

## **Pengaruh Media *Digital Art Illustration* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B**

**Rani Umi Rahmawati<sup>1</sup>, Wening Sekar Kusuma<sup>2</sup>, Dita Primashanti Koesmadi<sup>3</sup>**  
PG-PAUD, STKIP MODERN NGAWI  
Email: raniimirahmawati@gmail.com<sup>©</sup>

### **Abstrak**

Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting dalam pertumbuhan anak adalah aspek fisik motorik, dalam kehidupan sehari-hari aspek fisik motorik sangat dibutuhkan untuk problem solving dan mempersiapkan kesiapan anak dalam memasuki pendidikan tingkat lanjut. Namun demikian, ditemui masih banyak anak yang kemampuan motorik halusnya rendah dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat. Sesuai dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media digital art illustration terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental design jenis One-Group Pre-Test Post-Test Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik Participant Observation. Penelitian diawali dengan melakukan tes diawal (pre test), kemudian diberikan perlakuan (treatment) dan diakhiri dengan pemberian test diakhir (post test). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil post test, hal ini menunjukkan bahwa media digital art illustration berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B.

**Kata kunci:** anak, kemampuan, motorik halus, media

### **Abstract**

One aspect of child development that is very important in child growth is the physical-motor aspect, in everyday life the physical-motor aspect is needed for problem solving and preparing children's readiness to enter advanced education. However, there are still many children who have low fine motor skills due to inappropriate use of learning media. In accordance with these problems, this study aims to determine the effect of digital art illustration media on the fine motor skills of group B children. This study used a quantitative method with a pre-experimental design type of One-Group Pre-Test Post-Test Design. The data collection technique used is the Participant Observation technique. The research begins with conducting a test at the beginning (pre-test), then given treatment (treatment) and ends with giving a test at the end (post-test). The results of this study indicate that there is a significant influence on the results of the post test, this shows that digital art illustration media has an effect on the fine motor skills of group B children.

**Keywords:** children, ability, fine motor, media

### **PENDAHULUAN**

Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting dalam pertumbuhan anak adalah aspek fisik motorik. Aspek fisik motorik sendiri dibagi menjadi dua yakni motorik kasar dan halus, Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan otot besar seperti berlari, melompat,

memanjat, menendang bola dan sebagainya, sedangkan menurut Hurlock dalam (Primayana, 2020) motorik halus merupakan pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih untuk digunakan menggenggam, melempar, menggambar, menangkap bola, menggunting dan sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari aspek fisik motorik sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan problem solving yang dihadapi anak dan mempersiapkan kesiapan anak dalam memasuki pendidikan tingkat lanjut. Motorik halus menjadi sangat penting bagi anak karena jika aspek tersebut tidak berkembang secara optimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya maka akan berpengaruh pada kehidupan anak sehari-hari dalam kemampuan *problem solving* seperti menggunakan alat makan dengan benar, fisik motorik halus sendiri juga berkaitan dengan otot syaraf yang apabila tidak berkembang maka akan berpengaruh pada koordinasi mata dan tangan anak dan fisik motorik halus sendiri menjadi bekal dasar anak dalam kemampuan menggunakan alat tulis dengan benar. Gerak motorik halus tidak memerlukan tenaga tetapi memerlukan koordinasi mata serta tangan yang teliti serta lebih cermat (Aguss, 2021). Kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus anak bukanlah kegiatan yang menggunakan otot-otot besar, melainkan menggunakan otot-otot kecil yang berhubungan dengan koordinasi mata dan tangan untuk membantu menstimulasi perkembangannya.

