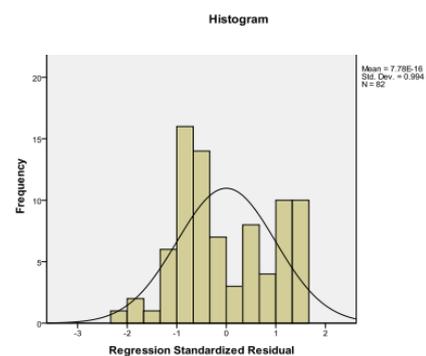
**Tabel 5**  
**Uji Normalitas Data Variabel (X)**  
**terhadap (Y)**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov**  
**Test**

		<i>Unstandardized Residual</i>
N		82
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	600.386.816
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.073
	Negative	-.099
Kolmogorov-Smirnov Z		1.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.184

a. *Test distribution is Normal.*

b. *Calculated from data.*

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor Z Kolmogorov-Smirnov sebesar 1,092 dengan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,184. Karena nilai  $\rho$  dari koefisien K-S sebesar  $0,184 > 0,05$  (5%), maka keputusannya  $H_0$  diterima, artinya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai residual dengan data normal baku, sehingga kesimpulannya adalah data pada variabel aktivitas mewarnai Damar Kurung (X) terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) (Y) berdistribusi normal. Untuk memperkuat data di atas, dilihat juga sebaran nilai pada grafik histogram regresi residual dan *normal probability plot* pada variabel aktivitas mewarnai Damar Kurung (X) terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) (Y). Berikut tampilan grafiknya.



**Gambar 1**  
**Grafik Histogram Normalitas Data**

Memperhatikan grafik di atas, tergambar sebaran skor variabel aktivitas mewarnai Damar Kurung (X) terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) (Y). Ini menunjukkan bahwa data residual berdistribusi normal.

\*\*\*\*\*

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan analisis variansi melalui harga F. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai *Sig.(2-tailed)* pada tabel ANAVA dengan taraf signifikansi 0,05 (5 %) jika  $\rho$  dari koefisien anava > 0,05, maka hubungan antara variabel bebas bersifat linier. Sebaliknya, jika  $\rho$  dari koefisien anava < 0,05, maka

hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat tidak linier.

Berdasarkan hasil pengolahan data untuk uji linearitas data dengan menggunakan aplikasi statistik berbantuan program komputer SPSS versi 16.0. *for windows*, yaitu dengan cara memilih menu : **Analyze – Compare Means – Means dan meng-klik Test of Linearity**, diperoleh hasil pengujian sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Uji Linearitas (X) dengan (Y)**  
 ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motorik Halus *							
Aktivitas Mewarnai Damar Kurung	Between Groups	(Combi ned)	5.246.158	42	124.909	1.166	0,315
		Linearity	7.613	1	7.613	0,071	0,791
		Deviation from Linearity	5.238.545	41	127.769	1.193	0,291
	Within Groups		4.176.867	39	107.099		
	Total		9.423.024	81			

Sumber: Program SPSS 22

Berdasarkan tabel ANAVA di atas dapat diketahui nilai F pada kolom *Deviation of Linearity* sebesar 1,193 dan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,291. Dengan demikian, nilai *Sig.(2-tailed)* tersebut lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 (5 %), sehingga dapat disimpulkan hubungan antara variabel bebas aktivitas mewarnai Damar Kurung (X) dengan variabel perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) (Y) bersifat linier.

## 3. Pengujian Hipotesis

Pembuktian koefisien regresi dimaksudkan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel independen (X) yaitu, aktivitas mewarnai Damar Kurung, secara

individual (Uji t) terhadap variabel dependen, yaitu perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). Dengan demikian, maka akan dapat diketahui bersama apakah variabel-variabel independen tersebut benar-benar berpengaruh terhadap variabel dependen pada penelitian ini.

a. Uji t

**Tabel 7**  
**Uji t Coefficientsa**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	5.592	2.152		2.598	.016
Aktivitas Mewarnai	.579	.190	.536	3.042	.006

\*\*\*\*\*

Damar Kurung					
--------------	--	--	--	--	--

Sumber: *Data SPSS 22 diolah, 2023*

a. *Dependent Variable: Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)*

Variabel kegiatan motorik halus Dari hasil perhitungan didapatkan nilai  $t_{hitung} > 2.598 > 1.717$  dengan nilai signifikansi  $0,02 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya variabel aktivitas mewarnai Damar Kurung (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) (Y).

