

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT MUSIK GAMOLAN TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Skripsi

Oleh

**MEIRA GERISNA
1913054050**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT MUSIK GAMOLAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

MEIRA GERISNA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat musik gamolan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK. Al-Huda, Kemiling. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat musik gamolan terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design One Group Pretest-Posttest*. Tempat dan waktu dalam penelitian ini dilaksanakan di TK. Al-Huda, Kemiling pada tanggal 01, 04-08 November 2024. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 orang anak dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tabel, *uji wilcoxon signed rank test* dan *uji N-Gain*. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kemampuan motorik halus anak sebelum menggunakan alat musik gamolan dan sesudah diberikan alat musik gamolan.

Kata kunci : anak usia dini, motorik halus, gamolan.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING GAMOLAN INSTRUMENT MUSICAL ON FINE MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS OLD

By

MEIRA GERISNA

The research aims to determine the effect of using gamolan instrument musical on motor skills of children aged 5-6 years old. The problem in this reseach was the fine motor skills of children on aged 5-6 years in kindergarten Al-Huda, Kemiling has not developed optimally. The purpose of this research was to see the effect of using gamolan instrument musical on fine motor skills of children aged 5-6 years old. The method in this research is using quantitative method Pre-Experimental Design One Group Pretest-Posttest. Time dan place in this research was conducted in Al-Huda kindergarten on 1st, 04-08th 2025. The population in this research were using 20 peoples with sampling technique is using purposive technique sampling. Data were collected by observation and documentations. The data analysis in this research is using table analysis, wilcoxon signed rank test.and N-Gain test The results in this research shows that there's the effect of fine motor skills between before using gamolan instrument musical and after using gamolan instrument musical.

Keywords : *early childhood, fine motor skills, gamolan instrument musical*

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT MUSIK GAMOLAN TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh
MEIRA GERISNA**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN ALAT MUSIK
GAMOLAN TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

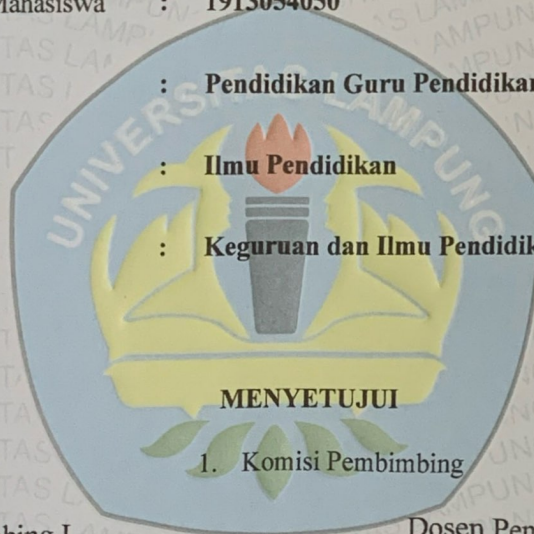
Nama Mahasiswa : **Meira Gerisna**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054050**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Hasyimkan, S.Sn., M.A.
NIP. 19710213 200212 1 001

Ulwan Syafrudin, M.Pd.
NIP. 19930926 201903 1 011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Hasyimkan, S.Sn., M.A.

Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd.

Penguji : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 06 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Meira Gerisna
NPM : 1913054050
Program Studi : PG.PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK. Al-Huda Kemiling

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi saya yang berjudul :

“Pengaruh Penggunaan Alat Musik Gamelan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut adalah asli dari hasil penelitian saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu hanya sebagai rujukan yang telah dirujuk dari sumbernya dan telah dicantumkan oleh saya di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 06 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Meira Gerisna
1913054050

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Meira Gerisna. Lahir di salah satu kota yang ada di Lampung, tepatnya kota Bandar Lampung, pada tanggal 23 Mei 2001. Dilahirkan dari pasangan Bapak Rudiana, S.H dan Ibu Ristawati, S.Pd. Yang merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis mengawali pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) Sari Teladan pada tahun 2006.