Motorik halus adalah suatu kemampuan dalam pengorganisasian otot-otot kecil seperti jari jemari, tangan, dan mata yang membutuhkan kecermatan antara mata dengan tangan, semakin baik kemampuan motorik halus anak, maka semakin baik pula dalam melakukan aktivitas sehari-harinya maupun aktivitas pembelajaran di kelas, ketika kemampuan motorik halus anak belum berkembang maka akan menyulitkan anak dalam melakukan aktivitas mengembangkan motorik halusnya (Qomariah et al., 2020). Motorik halus anak sangatlah berperan penting dalam melakukan aktivitas keseharian anak, apabila motorik halus anak terstimulasi dengan baik maka anak akan memiliki kemudahan dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas maupun dalam melakukan aktivitas kesehariannya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa motorik halus anak sangatlah penting sebagai pondasi awal atau tolak ukur perkembangan anak yang berhubungan dengan otot-otot kecil dan syaraf otak anak, jika motorik halus anak terstimulasi dengan baik maka anak akan memiliki kemudahan dalam melakukan aktivitasnya namun sebaliknya apabila motorik halus anak tidak terstimulasi dengan baik maka anak akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas dalam keseharian dan saat proses pembelajaran disekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK MNU XV NK Jambangan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi khusus di kelompok B, ditemukan bahwa sekitar 75% atau 12 dari 16 anak masih memiliki keterampilan motorik halus yang rendah. Bentuk keterampilan motorik halus anak yang masih rendah seperti : (1) Koordinasi mata dan tangan rendah, terlihat pada kegiatan meronce dengan bahan-bahan yang disediakan oleh guru hasil kerja anak tidak memenuhi standar penilaian yang ada (2) Keterampilan menggunakan jari-jari tangan masih rendah, terlihat pada saat proses kegiatan menggambar dan menggunting hasil dari kerja anak

tidak sesuai dengan instrumen penilaian yang mengacu pada standart tingkat pencapaian perkembangan anak (3) Media pembelajaran yang disediakan sekolah tidak menarik sesuai dengan perkembangan zaman seperti media pada kegiatan menggambar yang masih menggunakan kertas gambar dan krayon sebagai alat dan bahan untuk pembelajaran anak sehingga kurang mengeksplorasi kemampuan anak.

Kegiatan belajar pembelajaran dibutuhkan sarana penunjang untuk membantu tujuan pembelajaran agar tercapai, sarana pendukung pembelajaran salah satunya adalah berupa media, menurut Miftah dalam (Trisiana, 2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Tentunya sangat banyak sekali macam bentuk media yang dapat digunakan sebagai perantara bagi seorang pendidik terhadap siswanya agar selama proses pembelajaran berlangsung materi yang diberikan atau tujuan dan capaian pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan indikator kecapaian.

Konsentrasi menjadi hal utama yang dibutuhkan siswa agar proses pembelajaran berlangsung dapat menghasilkan tujuan yang ingin dicapai yaitu agar anak menguasai kompetensi yang dimilikinya, menurut Dimiyati dalam (Khotimah et al., 2020) konsentrasi merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan konsentrasi anak adalah guru harus menyiapkan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu utama untuk menunjang keberhasilan mengajar karena menurut Amir dalam (Khotimah et al., 2020) menyatakan bahwa berhasilnya suatu pembelajaran sangat berpengaruh dari penggunaan media pembelajaran, sehingga pemilihan media yang tepat sangat membantu dan mendukung tujuan yang ingin dicapai oleh pendidik.

Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, bagi seorang pendidik penguasaan dan pengetahuan teknologi (*technological knowledge*) merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran (Centauri, 2019). Berkembangnya zaman menjadikan tugas tambahan bagi seorang pendidik agar mampu mengikuti dan mengadakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman .

Para guru dituntut untuk bisa mengembangkan kemampuan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran representatif sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran (Amirullah & Susilo, 2018). Pada dasarnya semua mata pelajaran harus terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pemanfaatan *smartphone* menjadi media dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kehadiran revolusi industri 4.0 memiliki beberapa tujuan seperti mempersingkat waktu dan siklus inovasi, semakin berkembangnya *hardware*, *software* serta koneksi internet, masyarakat di dunia telah mengubah pola pikir dan gaya hidupnya dari kegiatan fisik atau nyata yang dialihkan

menjadi kegiatan dalam dunia maya atau internet (Setiaji, 2020). Dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang maka media digital art illustration dapat memudahkan peneliti dalam memberikan stimulasi terhadap anak sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai yaitu memberikan pengaruh media digital art illustration terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi.