## PEMBAHASAN

Objek penelitian dalam hal ini adalah anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di TK Al-Walida Bungah Gresik. Sebelum dilakukannya penelitian mengenai pengaruh aktivitas mewarnai damar kurung terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di TK Al-Walida Bungah Gresik, penulis mengamati kegiatan anak TK Al-Walida di kelas tersebut secara keseluruhan anak di kelompok A (Usia 4-5 Tahun) sudah cukup baik dalam kegiatan belajar dan anak-anak setiap harinya sudah terbiasa dengan cara belajar yang sangat melatih kemampuan motorik halus diantaranya anak-anak di ajarkan berdoa sebelum belajar, berhitung 1-20, menghafal abjad, mengeja bacaan, serta mewarnai sederhana dari yang dicontohkan oleh guru kelas di kelas tersebut. Dari hasil pengamatan tersebut, penulis mencoba untuk melakukan penelitian melalui tes aktivitas mewarnai damar kurung. Dalam melakukan tes aktivitas mewarnai damar kurung tersebut, penulis membuat lembar pengamatan

sebanyak 25 anak sebanyak dua rangkap masing-masing mengenai aktivitas mewarnai damar kurung yang berisi pedoman penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB). Pada saat melakukan penelitian, penulis mengajak anak-anak untuk ikut berinteraksi dalam penelitian dengan cara mereka ikut menggambar di buku gambar yang telah disediakan dengan indikator motorik halus sebagai berikut:

- Memegang pensil warna / *crayon* atau sejenisnya dengan baik, pada indikator ini anak-anak diminta untuk dapat memegang pensil dengan baik, hal ini diharapkan agar anak-anak dapat nyaman dalam mewarnai damar kurung. Karena dalam mewarnai tersebut terdapat lekukan yang mungkin agak sulit untuk di terapkan oleh anak-anak.
- Meniru bentuk/pola mewarnai sederhana, dalam indikator ini anak-anak diharapkan mampu meniru pola lurus, melingkar, miring dan melengkung dan yang menjadi penilaian adalah keluwesan mereka pada saat mewarnai.
- Mewarnai sesuai dengan tema, setelah dapat meniru pola sederhana yang di arahkan oleh guru, anak-anak diminta mewarnai sesuai dengan tema. Hal ini untuk menilai seberapa besar pengetahuan dan imajinasi mereka dalam mewarnai.
- Mewarnai gambar sederhana, setelah mewarnai sesuai dengan tema, anak-anak diminta untuk mewarnai gambar dengan warna aslinya damar kurung yang ada contoh warnanya, hal ini

\*\*\*\*\*

untuk mengukur seberapa baik anak dalam membedakan berbagai macam warna.

Untuk menilai variabel aktivitas mewarnai Damar Kurung penulis mengajak anak untuk memilih warna yang sesuai dengan gambar yang ada pada gambar damar kurung tersebut lalu mereka mewarnai pada kertas kerja mereka. Sedangkan untuk penilaian motorik halus, penulis menilai dari cara anak-anak memegang pensil warna/*crayon* atau sejenisnya dengan baik, meniru bentuk/pola mewarnai sederhana, mewarnai sesuai dengan tema, dan mewarnai gambar sederhana.

Dari serangkaian penelitian yang penulis lakukan, pengaruh aktivitas mewarnai Damar Kurung terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di TK Al-Walida Bungah Gresik. hasil penelitian, pengaruh aktivitas mewarnai Damar Kurung terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di TK Al-Walida Bungah Gresik. Jumlah sampel yang diambil oleh peneliti yaitu seluruh anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Al-Walida Bungah Gresik dengan jumlah 25 anak.

Hasil analisis persamaan regresi dapat diartikan dan diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Konstanta sebesar 5.592 menyatakan bahwa jika variabel independen nilainya 0, maka keputusan faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) adalah sebesar 5.592.
2. Koefisien regresi X (Variabel Aktivitas Mewarnai Damar Kurung)

sebesar 0,579 menyatakan bahwa variabel aktivitas mewarnai damar kurung mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). Hal ini mungkin dikarenakan aktivitas mewarnai damar kurung secara tidak langsung mampu melatih kemampuan motorik pada anak.

Hasil pengujian hipotesa (Uji t), Pembuktian koefisien regresi dimaksudkan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel independen (X) yaitu, aktivitas mewarnai Damar Kurung, secara individual (Uji t) terhadap variabel dependen, yaitu perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). Variabel kegiatan motorik halus Dari hasil perhitungan didapatkan nilai thitung sebesar  $2.598 > 1.717$  dengan nilai signifikansi  $0,02 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya variabel aktivitas mewarnai Damar Kurung (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) (Y).

