

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal yang dikemas dalam bentuk buku panduan pelaksanaan. Model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi (guru).

1. *Analyze* (Analisis Kebutuhan)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi dan wawancara. Pengumpulan data menggunakan wawancara dilakukan pada 3 guru TK. Tujuannya untuk mengetahui informasi tentang guru, anak, proses pembelajaran dan model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil wawancara mengenai penerapan model pembelajaran pada umumnya guru menjawab bahwa masih jarang dan hampir tidak pernah dalam menerapkan model pembelajaran di kelas. Selanjutnya analisis kebutuhan lainnya dengan mengobservasi proses pembelajaran yang berlangsung di TK Perintis.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan bahwa pada umumnya guru lebih banyak menerapkan kegiatan bermain pada area-area. Hal tersebut terjadi karena

berbagai hambatan yang ditemui dalam penerapan model pembelajaran. Hambatan tersebut diantaranya keterbatasan sumber bacaan, waktu yang terbatas, kurangnya informasi mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan di TK, fasilitas yang kurang mencukupi dan kerumitan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu banyak tuntutan dari pihak sekolah seperti mengerjakan laporan harian, mingguan dan bulanan, sehingga guru lebih memilih proses pembelajaran yang mudah dilakukan seperti menggunakan pekerjaan anak (LKA) dan majalah.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah sudah berjalan dengan baik sesuai dengan proses pembelajaran yang tertuang pada kurikulum 2013 yaitu mengacu pada 6 aspek perkembangan diantaranya adalah nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni dan sosial-emosional. Pada proses pembelajaran dikelompok B masih didominasi oleh kegiatan menulis dan berhitung yang belum dirangkai menjadi satu kesatuan bermain dan penggunaan LKA. Secara garis besar kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak diawali dengan apersepsi tema dan sub tema yang akan dibahas pada hari itu. Kemudian guru menjelaskan tugas yang akan dilakukan oleh anak. Kegiatan inti adalah seluruh kegiatan anak yang mengerjakan tugas dari guru. Banyak anak yang selalu terburu-buru dalam menyelesaikan pekerjaannya karena ingin segera bermain di halaman sekolah. Pada proses pembelajaran yang penulis amati bahwa sebenarnya untuk keterampilan motorik halus sering dilatih setiap hari. Akan tetapi, proses pelatihan dalam keterampilan yang mengandalkan jari-jemari tersebut hanya dengan kegiatan menulis dan mewarnai

pada lembar LKA. Sehingga seringkali kegiatan tersebut membuat anak merasa jenuh dan kurang menarik perhatiannya.

Jika ditinjau lebih lanjut, bahwasannya proses pembelajaran yang melatih keterampilan motorik halus anak hanya monoton pada kegiatan menulis pada lembar LKA dan mewarnai majalah. Padahal, kegiatan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dapat bervariasi dan beraneka ragam. Masih jarang guru yang mengetahui tentang model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal. Biasanya pada praktik pembelajaran tentang kearifan lokal hanya sebatas mengenalkan bentuk-bentuk kearifan lokal dan kurang mendominasi kegiatan yang menunjukkan proses kegiatan atau pembuatan tentang seni kerajinan daerah Yogyakarta. Materi membuat biasanya hanya diterapkan dengan menggunakan LKA. Kebanyakan guru hanya memilih kegiatan praktis saja dengan alasan lebih mudah diterapkan untuk anak. Padahal anak-anak kelompok B usia 5-6 tahun sudah mampu dalam menghasilkan karya dengan kreativitas yang dapat dikatakan baik.