Proses pembelajaran menggunakan aplikasi medibang paint untuk menggambar dengan menggunakan illustration membantu anak berfikir secara kreatif untuk menghasilkan suatu gambar sesuai gagasannya, berfikir secara kreatif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, menurut Murhima dalam (Nurhalizah & Yuwafik, 2020) kreatif merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan, sehingga berfikir secara kreatif sangat dibutuhkan anak agar anak mamou menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk gambar.

Pada treatment yang diberikan menggunakan media digital art illustration dengan media software yang disediakan oleh platform google playstore untuk memudahkan peneliti memberikan stimulasi motorik halus pada anak kelompok B TK MNU VN NK Jambangan Paron Ngawi, dengan menggunakan aplikasi medibang paint anak akan diarahkan untuk membuat gambar sesuai dengan imajinasinya yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang mendukung proses stimulasi berjalan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

*Aplikasi medibang paint* adalah aplikasi yang disediakan oleh *platform google playstore* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *smartphone* guna menunjang pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat digunakan untuk menstimulasi motorik halus anak adalah menggunakan media ilustrasi dengan aplikasi medibang paint, aplikasi medibang paint adalah *software* yang dapat membantu dalam membuat karya seni dan desain khususnya ilustrasi (*digital painting*) bahkan membuat komik (Setiaji, 2020). Medibang paint sendiri dapat didownload dan diinstal di *smartphone* secara gratis melalui play store atau *appstore* dan bisa digunakan dalam perangkat Android, Windows, Mac OS X dan Ios yang menggunakan penyimpanan *cloud* yang mempermudah pengguna dalam mengelola, mencadangkan dan menyimpan hasil karya seni nya dengan aman.

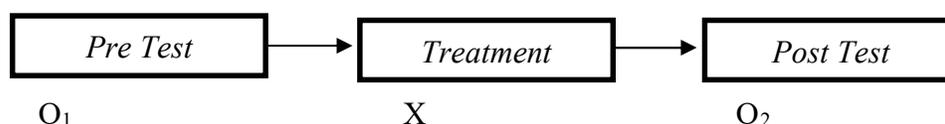
Sejalan dengan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar pembelajaran baik dalam proses pembelajaran berlangsung dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, karena proses pembelajaran sangat menentukan hasil yang ingin dicapai dan dengan pemilihan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran maka akan memberikan hasil yang baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre eksperimental design* dengan design *one-group pretest posttest design*. Hal ini dikarenakan permasalahan penelitian memiliki cakupan yang terbatas hanya pada satu kelas. Pemilihan *one-group pretest posttest design* dilakukan untuk

meminimalisir hasil penelitian yang bias. Didalam penelitian *pre eksperimental design* tidak ada variabel kontrol, maka hanya menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel independen dan dependen. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media digital art illustration, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak usia dini. Desain penelitian ini menggunakan satu kelompok yang diawali dengan melakukan tes awal (*pre test*) yang diberikan kepada satu kelompok tersebut, kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* berupa *media digital art illustration*. Setelah pemberian *treatment*, kemudian diberikan tes akhir (*post test*) pada kelompok tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan *Participant Observation* dikarenakan anak terlibat langsung dalam pengambilan data dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu statistik parametrik. Sampel pada penelitian ini melibatkan 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan di TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi.

Adapun desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu design *one-group pretest posttest design*.



Keterangan :