Masa perkembangan anak usia dini yaitu antara usia 3-6 tahun merupakan periode perkembangan yang sangat cepat seiring dengan terjadinya perubahan dalam berbagai bidang aspek perkembangannya (Hayati & Khamim Zarkasih Putro, 2017). Melalui kegiatan bermain misalnya gerakan motorik anak akan senantiasa terlatih dengan baik. Berkembangnya keterampilan motorik anak akan berdampak positif pada aspek perkembangan lainnya. Bredkamp (Sulaeman et al., 2022) mengemukakan bahwa bagi anak usia dini gerakan fisik tidak hanya sekedar penting untuk

\*\*\*\*\*

mengembangkan keterampilan fisik saja, melainkan dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri dan perkembangan kognisi.

Menurut Mudjito (Saepudin & Zulvian Iskandar, 2022) karakter perkembangan motorik halus keterampilan motorik halus yang paling utama adalah:

- 1) Pada saat anak usia 3 tahun, kemampuan gerak halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi.
- 2) Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat, bahkan cenderung sempurna.
- 3) Pada usia 5 tahun, koordinasi motorik anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata.
- 4) Pada akhir masa kanak-kanak usia 6 tahun ia belajar bagaimana menggunakan jemari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil.

Penggunaan damar kurung sebagai media mewarnai anak usia dini guna meningkatkan motorik halus yang dimiliki merupakan ide kreatif dari para pendidik, selain untuk mengenalkan damar kurung sebagai kesenian masyarakat Gresik dapat juga menumbuhkan cinta terhadap kesenian daerah Dimana anak-anak tumbuh dan berkembang. Diharapkan

banyak pendidik yang terinspirasi dengan tulisan ini dengan meningkatkan kreativitas dengan memberikan aktivitas mewarnai pada anak dengan menggunakan media-media yang menarik terlebih dapat menggunakan media kesenian daerah setempat agar anak mengenal dan lebih tertarik untuk melakukan kegiatan yang diberikan.

### **SIMPULAN**

Hasil analisis persamaan regresi, koefisien regresi X (Variabel Aktivitas Mewarnai Damar Kurung) sebesar 0,579 menyatakan bahwa variabel aktivitas mewarnai damar kurung mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). Hal ini mungkin dikarenakan aktivitas mewarnai damar kurung secara tidak langsung mampu melatih kemampuan motorik pada anak.

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut: aktivitas mewarnai damar kurung mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $2.598 > 1.717$  dengan nilai signifikansi  $0,02 > 0,05$  dengan taraf signifikansi 5%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. nyoman. (2019). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Education, C., Pendidikan, J., & Usia, A. (2024). *Efforts To Improve Cognitive Ability To*

*Know Color Using*. 5(2), 265–277.

- Fitri, D. H. A., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1011–1017. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/563>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12368>
- Hayati1, S. N., & Khamim Zarkasih Putro2. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Itqan*, 7(1), 1–187.
- Indraswari, L. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agama. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1–13), 1–13.
- Kholil, M., & Muhajir. (2016). Batik Damar Kurung di Gresik: Konsep, Unsur Bentuk dan Karakteristik. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 04(1), 58–65.
- Nurhadi, T., Dwijonagoro, S., Hadiprayitno, K., Karsam, Tabrani, P., Dharsono, Adisasmito, N. D., & Ismoerdjahwati, I. (2014). Budaya Adiluhung. *Jurnal Budaya Nusantara*, 1(1), 1–91.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Saepudin, A., & Zulvian Iskandar, Y. (2022). Pengembangan aspek motorik halus pada anak usia dini melalui metode kolase pada TKQ Nurul Huda Karawang. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 3(1), 69–80.
- Sandika Wahyu, R. (2013). Damar Kurung (Makna Lukisan Damar Kurung Sebagai Kesenian Masyarakat Gresik). *AntroUnairDotNet*, 2(1), 114–123.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulaeman, D., Rifki, M., & Utami, D. (2022). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Pembuatan Kembang Kelapa Pada Kelompok a Di Tk. 2(1), 55–68.
- Sumantri, M. . (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Dinas Pendidikan.
- Wahyuni, R., & Erdiyanti. (2020). Meningkatkan Kemampuan sosial emosional bermain peran. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 28–40.
- Yan Yan, N., Endah, J., Sri, N., & Siti, A. (2019). Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting. *Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*, 3(2), 85–92.
- Yanti Asmurita, & Rismareni Pransiska. (2019). Peningkatan Motorik Halus Melalui Kreasi Pom-Pom di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Sitanang Kabupaten Agam. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-01>