Melalui pengembangan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal yang dikemas dalam tiga rangkaian kegiatan dan disusun melalui buku panduan pelaksanaan akan lebih memudahkan guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap analisis, maka produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk

meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Adapun komponen yang akan dikembangkan meliputi bagian pendahuluan, landasan teori mengenai model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal, langkah-langkah dalam proses pembelajaran pada masing-masing kegiatan (membuat batik painting, membuat kereasi wayang gunungan dan melukis pada media gerabah), rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lembar penilaian dan rubrik penilaian yang telah dikembangkan.

a. Penyusunan Kerangka Panduan

Panduan ini dalam penyajiannya disusun secara berurutan yang terdiri dari halaman judul/sampul, halaman sampul dalam, pengantar penulis, daftar isi, pendahuluan, teori model pembelajaran, pengertian *art-craft*, macam-macam kearifan lokal, kegiatan bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal (berisi langkah-langkah dari masing-masing kegiatan, rencana pembelajaran, alat penilaian yang meliputi penilaian unjuk kerja dan rubrik) serta daftar pustaka.

b. Penyusunan Alat Penilaian

Alat penilaian yang digunakan pada pengembangan model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal ini adalah unjuk kerja. Pada pembahasan alat penilaian ini terdapat dua bagian yaitu penilaian unjuk kerja dan rubrik penilaiannya. Penilaian unjuk kerja pada setiap kegiatan memiliki nilai 1, 2, 3 dan 4. Masing-masing nilai tersebut dijabarkan dalam rubrik penilaian. Pada setiap kegiatan memiliki deskripsi yang berbeda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai/indikator keberhasilan dalam buku panduan.

c. Penyusunan Instrumen Validasi

Penyusunan instrumen validasi berupa angket dan skala *likert*. Angket terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu, 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (baik), 4 (sangat baik) ini digunakan untuk menilai kualitas kelayakan buku panduan. Instrumen validasi dibagi menjadi tiga yaitu instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media dan pengguna. Pada instrumen validasi ahli materi terdapat tiga komponen yaitu kelayakan isi, kelayakan bahasa dan kelayakan penyajian. Selanjutnya pada instrumen ahli media terdapat tiga komponen yaitu kelayakan isi dan tujuan, kelayakan instruksional dan kualitas teknis. Instrumen validasi bagi pengguna (guru) meliputi tiga komponen yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kualitas teknis.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan model pembelajaran model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dihasilkan berdasarkan analisis kebutuhan. Adapun hasil analisis kebutuhan berupa draft awal model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal ini adalah langkah-langkah pembelajaran. Desain model pembelajaran bermain *art-craft* dikemas dalam bentuk buku panduan pelaksanaan. Buku panduan pelaksanaan digunakan sebagai panduan guru dalam menerapkan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal. Deskripsi produk dari desain awal pengembangan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut:

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran Bermain *Art-craft* Berbasis Kearifan Lokal

Model pembelajaran yang dikembangkan merupakan langkah-langkah yang terdiri dari pendahuuan, isi dan penutup.

1) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini adalah apersepsi yang meliputi guru mengkondisikan anak dengan berbaris di depan ruang kelas. Selanjutnya anak-anak masuk ke kelas untuk melakukan kegiatan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing dan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, proses pelaksanaan bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal yang terdiri dari 3 macam kegiatan. Tiga macam kegiatan bermain tersebut meliputi: membuat batik *painting*, membuat kreasi wayang gunungan dan melukis pada media gerabah. Adapun penjelasan pada masing-masing kegiatan tersebut adalah:

a) Batik *painting*

Batik *painting*/lukisan batik adalah pembuatannya secara langsung diaplikasikan pada kain putih atau pada media lainnya. Pada prinsipnya gambar batik adalah gambar kerajinan yang dikerjakan seperti dalam pembuatan kain batik, yaitu dengan membuat pola-pola hias dengan bahan yang tidak tertembus pewarna. Tentunya dalam pembuatan batik lukis juga menggunakan pola-pola

hias seperti pembuatan batik tulis. Oleh karena itu, dalam pembuatan gambar batik ini juga digunakan berbagai bahan yang tidak sama sifat-sifatnya untuk menggambar pola dan untuk mewarnai dipadupadankan. Istilah asingnya disebut *mixed media*. Pada penelitian ini kegiatan yang dilakukan oleh anak adalah membuat lukisan batik pada media kertas dengan motif kawung yang bertujuan memudahkan anak dalam proses melukis. Caranya dengan menebalkan pola/motif batik menggunakan lili malam dingin dan kemudian proses pemberian warna pada setiap pola/motif batik menggunakan *catton bud*.