Lalu melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 01 Beringin Raya pada tahun 2007-2013. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 14 Bandar Lampung pada tahun 2013-2016. Pada saat SMP, penulis pernah menjadi bagian dari anggota Ekstra Kurikuler (EksKul) *solo song*. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2016 - 2019. Saat SMA, penulis pernah menjadi bagian dari anggota Ekstra Kurikuler (EksKul) Olimpiade Biologi dan Tari. Bulan Agustus tepatnya di tahun 2019 sampai dengan sekarang, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG. PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur UTBK (Ujian Tulis Berbasis Komputer) dan SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Pada liburan semester 5 (Lima) hingga awal masuk perkuliahan semester 6 (Enam), penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Kuripan, Kecamatan Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung dan melaksanakan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di TK. Anugrah, Kuripan. Tepatnya

pada semester 9, pada tahun 2023 penulis pernah bekerja sebagai guru (wali murid) di salah satu TK yaitu PAUD IT AMANAH, Way Layap, Hajimena.

MOTTO

“and Allah is the best of planners.”

(Q.S. Al-Anfal 8:30)

Perempuan jika tidak disibukkan dengan ilmu, pendidikan, dan karir maka ia akan disibukkan dan bodoh sebab perasaan-perasaannya.
(Meira Gerisna)

“Birds don’t just fly, they fall down then get up. Nobody learns without getting it wrong”
(Try Everything - Shakira)

“Jangan bandingkan jarak terbangnya, tapi bagaimana dan apa yang dilalui”
(Pesawat Kertas 365 Hari- JKT48)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil' alamin. Tidak ada henti-hentinya penulis bersyukur kepada Allah SWT atas segala nikmat-Nya.

Penulis mempersembahkan karyanya ini untuk:

Ayahanda dan Ibunda Tecinta
(Bapak Rudiana, S.H. dan Ibu Ristawati, S.Pd.)

Pertama-tama skripsiku ini ku persembahkan kepada kedua orang tuaku. Beliau berdua ini adalah sosok terhebat sekaligus penyongsong terbanyak di dalam hidupku. Beliau sudah bertanggung jawab pada hidupku dan sudah menyekolahkanku sampai pada bangku perkuliahan. Hingga akhirnya aku mampu menyelesaikan studi S-1ku dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Kedua Ayundaku dan Iparku
(Ruri Sagita Putri, Amd. , Lensiana Anggraini, S.Pd. dan Rejani Erwanda, S.T.)

Selanjutnya, skripsiku ku sembahkan pula untuk ketiga manusia ini yang juga menjadi penyemangatku dalam mengerjakan skripsi. Karena mereka selalu bertanya kapan, kapan dan kapan. Kapan sidang proposal? Kapan sidang hasil? Kapan sidang kompre? Dan kapan wisuda?. Terima kasih sudah sering bertanya seperti itu, berkat pertanyaan kalian tersebut menjadi penyemangatku untuk menulis serta menyelesaikan skripsiku dan mendapatkan gelar dibelakang namaku, seperti kalian.

Kedua Keponakanku
(Ibrahim Rumi Erwanda dan Syaralea Nasha Erwanda)

Terima kasih telah lahir ke dunia, telah menghibur disaat banyaknya kepenatan yang ada di hari-hariku. Semoga kalian bangga memiliki tante sepertiku.

Almamater & Prodi Tercinta ; Universitas Lampung & PG.PAUD

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil' alamin, puji syukur penulis kepada Allah SWT atas izin dan ridho-Nya karena telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dan sholawat serta salam selalu ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi yang telah ditulis oleh penulis berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Musik Gamolan terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun”. Adapun selesainya penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang terkait. Karena bantuan dan dukungan tersebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG.PAUD Universitas Lampung.
6. Bapak Hasyimkan, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu sabar membimbing dan mengarahkan ide, kritik, serta saran ketika proses bimbingan dan penulisan skripsi.

7. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, kritik, ide, dan saran ketika proses bimbingan dan penulisan skripsi.
8. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan kritik dan masukan kepada penulis selama proses penulisan skripsi.
9. Ibu Susanthi Pradini, M.Psi., Psi. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang setiap semester selalu mengumpulkan anak-anak bimbingnya dan selalu memberikan masukan-masukan terkait akademik termasuk skripsi.
10. Seluruh dosen, staff, dan jajarannya pada Jurusan Ilmu Pendidikan ataupun Program Studi PG.PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan berbagai bentuk bantuan kepada penulis.
11. Ibu Elsa Kurnia Dewi, S.Pd., AUD. selaku kepala sekolah TK Al-Huda, Kemiling yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian pada TK tersebut.
12. Anak-anak TK B1 dan Ibu Dian selaku wali kelas pada kelas B1 TK. Al-Huda, Kemiling yang telah memperbolehkan anak-anak didik dan kelasnya dijadikan sebagai objek penelitian.
13. Pihak sekolah TK. Aisyiyah 3, Kampung Baru yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan uji validitas isi instrumen pada TK tersebut.
14. Ibunda Ristawati, Ayahanda Rudiana, Ayunda Ruri dan Lensi, Ipar, Ponakan dan anggota keluarga lainnya yang selalu memberikan semangat dan nasihat agar penulis tidak mudah menyerah dalam menyusun skripsi.
15. Siapapun yang nantinya menjadi jodoh dan suami penulis, yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk berjuang mengerjakan skripsi sendirian dan fokus mengeksplor serta menikmati hidupnya semasa gadis.
16. Teman sekaligus sahabat dan saudara yang selalu ada untuk penulis yaitu Qoonita Salsabila dan Miftahul Janah.
17. Teman-teman penulis yaitu Prestisia, Putri, Salben, Desi, Marisa, Titik, Rosalia, Dwi, Fernanda, Riswinda dan Aditya. Yang sudah memberi

keceriaan, dukungan, bantuan dan kebersamaan di akhir masa-perkuliahan dan berjuang bersama-sama dalam menyusun skripsi.

18. Teman seperbimbingan dan seperjuangan PG.PAUD 2019 serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi.
19. Diri sendiri, yang sudah mau bertahan sejauh ini dan sudah berhasil menyelesaikan skripsinya walau tidak tepat waktu tetapi di waktu yang tepat.
20. Cafe Maha Rindu dan Ayips Unila. Yang sudah mengizinkan penulis menggunakan wifinya untuk menggarap skripsi.

Bandar Lampung, 06 Mei 2025
Penulis,

Meira Gerisna
1913054050

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Secara Teoritis	6
1.6.2 Secara Praktis	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Motorik Halus.....	7
2.1.1 Pengertian Motorik Halus.....	7
2.1.2 Kemampuan Motorik Halus	8
2.1.3 Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Halus	9
2.1.4 Tahap Perkembangan Motorik Halus	10
2.1.5 Prinsip Perkembangan Motorik Halus.....	13
2.1.6 Faktor Perkembangan Motorik Halus	15
2.2 Gamolan	15
2.2.1 Pengertian Gamolan	15
2.2.2 Ensembel Musik Gamolan	17
2.2.3 Bagian-Bagian Alat Musik Gamolan	18
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Gamolan.....	20
2.3 Kerangka Pikir.....	22
2.4 Hipotesis Penelitian	23

III. METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis dan <i>Design</i> Penelitian	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.3.1 Populasi	25
3.3.2 Sampel	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data	26
3.5 Variabel Penelitian	26
3.5.1 Variabel bebas (<i>Independen Variable (X)</i>)	26
3.5.2 Variabel terikat (<i>Dependen Variable (Y)</i>).....	26
3.6 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel.....	27
3.6.1 Variabel X (Alat Musik Gamolan)	27
3.6.2 Variabel Y (Kemampuan Motorik Halus).....	27
3.7 Instrumen Penelitian.....	27
3.8 Uji Instrumen Penelitian.....	30
3.8.1 Uji Validitas.....	30
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	33
3.9 Teknik Analisis Data	34
3.10 Uji Hipotesis.....	35
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Lokasi Penelitian	37
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	37
4.2.1 Pertemuan sebelum diberi perlakuan (<i>Pretest</i>).....	38
4.2.2 <i>Treatment</i> (perlakuan)	39
4.2.3 Pertemuan setelah diberi perlakuan (<i>Posttest</i>)	43
4.3 Hasil Penelitian.....	44
4.3.1 Analisis tabel hasil <i>Pretest</i> (observasi kemampuan motorik halus anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan gamolan)	44
4.3.2 Analisis tabel hasil <i>Posttest</i> (observasi kemampuan motorik halus anak sesudah diberikan perlakuan menggunakan gamolan)	46
4.4 Analisis Uji Hipotesis.....	48
4.5 Pembahasan Penelitian	50
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi TK.B	25
2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y) sebelum validasi	28
3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun (Variabel Y) sesudah validasi.....	29
4. Uji Validitas Kemampuan Motorik Halus Anak (Y)	32
5. Kriteria Reliabilitas	34
6. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun (Y).....	35
7. Kriteria <i>N-Gain</i>	36
8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	38
9. Hasil <i>pretest</i> kemampuan motorik halus anak	45
10. Hasil <i>posttest</i> kemampuan motorik halus anak	46
11. Hasil Analisis Tabel <i>Pretest-Posttest</i>	47
12. Hasil Analisis <i>Uji Wilcoxon Signed Rank-Test</i>	48
13. Hasil Analisis uji <i>N-Gain</i>	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Sketsa Gamolan dan Gamolan	18
2. Kerangka Pikir Penelitian	23
3. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	25
4. Rumus <i>Product Moment</i>	31
5. Rumus Interval	34
6. Rumus <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	35
7. Rumus <i>N-Gain</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Tahap Prosedur Penelitian.....	59
2. Data Siswa.....	60
3. Instrumen Penelitian Sebelum Validasi	61
4. Instrumen Penelitian Setelah Validasi	62
5. Lembar Observasi	63
6. Rubrik Penilaian.....	61
7. Uji Validitas	67
8. Uji Reliabilitas	69
9. RPPH <i>treatment</i>	72
10. Data <i>Pretest</i> Variabel Y	97
11. Data <i>Posttest</i> Variabel Y	98
12. Uji <i>wilcoxon signed rank test</i>	99
13. Validasi Instrumen Penelitian	100
14. Surat Izin Uji Coba Instrumen	105
15. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	106
16. Surat Izin Pra Penelitian.....	107
17. Surat Balasan Izin Pra-Penelitian.....	108
18. Surat Izin Penelitian	109
19. Surat Balasan Izin Penelitian	110
20. Aktivitas Pra Penelitian.....	111
21. Aktivitas Penelitian	114

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0 hingga 6 tahun. Rentang usia ini disebut juga dengan usia *golden age* atau usia keemasan. Masa emas merupakan masa dimana otak anak berkembang dengan sangat pesat dan paling cepat dalam menyerap informasi. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan dan saat usia inilah anak sangat membutuhkan rangsangan serta stimulus dari lingkungan dan benda-benda sekitar agar dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat enam aspek perkembangan pada anak usia dini, yaitu aspek perkembangan moral agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni, dan tidak terkecuali aspek fisik-motorik. Salah satu aspek perkembangan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah aspek perkembangan fisik-motorik. Didalam aspek perkembangan fisik-motorik, motorik sendiri terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Motorik kasar adalah aspek yang berkaitan dengan gerak tubuh sedangkan motorik halus adalah aspek yang hanya berkaitan dengan bagian tubuh tertentu seperti tangan atau bagian tubuh yang memerlukan otot kecil dan memerlukan kecermatan. Motorik halus sangat penting bagi anak ketika melakukan aktivitas sehari-hari di rumah maupun di sekolah yang berkaitan dengan keterampilan. Makhmudah, dkk dalam (Suparyanto dan Rosad 2020 : 5) ada beberapa alasan mengapa perlu atau penting untuk

mengembangkan motorik halus pada anak yaitu : yang pertama anak akan lebih mudah untuk menerima pelajaran tentang perkembangan motorik halusnya. Karena pada usia golden age tubuh anak masih ada dalam keadaan yang lentur dibandingkan dengan tubuh orang dewasa. Yang kedua, anak lebih mudah menerima keterampilan lainnya yang akan diajarkan kepada mereka. Yang terakhir, otot-otot anak akan lebih terlatih.

