

PENGARUH MEDIA MAGIC BOOK TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN MOTORIK HALUS SISWA PAUD

Susetyo Adi¹, Kusmiyati², Sucipto³

^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Dr Soetomo

¹susetyo99@gmail.com, ²kusmiati@unitomo.ac.id, ³sucipto@unitomo.ac.id

ABSTRACT

Children are a gift from God. The upbringing and education of children is the responsibility of parents. From an early age, parents should pay attention to their child's abilities in religion, social morality, cognition, language, motor skills and the arts. In this study, the authors used learning media in the form of Magic Books to study children's cognitive and fine motor development. This study uses a magic book to achieve cognitive development and train fine motor skills in children aged 3-4 years. This study uses exploratory data collection techniques which include quantitative research, observation, interviews, and documentation. Based on observations and interviews with the authors in this study, the use of magic book media as a learning tool can be used to train the cognitive and motor development of children aged 3-4 years which is reflected in the child's ability to recognize letters and numbers and train children's writing skills.

Keywords: Magic Book, Motor Cognitive Development, Children

ABSTRAK

Anak adalah anugerah dari Tuhan. Pengasuhan dan pendidikan anak adalah tanggung jawab orang tua. Sejak usia dini, orang tua harus memperhatikan kemampuan anaknya dalam agama, moralitas sosial, kognisi, bahasa, keterampilan motorik dan seni. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media pembelajaran berupa Magic Book untuk mempelajari perkembangan kognitif dan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan magic book untuk mencapai perkembangan kognitif dan melatih keterampilan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data eksploratif yang meliputi penelitian kuantitatif, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan observasi dan wawancara penulis pada penelitian ini, pemanfaatan media magic book sebagai sarana pembelajaran dapat digunakan untuk melatih perkembangan kognitif dan motorik anak usia 3-4 tahun yang tercermin dari kemampuan anak dalam mengenal huruf dan angka dan melatih keterampilan menulis anak

Kata Kunci: Magic Book, Perkembangan Kognitif Motorik, Anak

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan usia emas dimana perkembangan otak, 0-6 tahun. Rahimah dan Izzaty (2018) menjelaskan bahwa masa kanak-kanak awal adalah masa emas

pertumbuhan serta perkembangan manusia, pengalaman-pengalaman anak usia dini pada masa itu akan mempengaruhi gaya hidup serta cara hidup siswa pada tahap-tahap selanjutnya. PAUD adalah singkatan

dari Pendidikan Anak Usia Dini yang mana pendidikan pijakan sebelum peralihan ke pendidikan dasar pada jenjang sekolah dasar. Aprinawati (2017) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merambah pendidikan dasar, yaitu upaya yang dilakukan di lembaga pendidikan anak usia dini untuk mendidik dan mendidik anak usia 0-6 tahun dengan mengembangkan keterampilan fisik dan mental siswa. Pendidikan anak usia dini tidak sama dengan pendidikan-pendidikan pada umumnya, pendidikan anak usia dini adalah permainan atau bisa juga disebut dengan game edukasi. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dapat merangsang segala aspek tumbuh kembang anak karena dalam bermain anak bebas berimajinasi, mengeksplorasi dan berkreasi (Kusmiyati dkk 2021). Kegiatan pembelajaran hendaknya dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, sehingga dapat mengembangkan keterampilan dan potensi yang ada pada anak usia dini (Khadijah, Arlina, Hardianti, dan Maisarah, 2021; Lestariani, Mahadewi, dan Antara, 2019). Permasalahan saat ini banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar

(Nurani & Mayangasri, 2017; Pratiwi & Rahmah, 2018). Hal ini dikarenakan pembelajaran pada dasarnya hanya berpusat pada guru, sehingga siswa bosan saat belajar (Dewi, Tirtayani & Kristiantari, 2018; Jatmikwati, Angin & Ernawati, 2015; A. Wulandari & Suparno, 2020). Di samping itu masih diperlukan pengembangan media yang merupakan salah satu alat bantu proses belajar mengajar dengan harapan siswa lebih mudah memahami dan senang dalam belajar (Kusmiyati dkk 2018)

Masalah ini juga terlihat di salah satu PAUD KB Cendikia Kota Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di PAUD teridentifikasi permasalahan yaitu masih banyak siswa yang kurang termotivasi. Karena pembelajarannya kebanyakan monoton sehingga membuat anak bosan saat belajar. Selain itu, kurangnya lingkungan belajar membuat sulit untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dari hasil observasi disimpulkan bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Kurangnya lingkungan belajar berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran (Neppala et al., 2018; Noroozi & Mulder, 2017).