b) Kreasi wayang gunung

Wayang kulit merupakan salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat Jawa yang tidak lain juga Daerah Istimewa Yogyakarta. Wayang pertama kali mengambil dari cerita sebuah ukiran pada relief candi-candi yang menggambarkan tokoh leluhur, legenda kepala suku yang mengambil cerita-cerita dari Ramayana dan Mahabarata. Kemudian berkembang wayang itu diubah menjadi sebuah lukisan yang ditata dalam bentuk beberan dengan gambar-gambar manusia yang sesuai dengan ukiran yang terdapat pada relief candi. Wayang merupakan manifestasi dari gambaran sifat manusia dengan tingkah lakunya, wayang merupakan sarana pendidikan moral yang sarat berisi mengenai hal-hal yang baik dan hal-hal yang buruk. Namun, pada praktik pembelajaran di Taman Kanak-kanak lebih disederhanakan dan beberapa bahan diganti dari bahan asli pembuatan wayang kulit karena menyesuaikan untuk anak-anak agar aman dan memudahkan. Pada pagelaran wayang kulit, gunung wayang selalu

menjadi ikon utama. Setiap memulai dan mengakhiri peristiwa, itulah saat gunungan wayang digunakan. Banyak yang bertanya. Disebut gunungan karena bentuknya seperti gunung dan mempunyai makna gegunungan atau tetunggul.

Bentuk dari gunungan adalah segi lima, itu melambangkan lima waktu yang harus dilakukan oleh manusia dalam agama (Islam). dan bentuk meruncing juga melambangkan Tuhan Yang Maha Esa yang ada di atas segalanya. Contoh wayang yang dapat dibuat oleh anak usia dini adalah wayang gunungan (kayon). Wayang gunungan mudah dibuat oleh anak karena bentuknya yang lebih sederhana jika diandingkan tokoh pewayangan yang lain. Caranya adalah dengan memola bentuk wayang gunungan pada media kertas kemudian mengisi pola tersebut dengan potongan daun kering lalu digunting dan diberi penyangga dari tusuk sate.

c) Melukis pada media gerabah

Gerabah merupakan salah satu hasil dari seni terapan. seni terapan merupakan seni yang hasilnya memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, gerabah memiliki fungsi sebagai perkakas atau alat-alat rumah tangga. Gerabah ini terbuat dari tanah liat yang kemudian dibakar dengan suhu tertentu. Pada kegiatan ini kegiatan yang akan dilakukan anak adalah melukis pada media gerabah. Contoh media gerabah yang sederhana untuk anak usia dini adalah berbentuk pot bunga dengan ukuran mini. Proses melukis ini dilakukan secara langsung pada media gerabah (pot bunga) menggunakan kuas dan cat warna.

3) Penutup

Kegiatan akhir merupakan kegiatan penutup berupa evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi proses dan hasil kegiatan bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal. Pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal merupakan salah satu stimulasi untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

Draft model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal merupakan draft awal dan dilanjutkan dengan pembuatan buku panduan pelaksanaan. Berdasarkan hasil masukan validator ahli media, bahwa model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal yang dikemas dalam buku panduan pelaksanaan harus mencakup:

1) Kualitas materi dan tujuan

Kualitas materi dan tujuan dalam buku panduan pelaksanaan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal terdiri dari kelayakan materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan perkembangannya anak, kelengkapan materi pada setiap kegiatan, kedalaman materi yang diberikan, materi dapat menarik minat anak, dapat digunakan sesuai dengan kemampuan anak dan kesesuaian dengan kondisi anak.

2) Kualitas pembelajaran

Kualitas pembelajaran dalam buku panduan pelaksanaan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal terdiri dari: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan dalam proses pembelajaran, memberikan motivasi

belajar, memberikan keterkaitan dengan aspek perkembangan ain, memberikan kemudahan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dan memberikan sumbangan proses pembelajaran.