Hurlock (1978 : 165) memaparkan dampak yang terjadi jika perkembangan motorik halus pada anak terhambat, dapat berpengaruh terhadap perkembangan berikutnya seperti perkembangan sosial. Terhambatnya kemampuan motorik juga dapat menyebabkan anak kesulitan untuk mengeksplorasi lingkungan, malas untuk menulis, serta kurangnya minat belajar dan kreativitas. Karena itulah, sangat penting untuk menstimulus kemampuan motorik halus karena dapat melatih otot-otot halus anak agar lebih terampil (Soetjiningsih, 2013 : 117).

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak ke arah yang lebih optimal, diperlukan stimulus atau stimulasi. Sejalan dengan hal ini, Soetjiningsih (2013 : 117) memaparkan bahwa pemberian stimulus pada anak sangatlah penting dan harus dilakukan sejak usia dini. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat berbagai macam cara atau stimulus yang dapat mengembangkan motorik halus pada anak yaitu dengan cara meremas benda, mengancingkan pakaian, menulis, mencoret, meronce, meruncing pensil, menganyam serta salah satunya dengan bermain alat musik pukul. Dengan bermain alat musik pukul, dapat mengembangkan motorik halus anak terutama pada koordinasi antara otot-otot tangan dan mata anak.

Alat musik pukul merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul. Sejalan dengan pernyataan ini, Widhyatama dalam jurnalnya yang berjudul “*Jurnal Seni Musik 1*” beliau memaparkan bahwa alat musik

pukul adalah alat musik yang cara mainnya dengan cara dipukul. Karena dimainkan dengan cara dipukul, maka alat musik ini sering disebut juga dengan alat musik perkusi. (Widhyatama, 2012 : 60). Beliau memaparkan pula contoh alat musik pukul dari bagian Barat dan dari bagian Timur. Contoh alat musik pukul dari bagian Barat yaitu *drum sett*, *cowbell*, *jamblock*, *timbalis*, *djimbe*, *conga*, *bongo*, *hangdrum*, *xylophone*, *octoban*, *subkicker*, *timpani*, *triol*, dan *queen tom*. Sedangkan dari bagian Timur yaitu kentongan, terabuka, rebana dan seperangkat gamelan Jawa. Adapun salah satu contoh alat musik pukul lainnya adalah alat musik gamolan.

Alat musik gamolan merupakan jenis alat musik tradisional perkusi. Perkusi merupakan sebutan untuk semua alat musik yang dimainkan dengan teknik dipukul menggunakan tangan maupun stik. Selaras dengan hal ini, Hasyimkan dalam (Bangsawan, 2021 : 18) memaparkan bahwa gamolan termasuk ke dalam jenis instrument musik *Idiophone*. *Idiophone* adalah jenis alat musik pukul, bunyi musik dihasilkan dari ketukan atau pukulan pada badan alat musik. *Instrument idiophone* umumnya terbagi menjadi dua jenis berdasarkan bahan pembuatannya yaitu: *Xylophone* dan *Metallophone*. *Xylophone* berarti bunyi kayu, instrument musiknya terbuat dari kayu sedangkan *Metallophone* Instrument musiknya terbuat dari logam dan menghasilkan bunyi logam. Media bermain alat musik gamolan pada TK. Al-Huda memang belum diterapkan, maka data-data yang didapatkan yaitu melalui observasi pada bulan September 2024 dan data penelitian pada bulan November 2024 dengan cara melihat langsung di dalam kelas selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Adapun contoh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rusyidina (2016 : 96) yaitu menunjukkan bahwa kemampuan koordinasi mata dan tangan anak belum berkembang. Dengan memainkan alat musik *xylophone* dapat berpengaruh untuk peningkatan kemampuan koordinasi mata dan tangan (motorik halus) anak pada aspek kekuatan dan ketepatan. Hal ini