O<sub>1</sub> : nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

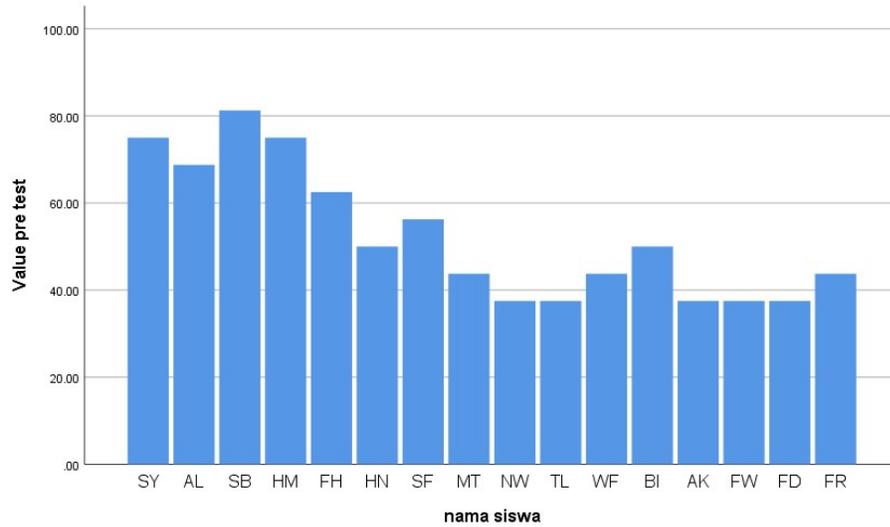
X : *Treatment* yang diberikan

O<sub>2</sub> : nilai *posttest* (setelah diberikan *treatment*)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

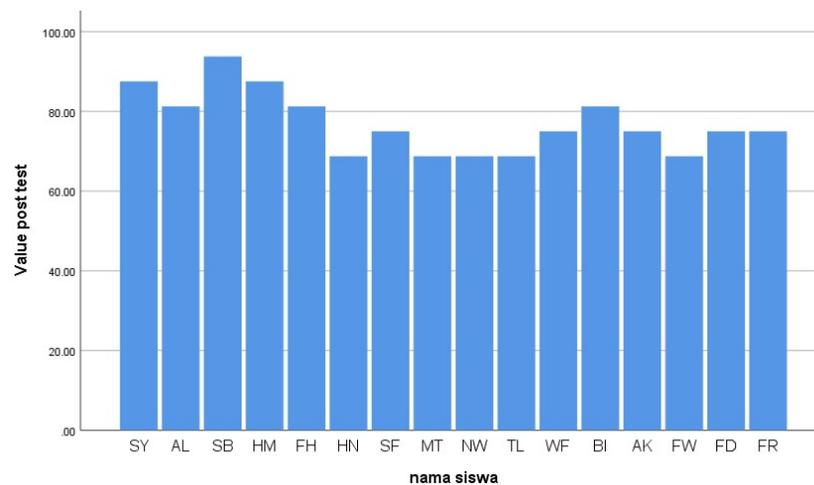
Penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan yaitu apakah ada pengaruh media *digital art illustration* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi. Pada tahap perencanaan peneliti merancang kegiatan *pre test* dan *post test* yang akan diberikan kepada anak menggunakan pensil, kertas gambar dan pensil warna kemudian pada tahapan pemberian *treatment* media *digital art illustration* yaitu sebuah alat *aplikasi* yang disediakan oleh *platform google playstore* berupa media gambar digital dengan menyusun urutan dan tata cara menggunakan media tersebut sampai dengan hasil akhir berupa gambar berbentuk ilustrasi dalam proses pelaksanaan pemberian *treatment*. Peneliti juga menyiapkan lembar untuk *pre test* dan *post test* untuk menilai hasil yang telah didapat anak sebelum dan sesudah diberikan *treatment*

Hasil pelaksanaan *pre test* menunjukkan bahwa 75% atau 12 dari 16 anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi masih memiliki keterampilan motorik halus yang rendah. Adapun perolehan skor motorik halus *pre test* dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Nilai *pre-test* kemampuan motorik halus**