3) Kualitas teknis

Kualitas teknis dalam buku panduan pelaksanaan model pembelajaran membatik yaitu keterbacaan teks EYD yang baku, penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami, istilah yang digunakan sesuai, kejelasan informasi, kejelasan cetakan, kemenarikan media, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, kesesuaian warna cover, kesesuaian ukuran cover, bahan yang digunakan aman dan mudah ditemukan, kemudahan penggunaan media, kesesuaian ukuran media, kesesuaian ukuran objek dan kejelasan gambar dengan materi kegiatan bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal.

b. Buku Panduan Pelaksanaan

Buku panduan pelaksanaan merupakan pegangan bagi guru untuk memahami dalam menerapkan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Melalui buku panduan pelaksanaan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal, guru dapat mengimplementasikan secara mandiri dalam proses pembelajaran. Buku panduan pelaksanaan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif guru dalam menerapkan proses belajar yang berbasis kearifan lokal Yogyakarta. Kualitas pengemasan buku panduan pelaksanaan ini dapat dilihat sebagai berikut:

1) Struktur dan format penulisan buku panduan memuat:

Buku panduan pelaksanaan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal memuat pengantar penulis, daftar isi, pendahuluan, tujuan umum, manfaat, materi yang terkait dengan kegiatan bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dan keterampilan motorik halus, petunjuk teknis penerapan model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal, rencana pembelajaran, rubrik penilaian dan alat penilaian.

2) Teknis penulisan buku panduan pelaksanaan

Teknis penulisan buku panduan pelaksanaan ini seperti penggunaan huruf cetak, topik yang ditulis menggunakan huruf tebal, perbandingan yang sesuai antara huruf capital dengan gambar, terdapat gambar proses belajar dengan jelas, kombinasi warna, gambar, tulisan yang tepat.

3) Desain buku panduan pelaksanaan

Desain buku panduan pelaksanaan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal meliputi *cover* dan layout yang menarik, ruang dan tata letak sesuai, *background* halaman sesuai, kejelasan cetakan dan peletakan gambar dengan kegiatan Nampak jelas.

4) Aspek kebahasaan dalam buu panduan pelaksanaan

Aspek kebahasaan dalam buku panduan pelaksanaan model pembelajaran bermain *art-craft* meliputi penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan EYD yang baku, menggunakan kalimat yang sederhana dan jelas agar mudah dipahami.

Setelah mengembangkan produk model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk yang sudah dikembangkan. Validasi yang dilakukan melibatkan ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi menilai secara keseluruhan isi materi yang akan disajikan dan instrumen penilaian untuk anak yaitu oleh Bapak Dr. Harun Rasyid, M.Pd. Selanjutnya untuk penilaian media yang berkaitan dengan kemenarikan *cover*, *layout* dan kesesuaian lainnya adalah Bapak Dr. Hadjar Pamadhi, M.A. (Hons).

a. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Uji kelayakan materi menilai tentang kelayakan isi, kebahasaan dan penyajian model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Sedangkan untuk validasi ahli media tentang kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran dan kualitas teknis. Validasi materi dilakukan dengan memberikan lembar penilaian yang terdapat kolom saran/komentar sebagai dasar merevisi produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dianalisis dengan mengkonservasikan ke skala *likert*. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Validasi Materi dan Media

No.	Nama	Skor (X)	Skor Minimum	Skor Maksimum	Kategori
1.	Dr. Harun Rasyid, M.Pd	105	21	105	Sangat Baik
2.	Dr. Hadjar Pamadhi, M.A. (Hons)	137	33	165	Baik

Berdasarkan tabel 13, menggambarkan bahwa produk model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal mendapatkan skor 105 dari validator ahli materi dan mendapat skor 137 dari validator ahli media. Jadi, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan revisi dan saran. Masukkan secara umum diantaranya adalah tata tulis, foto asli anak sebagai ilustrasi, langkah-langkah pembelajaran dan desain *cover* buku panduan pelaksanaan dibuat lebih menarik lagi.

b. Kelayakan Pengguna (Guru)

Setelah produk yang telah dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji kelayakan pengguna yaitu oleh guru. Sebelum diterapkan dalam pembelajaran, produk terlebih dahulu diuji kelayakannya. Uji kelayakan pengguna pada produk yang dikembangkan dilakukan oleh 2 guru di TK Perintis. Hasil penilaian yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 14. Hasil Validasi Kelayakan Pengguna (Guru)