Buku-buku yang ditawarkan di sekolah memiliki penyajian yang kurang menarik perhatian anak sehingga anak mudah bosan karena kurangnya kreativitas dalam pembelajaran. Hal ini mempengaruhi kemampuan anak yang masih lemah. Beberapa anak sudah hafal huruf abjad namun belum mengetahui bentuk abjadnya, sehingga meningkatkan kemampuan motorik siswa tersebut. Jika hal ini tidak difungsikan, maka hasil belajar siswa tidak akan optimal atau diharapkan. Selain itu, siswa juga menghadapi kesulitan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu kemungkinan untuk meningkatkan perkembangan motorik-kognitif siswa adalah dengan mengembangkan lingkungan belajar. Salah satu media belajar yang dikembangkan saat ini adalah media belajar magic book, karena perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini dapat ditingkatkan dengan bantuan media belajar magic book. Media Pembelajaran yang peneliti implementasikan untuk anak usia dini merupakan produksi industri, yang mana peneliti gunakan untuk mengukur keefektifan dan tingkat keberhasilan dalam mengembangkan

kemampuan kognitif dan motorik anak usia dini. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Kusmiyati dkk 2019) . Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran..

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan Jenis penelitian deskriptif. Dengan pendekatan kuantitatif melalui penggunaan metode pengumpulan data, observasi dan Dokumentasi. peneliti mengamati dan melakukan penelitian terhadap perkembangan anak, khususnya mengenai kemampuan kognitif dan motorik anak melalui media Magic Book. Dalam Nasir (2001) mengemukakan bahwa studi deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan serta melukiskan secara akurat sifat-sifat dari fenomena-fenomena, kelompok serta individu. Sementara Penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan sesuatu yang sedang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat

diamati dengan menggunakan angka-angka.

Desain yaitu satu kelompok diukur variabel dependennya (pre-test), kemudian diberi pembelajaran dengan menerapkan permainan untuk mengenalkan huruf huruf alfabet dengan media magic book. Dan diukur kembali variabel dependennya (post-test), dengan tanpa ada kelompok pembandingan. Tes ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mengenal dan mengetahui serta mengembangkan motorik halus dalam pembelajaran huruf dan angka . yang telah dipahami oleh anak dan untuk melihat apakah penerapan Media magic book dapat mempengaruhi kognitif dan motoric halus siswa paud dalam pengenalan huruf alphabet dan angka anak usia 3-4 tahun.

Lokasi penelitian ini adalah KB Cendikia Kota Kediri. Peneliti tertarik menjadikan lokasi tersebut sebagai lokasi penelitian karena disekolah tersebut masih kurangnya penggunaan media magic book dalam proses pembelajaran dalam pengenalan huruf Alfabet dan angka angka. Selain itu penelitian ini dimaksudkan untuk memperkaya wawasan serta pengalaman untuk meningkatkan kemampuan

mengenalkan huruf Abjad dengan media magic book. Sampel dalam penelitian ini adalah populasi, anak Kelompok A1 KB Cendikia Kota Kediri sebanyak 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Dan kelompok A2 sebanyak 15 anak yang terdiri dari 5 siswa laki laki dan 10 siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : dengan menggunakan tes lisan pretest dan post-test. untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan ada dua macam variabel yaitu variabel satu dan variabel dua. Variabel satu adalah media magic book X, sedangkan variabel dua adalah kemampuan kognitif dan motorik Y. Penelitiannya terdapat dua perlakuan yaitu sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian one-group pretest-posttest design dari Sugiyono (2009: 74-75), dapat digambarkan sebagai berikut :

$$\begin{array}{l} E = O1 \times O3 \\ K = O2 - O4 \end{array}$$

Gambar 1. Rancangan penelitian
Ket:
E: Kelas Eksperimen

K: Kelas Kontrol

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah pola pelaksanaan penelitian Quasi Eksperimental dengan bentuk nonequivalent control group design, dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Ket:

O1: Hasil observasi awal kelompok yang diberi perlakuan (treatment)

O2: Hasil observasi akhir kelompok yang tidak diberi perlakuan

O3: Hasil observasi awal kelompok yang tidak diberi perlakuan

O4: Hasil observasi akhir kelompok yang tidak diberi perlakuan

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) dimana media *magic book* (X), perkembangan kognitif (Y1), dan perkembangan motorik halus (Y2). Terdapat dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan, sedangkan kelas kontrol adalah kelompok kelas yang tidak mendapatkan perlakuan sama sekali.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial Sebelum diadakan analisis

data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas antar varian. Penelitian ini mempergunakan teknik analisis data berupa teknik Uji-t. Uji-T yang digunakan dalam penelitian ini merupakan klasifikasi ganda atau dua jalan. Karena setiap sampel terdiri atas dua atau lebih kategori. Adapun hipotesis penelitian disajikan sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama: Apakah media *magic book* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

2. Hipotesis kedua: Apakah media *magic book* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus Anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian di KB cendikia kota kediri dilaksanakan pada hari kamis , 10-12 april 2023 dimulai dari peneliti datang dan dilanjutkan penataan tempat main tahap selanjutnya untuk menunggu atau Penyambutan anak di depan pagar pukul 07:15 wib, setiap anak yang datang selalu bersalaman dengan guru. Selanjutnya anak anak melakukan baris-berbaris pukul 08:00 wib, dilanjutkan kemudian main pembukaan anak melakukan gerakan senam dengan diiringi musik,

kemudian setelah selesai anak melakukan baris berbaris kembali menuju ruang kelas dan melakukan kegiatan pembelajaran . Prosedur tindakan yang dilakukan yaitu :

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan mengatur tempat duduk anak untuk duduk dikursi masing-masing atau membentuk pembelajaran klasikal dengan anak duduk membuat lingkaran serta membuka dengan salam dan do'a sebelum belajar dan dilanjutkan dengan bernyanyi agar lebih semangat, dilanjutkan dengan membaca surah Al-ikhlas dan surah pendek

2. Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti dimulai pukul 09:00 wib – 10.00 wib. Terlebih dahulu guru memperkenalkan media pembelajaran *magic book* kepada siswa, lalu membagikan media *magic book* kepada anak satu kelas untuk memperhatikan bentuk dari huruf huruf alfabet yang ada di media *magic book* dan anak mulai menulis dan menebali huruf yang di tunjukan oleh guru. Anak diwajibkan untuk berperan aktif dalam menebali huruf alfabet yang ada di media *magic book*. Evaluasi pembelajaran Pada pukul 10.30 wib guru melakukan evaluasi langsung terhadap anak dengan

mencatat perkembangan anak, guru mengevaluasi setiap hari selama proses penelitian dilakukan, untuk mengetahui sampai dimana kemampuan mengenal huruf alphabet dan kemampuan ketrampilan motorik halus dalam menulis huruf dan angka pada media *magic book* pada setiap anak selama penelitian dilakukan.

2. Penutup

Pukul 11:00 wib anak pulang sekolah, sebelum pulang anak membaca doa selamat dunia akhirat dan doa penutup majelis lalu menyanyikan lagu jika pulang sekolah, guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari kemudian anak memberi salam dengan serentak, anak tetap berada di dalam kelas sembari menunggu dijemput oleh orang tuanya masing-masing. Data penelitian yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest pada permainan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet dan angka pada kelompok A di KB Cendikia Kota Kediri. Tes diberikan sebelum dan sesudah keseluruhan materi diajarkan dengan Media *Magic Book* . Soal tes disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf alphabet.