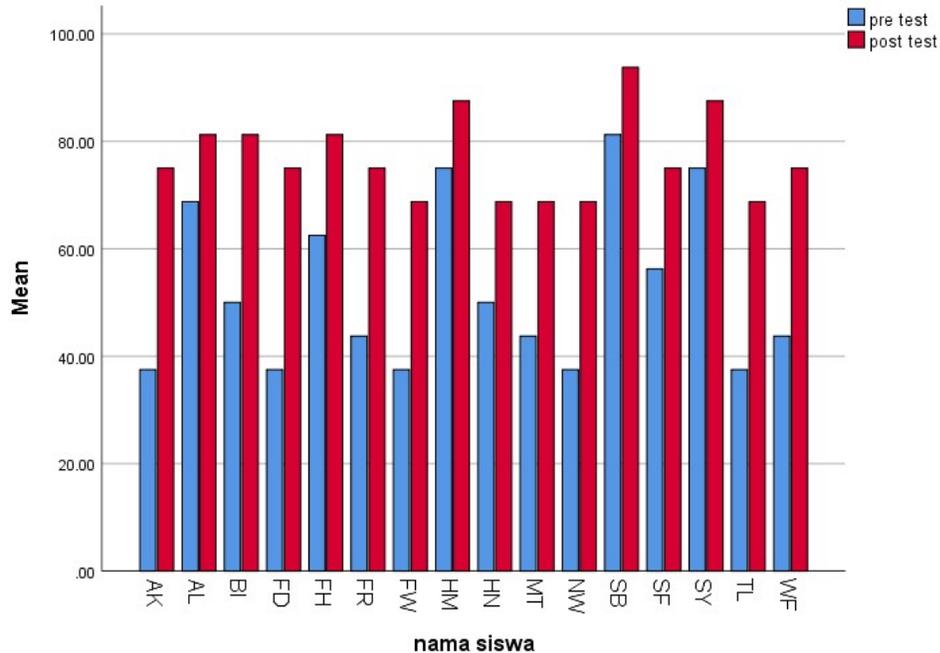
Hasil pelaksanaan *post test* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi, hasil skor *post test* anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi menunjukkan 80% atau 13 anak memiliki nilai kategori sedang dan 3 anak memiliki nilai kategori tinggi. Adapun perolehan skor motorik halus *post test* dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Nilai *post-test* kemampuan motorik halus**

Hasil *pre test* menunjukkan hasil skor rata-rata adalah sebesar 52,34. Setelah diberikan *treatment* berupa media *digital art illustration* terlihat hasil pada *post test* kemampuan motorik halus anak meningkat dengan rata-rata 76,95. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan hasil dari *pre-test* dan *post-test* terhadap kemampuan motorik halus anak. Dengan demikian terbukti bahwa pemberian *treatment* berupa media *digital art illustration* berpengaruh terhadap

kemampuan motorik halus anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan. Adapun perolehan skor perbandingan nilai *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3. Perbandingan Nilai *pre-test* dan *post-test* kemampuan motorik halus**

Setelah data *pre-test* dan *post test* diperoleh, maka peneliti membandingkan hasil *pre-test* dan *post test* kemudia menganalisis data agar penelitian dapat diketahui dengan teliti dan cermat untuk menguji hipotesis yang ditentukan. Analisis data yang disajikan yaitu menggunakan uji-t untuk sampel kecil yang saling berhubungan. Uji normalitas data pada penelitian yang dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan statistik uji *one sample kolmogorov-Smirnove* yaitu berkaitan dengan tingkat kesesuaian antara distribusi skor observasi, sampel dan distribusi teoritisnya. Test ini dengan bantuan *software SPSS 25* menggunakan ketentuan *Asymp, Sig>0,05*.

**Tabel 1. Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov***

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.14240078
Most Extreme Differences	Absolute	.156

	Positive	.104
	Negative	-.156
Test Statistic		.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Data penelitian yang dilakukan pada kelompok eksperimen diatas dengan menggunakan statistik uji *one sample kolmogorov-Smirnove* menghasilkan *Asym. Sig (2-tailed)* 0,2 yang artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 berarti data dinyatakan berdistribusi normal untuk selanjutnya bisa dilakukan uji-t untuk mencari pengaruh media *digital art illustration* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan.

**Tabel 2. Paired Sample Test**

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	pre test - post test	-24.60938	9.26147	2.31537	-29.54446	-19.67429	-10.629	15	.000

Hasil analisis dari *paired sample t-test* menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) 0,00 karena nilai signifikansi 2 tailed lebih kecil dari 0,05 maka data dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dengan media *digital art illustration*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diatas maka kesimpulan Keputusan Uji Hipotesisnya adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Simpulan hasil Uji Hipotesis membuktikan bahwa ada pengaruh media *digital art illustration* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi.