No	Nama	Skor (X)	Skor Minimum	Skor Maksimum	Kategori
1.	Sudarsih	123	33	165	Sangat Baik
2.	Rita Handayani, S.Psi	126	33	165	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 14, hasil penilaian dari 2 guru kelas dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori “sangat baik”. Masukan yang diberikan secara umum berkaitan dengan kegiatan membatik yang lebih baik lagi jika kegiatan tersebut dibuat menjadi batik *painting* atau membuat lukisan dengan motif batik klasik yaitu motif kawung. Alasannya bahwa akan lebih memudahkan anak dalam proses pegerjaannya dan supaya tidak membutuhkan waktu terlalu lama. Selanjutnya saran mengenai indikator, karena kegiatan diubah maka salah satu indikator juga ikut diubah menyesuaikan kegiatan. Jadi, dengan adanya perbaikan tersebut dan memperoleh penilaian yang sangat baik, maka model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal layak dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk kelompok B untuk meningkatkan keterampilan motorik halus.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap melakukan uji coba produk yang sudah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media dan praktisi (guru). Pada

tahap uji coba model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal melibatkan 1 sekolah yaitu TK Perintis kelompok B yaitu kelas B1 dan kelas B2. Jumlah secara keseluruhan pada tahap uji coba produk melibatkan 2 guru dan 35 anak kelompok B.

Waktu pelaksanaan implementasi dilakukan pada bulan April sampai Mei 2019. Sebelum melakukan implementasi produk yang sudah dikembangkan, peneliti memberikan buku panduan pelaksanaan pada guru untuk mempelajari dan memahami petunjuk penggunaan serta mengobservasi kondisi kelas. Observasi dilakukan TK Perintis untuk mengetahui kondisi awal kelas dan proses pembelajaran yang berlangsung. Setelah dilakukan observasi, langkah berikutnya yaitu melakukan pretest pada 2 kelas kelompok B untuk mengetahui keterampilan motorik halus awal anak sebelum diberi perlakuan melalui penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal.

Pelaksanaan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal diawali anak-anak duduk dengan rapi kemudian guru melakukan apersepsi seperti mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi dan tanya jawab berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti, guru memberikan materi dan kegiatan yang akan dipraktikkan oleh anak-anak. Anak-anak sangat tertarik ketika guru memberitahu bahwa kegiatan yang akan dilakukan adalah membuat batik painting dengan pola sederhana, membuat kreasi wayang gunung dan melukis pada media gerabah berbentuk pot mini. Setelah guru menjelaskan alat dan bahan serta langkah-langkah pembuatan kepada anak, selanjutnya anak-anak

memulai kegiatan tersebut sampai selesai. Kegiatan penutup, guru mengevaluasi proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan melibatkan anak dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

Penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dalam seminggu setiap kelasnya. Setelah guru melakukan penerapan model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal (perlakuan) maka peneliti dapat mengambil data keterampilan motorik halus anak. Berikut adalah data keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberi perlakuan

Tabel 15. Data Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan

Motorik Halus Anak

Hasil	Keterampilan Motorik Halus			
	Pre-Tes		Post-Test	
	B1	B2	B1	B2
Jumlah anak	19	16	19	16
Nilai minimum	11	12	18	19
Nilai maksimum	17	19	24	24
Jumlah skor	283	244	403	347

Data hasil pretest dan posttest keterampilan motorik halus anak pada tabel 15 kemudian dikonversikan menjadi nilai 0-100 sebagai berikut. Tujuannya adalah untuk mencari *N-Gain* skor dalam menentukan keefektifan produk model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan.