Penelitian ini dilakukan peneliti dari tanggal 10 April s/d 14 April 2023. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai ketua pengelola untuk mendapatkan izin penelitian di kelompok A. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan *Media Magic Book* untuk meningkatkan perkembangan kognitif yaitu mengenal huruf Alfabet pada anak dan meningkatkan ketrampilan motorik halus di KB Cendiki kota Kediri. Data pretest merupakan data awal yang diambil untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal huruf alfabet sebelum diterapkan bermain sambil belajar dengan *media book*, pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes ceklist, pengamatan dan assesmen hasil karya anak anak.

Tabel. 1. Gambaran Kelas Kontrol

No	Indikator	Skor	Skor Ideal	%	Kriteria
Perkembangan Kognitif					
1	Mengenal huruf dan angka dengan benar	31	60	51,6	MB
2	Menyebutkan simbol huruf dan angka dengan benar	32	60	53,3	MB
3	Menunjukkan symbol huruf dan angka dengan benar	32	60	53,3	MB
Jumlah				52,7	
Perkembangan Motorik					

1	Menuliskan huruf dan angka dengan benar	32	60	53,3	MB
2	Menebali aksara serta angka dalam melakukan tanda tulis	31	60	51,6	MB
3	Mencontoh bentuk huruf dan angka	32	60	53,3	MB
Jumlah				52,7	
Total Kognitif Motorik				53,0	MB

Berdasarkan perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut diberikan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan yaitu 53,0% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

Tabel. 2 Kemampuan Kognitif dan Motorik anak pada kelas kontrol

N	Kriteria	Rentan g Skor	F	Presentas e
1	BB	0-40%	0	0%
2	MB	41-55%	1	100%
3	BSH	56-75%	0	0%
4	BSB	76-100%	0	0%

Dari tabel di atas diketahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol pretes didapatkan kemampuan kognitif dan motorik anak pada kriteria belum berkembang (BB) 0 anak dengan persentase 0 %, kriteria mulai berkembang (MB) 15 anak dengan persentase 100 %, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 0 anak dengan persentase 0%, dan anak

yang berada pada kriteri berkembang sangat baik (BSB) terdapat 0 orang anak dengan persentase 0%.

Tabel 3. Uji data normal untuk kelas tanpa perlakuan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.96102387
Most Extreme Differences	Absolute	.447
	Positive	.394
	Negative	-.447
Kolmogorov-Smirnov Z		1.729
Asymp. Sig. (2-tailed)		.005
a. Test distribution is Normal.		

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Pengambilan keputusan Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,005 > 0,05 maka dapat disimpulkan nilai residue berdistribusi normal

Tabel 4. Uji data normal untuk kelas perlakuan sebelum menggunakan media

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.74228582
Most Extreme Differences	Absolute	.394
	Positive	.263
	Negative	-.394
Kolmogorov-Smirnov Z		1.524
Asymp. Sig. (2-tailed)		.019

a. Test distribution is Normal.	
---------------------------------	--

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Pengambilan keputusan Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,019 > 0,05 maka dapat disimpulkan nilai residue berdistribusi normal

Tabel 5. Uji data normal untuk kelas perlakuan setelah menggunakan media

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.41346180
Most Extreme Differences	Absolute	.262
	Positive	.262
	Negative	-.200
Kolmogorov-Smirnov Z		1.014
Asymp. Sig. (2-tailed)		.255
a. Test distribution is Normal.		

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Pengambilan keputusan Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,255 > 0,05 maka dapat disimpulkan nilai residue berdistribusi normal

Dalam Penelitian ini, Uji hipotesis penelitian menggunakan metode t-test untuk melihat adanya perbedaan pada sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Pembelajaran serta untuk melihat seberapa besar pengaruh media *magic book* terhadap perkembangan kognitif dan motorik pada anak Paud. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $Sig. < 0,05$. Jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima.

Tabel 6. Uji T-Test untuk kelas kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52.8667	15	1.68466	.43498
	Posttest	52.9333	15	.59362	.15327

Pada output ini diperlihatkan hasil ringkasan statistik diskriptif dari kedua sample atau data pretes dan postest. Mean pretes sebesar 52,8 dan nilai rata rata postes sebesar 52,9 karena nilai rata rata hasil belajar pada pretes 52,86 < postes 52,93 maka itu artinya secara diskriptif ada perbedaan rata rata hasil belajar antara pretes dan postes. Selanjutnya untuk membuktikan perbedaan tersebut benar benar signifikan maka perlu menafsirkan hasil uji paired hasil

sample T tes yang terdapat pada output paired sample t tes.