Media *digital art illustration* adalah sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar

peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran (Moto, 2019).

Menurut Azhari dalam (D. K. Putri et al., 2020) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil aktivitas pembelajaran. Media digital art illustration adalah media yang menggunakan kecanggihan teknologi berupa aplikasi *medibang paint* yang memfasilitasi anak guna menyampaikan proses pembelajaran dalam bentuk menggambar menggunakan alat multimedia sehingga capaian pembelajaran dapat didapat dengan baik sesuai dengan perkembangannya.

Sejalan dengan pendapat diatas media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, media *digital art illustration* merupakan sebuah media pembelajaran berupa menggambar menggunakan *aplikasi medibang paint* yang disediakan oleh *google platform* yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian di TK MNU XV NK Jambangan untuk mengetahui pengaruh media tersebut dalam kemampuan motorik halus anak kelompok B, peneliti memanfaatkan perkembangan teknologi yang sangat pesat dalam membuat media pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai dengan bantuan alat teknologi, karena pada saat ini telah berkembang pesat multimedia, namun belum semua guru dapat memanfaatkannya, untuk itu para guru dituntut untuk lebih profesional agar dapat memanfaatkan multimedia yang ada dengan terlebih dahulu perlu menguasai media sederhana yang merupakan dasar-dasar pengembangan media pembelajaran (Moto, 2019). Peneliti memberikan stimulasi media berupa teknologi pada penelitian ini agar kedepannya dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran untuk mencapai suatu capaian pembelajaran anak didik.

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar dan sangat tertarik dalam mempelajari hal baru, tetapi pada kenyataannya dalam proses pembelajaran sering ditemukan hambatan dalam menyampaikan materi pembelajaran, dibutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa media *digital art illustration* media gambar dari *aplikasi medibang paint* yang dapat menarik minat belajar anak sehingga kemampuan motorik halus anak dapat distimulasi dengan baik, menurut Warista dalam (Swastyastu, 2020) mendefinisikan teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat yang luas dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan simpulan dari beberapa pendapat para ahli diatas dan dari pengujian hipotesis diatas maka dapat dilihat dari hasil analisis dari *paired sample t-test* menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) 0,00 karena nilai signifikansi 2 tailed lebih kecil dari 0,05 maka data dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak. Dengan demikian berdasarkan hasil pengujian diatas menggunakan media

*digital art illustration* yang diberikan kepada anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap motorik halus anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan beserta analisis data penelitian terbukti bahwa terdapat kenaikan skor rata-rata kemampuan motorik halus anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi sebelum dan sesudah diberikan *treatment* atau perlakuan, yakni dari skor rata-rata awal sebelum diberikan *treatment* adalah 52,34 sedangkan skor rata-rata setelah diberikan *treatment* menunjukkan kenaikan menjadi 76,95. Selanjutnya dengan melihat hasil perhitungan rumus *t-test* untuk sampel kecil yang saling berhubungan pada penelitian ini, yaitu menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) 0,00 karena nilai signifikansi 2 tailed lebih kecil dari 0,05 maka data dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nihil ditolak.. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari media *digital art illustration* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengadakan penelitian lainnya yang dapat mempengaruhi motorik halus anak usia dini. Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian selanjutnya dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 21–26.
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nurhalizah, M. E., & Yuwafik, M. H. (2020). Women ' S Participation in the Terrorist Network in the. *Jutnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 15(2), 1–181.
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 91–100.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649.
- Qomariah, Q., Marlina, L., & Oktamarina, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus

Melalui Kegiatan Mozaik Pada Siswa Kelompok B. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 2(1), 37–48.

Setiaji, R. S. (2020). Begitu pula dalam menciptakan sebuah karya seni dan desain dapat memanfaatkan teknologi. *Imaji, Vol. 18, N, 72–78*.

Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.