**Tabel 16. Data Hasil Konversi Pretest dan Posttes Keterampilan
Motorik Halus Anak**

Hasil	Keterampilan Motorik Halus			
	Pre-Tes		Post-Test	
	B1	B2	B1	B2
Jumlah anak	19	16	19	16
Nilai minimum	45,83	50	75	79,17
Nilai maksimum	70,83	79,17	100	100
Jumlah skor	1179,01	1016,55	1679,04	1445,8

Berdasarkan tabel 16, dapat diperoleh bahwa nilai minimum pretest untuk kelas B1 sebesar 45,83 sementara untuk nilai maksimumnya adalah 70,83. Hasil posttest untuk nilai minimum sebesar 75 sementara nilai maksimum posttest sebesar 100. Hasil yang diperoleh dari kelas B2 yaitu nilai minimum dan maksimum untuk pretest berturut-turut adalah 50 dan 79,17. Sedangkan, hasil nilai untuk posttest berturut-turut nilai minimum dan maksimum adalah sebesar 79,17 dan 100.

2. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis kelayakan pengembangan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dari ahli dan pengguna (guru). Selanjutnya, analisis hasil pretest dan posttest diperlukan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan

motorik halus anak. Analisis hasil pretest diperoleh sebelum penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal untuk mengetahui keterampilan motorik halus anak. Selanjutnya hasil posttest diperoleh setelah anak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal. Melalui hasil pre-test dan post-test dapat dilihat tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Penilaian kualitas keefektifan produk pengembangan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil unjuk kerja keterampilan motorik halus anak. Untuk menentukan keefektifan hasil unjuk kerja ditentukan dengan menggunakan uji *t Dependent*. Uji *t* dependen merupakan bagian dari uji hipotesis komparatif atau uji perbandingan. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata sampel 2 kelompok yang saling berpasangan atau berhubungan. Uji *t* dependen merupakan bagian dari analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, sebagaimana aturan dalam statistik parametrik, maka persyaratan utamanya adalah data penelitian harus berdistribusi normal. Untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak maka perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu seperti di bawah ini.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data pretest

dan posttest keterampilan motorik halus yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansi (α) yang diperoleh lebih besar dari 0.05. Uji normalitas data dilakukan menggunakan Shapiro Wilk dengan bantuan program *SPSS 20 For Windows*. Uji Shapiro Wilk merupakan salah satu cara menentukan kenormalan suatu data untuk sampel yang jumlahnya kecil (kurang dari 50). Adapun hipotesis yang dirumuskan pada uji normalitas adalah sebagai berikut.

H_0 : sebaran data berdistribusi normal

H_a : sebaran data tidak berdistribusi normal

Tabel 17. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Shapiro Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas B1	,208	16	,062	,924	16	,193
Posttest Kelas B1	,198	16	,093	,944	16	,401
Pretest Kelas B2	,168	16	,200*	,959	16	,641
Posttest Kelas B2	,201	16	,083	,935	16	,290

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 17, diperoleh nilai signifikansi untuk pretest kelas B1, posttest kelas B1, pretets kelas B2 dan posttest kelas B2 secara berturut-turut yaitu 0,193, 0,401, 0,641 dan 0,290, di mana nilai tersebut lebih dari

besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima sehingga hasil uji normalitas dari kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji t *Dependent*

Setelah dilakukan uji normalitas dan data yang dihasilkan berdistribusi normal, maka dapat dilakukan uji t dependen. Adapun hasil uji t dependen yang telah dilakukan dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 18. Hasil Statistik Uji t Dependen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kelas B1	62,0532	19	7,07277	1,62261
	Posttest Kelas B1	88,3705	19	6,30596	1,44669
Pair 2	Pretest Kelas B2	63,5344	16	7,22353	1,80588
	Posttest Kelas B2	90,3625	16	5,42770	1,35692

Pada tabel 18, dapat dilihat ringkasan hasil statistik deskriptif dari sampel yang diteliti yakni nilai pretest dan posttes kelas B1 dan B2. Untuk nilai pretest kelas B1 diperoleh rata-rata hasil atau *Mean* sebesar 62,0532, sedangkan untuk nilai posttes kelas B1 diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,3705. Adapun rata-rata keterampilan motorik halus untuk kelas B2 sebesar 63,5344, sedangkan rata-rata keterampilan motorik halus untuk nilai posttes kelas B2 yaitu sebesar 90,3625. Jumlah keseluruhan anak yang digunakan untuk sampel penelitian sebanyak 35 anak.