Tabel 7. Uji Paired Samples Correlations untuk kelas kontrol

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	15	-.510	.052

Pada output yang kedua paired sample correlation adalah hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau variable yakni pretes dan postes dikarenakan nilai signifikansi $0,052 < 0,05$ maka ada hubungan korelasi antara pretes dan postes dalam pembelajaran tanpa media *magic book*.

Tabel 8. Uji Paired Samples Test untuk kelas kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval Of The Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-.0667	2.05171	.52975	-1.06287	1.06953	-1.426	.940	

Pada Output ketiga Diketahui bahwa nilai signifikan (2 tailed) sebesar $0,902 > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar tanpa menggunakan media antara data pretest dan posttest, maka tidak ada pengaruh antara pretes dan postes dalam pembelajaran tanpa media.

Tabel 9. Uji T-Test untuk kelas eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	51.533	15	1.99523	.51517
	POSTEST	62.000	15	3.07060	.79282

Pada output pertama, ini diperlihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua sample atau data pretes dan postest. Mean pretes sebesar 51,5 dan nilai rata rata Postes sebesar 62,0.

Tabel 10. Uji Paired Samples Correlations kelas eksperimen

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	15	.420	.119

Pada output yang kedua paired sample correlation adalah hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau variable yakni pretes dan postes dikarenakan nilai signifikansi

$0,119 > 0,05$ maka tidak ada hubungan korelasi antara pretes dan postes dalam pembelajaran tanpa media *magic book*.

Tabel 10. Uji Paired Sample Test untuk klas eksperimen kelas sebelum dan sesudah perlakuan pretes dan Postest

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-1.0467E1	2.87518	.74237	-12.05889	-8.87444	-1.1499	14	.2800

Diketahui bahwa nilai signifikan (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media antara data pretest dan posttest, maka ada pengaruh antara data pretes dan postes sesudah dan sebelum pembelajaran tanpa media. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *magic book* dalam pembelajaran terhadap

perkembangan kognitif dan motorik siswa sangat signifikan.

Untuk Mengetahui seberapa besar pengaruh media *magic boook* terhadap perkembangan kognitif dan motorik siswa paud, cara menghitung rumus menurut David E malzer (dalam yanti herlanti 2014) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor edeal} - \text{Skor Pretes}} \times 100 \%$$

$$G = \frac{62 - 52}{60 - 52} \times 100 \%$$

$$G = \frac{10}{8} \times 100 \%$$

$$G = 1,25 \%$$

Berdasarkan rumus tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif diberikan Media *magic book* terhadap perkembangan kognitif dan motorik siswa pada anak usia 3-4 tahun di KB Cendikia Kota Kediri sebesar 1,25% . hasil penelitian ini dilakukan hasil analisis perbandingan pada penelitian dengan jenis penelitian eksperimen terhadap variabel bebas yaitu penggunaan Media Magic book (X) dan variable terikat yaitu kemampuan membaca mengenal bentuk huruf (Y). Untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan

terhadap sampel. Setelah melakukan hasil perbedaan (pretest) dan (postes) dari perlakuan, langkah selanjutnya yaitu melihat kemampuan kognitif dan motorik dengan perlakuan yang telah diberikan kepada anak. Adapun kemampuan yang akan di kembangkan oleh anak antara lain: Mengenali huruf dan angka dengan benar, Menyebutkan simbol huruf dan angka dengan benar, Menunjukkan simbol huruf dan angka dengan benar, Menuliskan huruf dan angka dengan benar, Menebali aksara serta angka dalam melakukan tanda tulis, Mencontoh bentuk huruf dan angka. Sebelumnya Hal ini didukung oleh peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Sukma cania (2020) melalui penelitiannya menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan Pengaruh Media *Glowing City* terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nila Mayang Sari (2016) berpendapat bahwa melalui penggunaan media *geoboard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru.