Berdasarkan nilai keterampilan motorik halus pada tabel 18, diperoleh bahwa nilai pretest untuk kelas B1 yaitu $62,0532 <$ nilai posttest yaitu $88,3705$. Begitupun dengan nilai pretest keterampilan motorik halus anak untuk kelas B2 yaitu $63,5344 <$ nilai posttest yaitu $90,3625$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata keterampilan motorik halus antara pretest dengan hasil posttest.

Selanjutnya untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan secara signifikan maka perlu ditafsirkan hasil uji t dependen yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 19. Hasil Uji t Dependen

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 Kelas B1 - Posttest Kelas B1	-26,31737	4,18036	,95904	-28,33224	-24,30250	-27,441	18	,000
Pair 2	Pretest Kelas B2 - Posttest Kelas B2	-26,82813	10,20631	2,55158	-32,26668	-21,38957	-10,514	15	,000

Berdasarkan tabel 19, diperoleh nilai $\alpha = 0.000 < 0.05$ dan nilai t hitung = $27,441$. Sedangkan nilai t tabel untuk kelas B1 yaitu = $2,445006$. Untuk kelas B2 diperoleh nilai t hitung = $10,514$ dan t tabel = $2,48988$. Sehingga untuk kedua kelas tersebut diperoleh t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara keterampilan motorik halus saat pretest dan posttest anak pada kedua kelas tersebut. Artinya, ada pengaruh penggunaan model pembelajaran

bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Setelah mengetahui terdapat pengaruh dari model pembelajaran yang digunakan, maka untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak maka dapat melakukan perhitungan nilai dari *N-Gain*.

c. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan dengan cara menghitung nilai pretest dan nilai posttest yang sudah dikonversikan skala 0-100 sebelumnya. Melalui perhitungan nilai pretest dan posttest atau *Gain score* tersebut maka dapat diketahui apakah penggunaan atau penerapan model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal dapat dikatakan efektif atau tidak. Adapun hasil uji dari *N-Gain* terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 20. Hasil Uji *N-Gain*

No.	Kelas	Mean	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
1.	B1	70,6417	100,00	53,85
2.	B2	71,5264	10,00	37,50

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* pada tabel 20, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* score untuk kelas B1 adalah sebesar 70,6417 atau 70,6% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai *N-Gain score*

minimal 53,85% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata *N-Gain score* untuk kelas B2 adalah sebesar 71,5264 atau 71,5% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai *N-Gain score* minimal 37,50% dan maksimal 100%.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal pada kedua kelas cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak di TK Perintis Kecamatan Pakem.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hasil analisis, komentar dan masukan dari ahli dan pengguna (guru), revisi yang dilakukan dapat dijelaskann sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Masukan yang diberikan oleh ahli materi mengenai model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal dan instrument penelitian meliputi:

a. Model Pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal

Secara umum, masukan yang berkaitan dengan materi pada model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal oleh ahli materi yaitu mengenai kedalaman materi yang disajikan lebih diperjelas, setiap kegiatan perlu ditambahkan materi yang berkaitan dengan kearifan lokal daerah,

langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran diperjelas dan indikator keberhasilan perlu ditambahkan.

b. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan pada proses penelitian harus disesuaikan dengan teori keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun, rubrik penilaian pada tiap-tiap indikator harus diperjelas agar mudah dipahami oleh guru dan perlu ditambahkan cara melakukan penilaian.

2. Ahli Media

a. Cover

Pada bagian cover depan masukan yang diberikan oleh ahli media adalah penggunaan huruf capital harus diperhatikan, sinkronisasi antara warna huruf dengan *background* cover, kegiatan yang ada di dalam buku perlu ditampilkan pada bagian cover agar lebih menarik.

b. Pendahuluan

Masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu terletak pada pendahuluan agar ditambahkan petunjuk penggunaan buku panduan pelaksanaan model pembelajaran *art-craft* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Hal tersebut sangat penting karena sebagai petunjuk bagi guru agar mudah dipahami dan diterapkan.