Penelitian yang ditulis oleh Mas Lailatul Qibtiyah dkk, (2021) dengan

judul “Pengaruh Penggunaan Media Magic Straw Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini”. di TK Dharma Wanita Persatuan di kecamatan Waru Sidoarjo. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa Penggunaan media magic straw berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus anak, hal ini ditunjukkan dengan perbedaan perkembangan kognitif dan motorik halus yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *magic book* dalam pembelajaran di tingkat Paud dapat meningkatkan keefektifan kognitif dan motorik anak Paud.

D. Kesimpulan

Dari data diatas bisa disimpulkan bahwa dari uji Paired Samples Statistics output pretes sebesar 51.53 sedangkan Postest sebesar 62.00 dari uji T Diketahui bahwa nilai signifikan (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media antara data pretest dan postes, maka ada pengaruh antara data pretes dan

postes sesudah dan sebelum pembelajaran tanpa media *magic book*. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *magic book* dalam pembelajaran terhadap perkembangan kognitif dan motorik halus siswa Paud sangat signifikan. Terdapat juga pengaruh dan perbedaan hasil belajar dengan dengan media menggunakan Rumus David E malzer sebesar 1,25 %

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. A. (2016). Aspek Perkembangan Motorik dan Hubungannya Dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1).
- Arif, M., & Shofiyah, L. (2020). Penggunaan “Ape Magic Straws” Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Motoric*, 4(2), 200-206.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Djamarah, S. B. (2002). Psikologi belajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Galuh, B, P., & Ariska, I. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Berbagai Pola Pada Kelompok A Paud Al-Ikhlas. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 6(1), 86-92.

- Kusmiyati, B Purnomo (2019). Pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran pada guru di PPT Nur Insan Surabaya, *Jurnal Community Development and Society 1* (2) 94
- Kusmiyati, Ardianik; Suharti Kadar (2018). Iptek bagi Masyarakat Usaha Meningkatkan Pembelajaran Matematika yang Inovatif dan Menyenangkan Berbantuan Media Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPM 17, Jurnal Pengabdian masyarakat 3* (10)
- Kusmiyati, Budi martono, Ni Nyoman Sarmi (2021). Pemanfaatan barang bekas sebagai alat permainan edukatif (APE) untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan Anak Usia Dini. Book Chapter Abdimas Pendidikan, Teknologi, ilmu Komunikasi, Hukum, Pertanian, pangan dan perikanan universitas Dr Soetomo.
- Mukaromah, Y. H. (2015). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menjiplak Pada Anak Kelas I Di SD Negeri 9 Terangun. *Jurnal Pendidikan Anak, 4*(2).
- Musyarofah, M. (2017). Pengembangan aspek sosial anak usia dini di taman kanak-kanak Aba IV Mangli Jember tahun 2016. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication), 2*(1), 99-122.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media HulaHoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia, 4*(1), 6-12.
- Nurmaya, I., Mering, A., & Ali, M. (2020). Perkembangan Keterampilan Motorik Melalui Kegiatan Menari Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Harapan Indah Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 9*(12).
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Pascal Books.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 9*(1).
- Roostin, E. (2019). Penggunaan Media Geometri untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Menciptakan Bentuk. *Aulad : Journal on Early Childhood, 2*(1), 1–8. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i1.10> Mengenal Keterampilan Motorik pada anak Usia Dini - PAUD Pedia. Retrieved on July 30 2022 from <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/berita/mengenal-keterampilan-motorik-pada-anak-usia-dini?id=898&ix=47>

- Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik). Medan: Edu Publisher.
- Sari, N. M., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Geoboard terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 1–10
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono., Yuliani & Nurani. (2008). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta : Universitas Terbuka
- Supriyanto, D. (2015). Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak dan Pendidikan Keagamaan Orangtua. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(2), 66-75.
- Sutisna, N., & Rachmawati, Y. (2018). Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Siswa Cerebral Palsy Tipe Spastik. *Pedagogia*, 16(1), 35-43.
- Suyanto, S. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat. Yogyakarta: Hikayat
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- yulianto, D., & Awalia, T. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B RA Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 118-123.
- Wahyuningsih, Y. (2015). Mengoptimalkan Perkembangan Sosio emosional Anak Usia Dini Melalui Media Wayang. *EduHumaniora*, 6(1), 8-13.