c. Isi

Pada bagian isi, masukan yang diberikan adalah mengenai kejelasan materi pada setiap kegiatan, kegiatan membuat akan memakan waktu lebih

lama sehingga lebih baik lagi jika kegiatan diganti membuat batik painting agar lebih sederhana dan memudahkan bagi anak . Selanjutnyam lebih bagus menggunakan foto asli anak pada setiap langkah-langkah kegiatan bukan menggunakan gambar kartun dan layout pada isi buku panduan pelaksanaan tidak perlu terlalu penuh agar mudah dibaca.

d. Penutup

Rencana pembelajaran perlu ditambahkan pada buku panduan dan ditulis dengan singkat dan jelas. Rubrik penilaian dibuat dengan tabel per indikator pencapaian agar mudah dipahami.

3. Ahli Praktisi (Guru)

Masukan yang diberika oleh guru sebelum dilakukan uji coba produk diantaranya adalah:

a. Pada kegiatan batik *painting* atau lukisan batik masukan yang diberikan adalah penggunaan kain sebagai media melukis batik kurang efektif karena terlalu menyulitkan anak sehingga motif batik kawung yang dihasilkan tidak begitu terlihat. Akan lebih mudah jika dalam praktik penerapannya bagi anak menggunakan kertas berwarna putih dengan ukuran yang tebal dan sudah diberi motif batik.

b. Pada kegiatan kreasi wayang gunungan masukan yang diberikan guru adalah menambahkan hiasan pada wayang yang dihasilkan dengan menggunakan daun kering sehingga akan lebih menampakkan nilai kearifan lokalnya.

c. Pada kegiatan melukis gerabah masukan yang diberikan adalah penggunaan cat air harus diaplikasikan pada media gerabah yang sudah dicat putih sebelumnya, sehingga warna yang dihasilkan dari lukisan yang dibuat oleh anak akan menjadi lebih indah.

D. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal khususnya yang berkaitan dengan salah satu bentuk kearifan lokal Daerah Istimewa Yogyakarta. Tujuan dari pengembangan model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Produk akhir ini berupa model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan yang dihasilkan berdasarkan revisi dan masukan yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna (guru) selama proses pengembangan. Pada model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal berisi tiga kegiatan yaitu batik *painting*/lukisan batik, kreasi wayang gunung dan melukis pada media gerabah. Pada masing-masing kegiatan terdapat langkah-langkah dan ilustrasi pelaksanaan kegiatan bermain *art-craft*.

1. Model Pembelajaran *Art-craft* Berbasis Kearifan Lokal

- a. Langkah-langkah model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal dapat memberikan gambaran pelaksanaan terhadap pada masing-masing kegiatan yang ada di dalamnya.

- b. Kegiatan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal ada 3 macam yaitu membuat batik *painting*, membuat kreasi wayang gunung dan melukis pada media gerabah mini.
- c. Pada masing-masing kegiatan terdapat alat dan bahan yang digunakan serta langkah-langkah penerapan yang dikemas dengan sederhana dan dibubuhi gambar proses pembelajaran agar mudah untuk dipahami.

2. Buku Panduan Pelaksanaan

- a. Buku panduan pelaksanaan digunakan sebagai pegangan bagi guru dalam proses penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal.
- b. Buku panduan pelaksanaan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan contoh gambar pada masing-masing kegiatan.
- c. Memuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan rubrik penilaian serta alat penilaian keterampilan motorik halus anak juga dicantumkan dengan jelas.

Berdasarkan dari uji efektifitas dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Studi tersebut menemukan bahwa keterampilan motorik halus dapat dipengaruhi oleh latihan secara terus menerus dengan gerakan yang tepat yang salah satunya elalui penerapan model pembelajaran bermain *art-craft* berbasis kearifan lokal.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan terkait produk yang dikembangkan. Beberapa hal yang berkaitan dengan keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya adalah uji efektivitas pada penelitian ini hanya dilakukan pada 1 sekolah dan hanya terdiri dari 2 kelas. Agar mendapatkan hasil yang maksimal, seharusnya dapat diterapkan pada sekolah lain dan melibatkan banyak subjek penelitian.