ditunjukkan pada meningkatnya komponen kekuatan dan ketepatan yang ditandai dengan kondisi anak sebelum diberikan intervensi atau stimulus, yaitu mengalami kekakuan pada lengan, tangan dan jari. Tetapi setelah diberikan intervensi atau stimulus, gerakan menjadi luwes yang menandakan bahwa meningkatnya kekuatan otot pada motorik halus anak. Sejalan dengan penelitian tersebut, terdapat research gap antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang terbaru yaitu perbedaan data peserta didik, latar tempat, waktu dan tahun pada penelitian, serta perbedaan pada media yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan di kelas B TK. Al-Huda melalui pengamatan dan kenyataan yang terjadi, terlihat bahwa kemampuan motorik halus pada anak kelas B1 dengan rentang usia 5-6 tahun masih belum berkembang atau masih kurang. Terutama dalam hal memegang pensil dan memegang gunting. Hal ini terlihat ketika saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ketika anak disuruh menulis dan memegang gunting, terdapat anak yang masih belum dapat memegang pensil dengan benar dan terdapat anak yang masih perlu dibantu ketika memegang pensil dan menggunting. Kalaupun mereka sudah dapat memegang pensil, tetapi masih kesulitan ketika menulis. Permasalahan ini muncul bias saja dikarenakan faktor dari anak atau kurangnya stimulus yang diberikan. Elizabeth B. Hurlock (1978 : 150) dalam bukunya memaparkan bahwa untuk rentang usia 5-6 tahun sudah dapat mengendalikan koordinasi yang melibatkan otot-otot kecil atau motorik halus dengan lebih baik. Sejalan dengan hal ini, untuk anak dengan rentang usia 5-6 tahun yang dimaksud oleh beliau yaitu sudah dapat mengendalikan koordinasi otot-otot kecil dengan sangat baik. Namun, motorik halus pada anak-anak kelas B di TK Al-Huda dengan rentang usia 5-6 tahun belum sesuai dengan pemaparan Hurlock di dalam bukunya tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,terdapat beberapa masalah yang dapat di identifikasikan sebagai berikut :

- a) Anak masih terbalik dalam menulis angka dan huruf
- b) Anak belum dapat memegang pensil dengan benar
- c) Anak belum dapat memegang gunting dengan benar

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu peneliti memfokuskan kepada masalah perkembangan aspek motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Al-Huda.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh alat musik gamolan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Al-Huda Bandar Lampung?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian yang diteliti oleh peneliti bertujuan sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui perkembangan motorik halus anak antara sebelum bermain alat musik gamolan dan sesudah bermain alat musik gamolan.
- b) Untuk mengetahui pengaruh alat musik gamolan terhadap kemampuan motorik halus pada anak.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Secara Teoritis

Secara Teoritis manfaat penelitian ini diharapkan sebagai bentuk informasi pengetahuan dalam lingkup internal satuan PAUD maupun lingkup eksternal yaitu lingkup keluarga anak untuk meningkatkan perkembangan kemampuan motorik halus pada anak dengan menggunakan alat musik gamelan sebagai media bermain.

1.6.2 Secara Praktis

a) Bagi anak

Manfaat penelitian bagi anak yaitu dengan adanya kegiatan bermain alat musik, anak dapat belajar mengenal alat musik daerah sembari bermain dan memainkan alat musiknya.

b) Bagi guru

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi media pembelajaran sebagai bahan ajar.

c) Bagi kepala sekolah

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan berkaitan dengan pembelajaran melalui pelatihan atau kompetensi terkait gamelan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motorik Halus

2.1.1 Pengertian Motorik Halus

Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan pada bagian sistem syaraf halus atau otot-otot kecil anak, seperti otot jari dan tangan, otot mata, ataupun otot kaki dan memerlukan koordinasi. Hal ini selaras dengan beberapa pendapat dari para ahli yaitu Susanto (2011 : 164) beliau memaparkan bahwa motorik halus merupakan gerakan otot-otot kecil yang melibatkan bagian tertentu saja, memerlukan koordinasi dan konsentrasi yang cermat dan penuh kesabaran. Elizabet B. Hurlock (1978 : 150) dalam bukunya yang berjudul "*Perkembangan Anak*" menyatakan bahwa perkembangan motorik halus adalah perkembangan yang melibatkan kelompok koordinasi otot kecil dan otot tersebut dapat digunakan untuk menggenggam, melempar, menggunakan alat dan menulis. John W. Santrock (2011 : 15) di dalam bukunya yang berjudul "*Perkembangan Anak*", beliau menyatakan bahwa motorik halus ialah perkembangan yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan.

Berdasarkan definisi beberapa pendapat para ahli terkait pengertian di atas, maka pengertian motorik halus adalah suatu perkembangan yang melibatkan otot kecil dibagian tertentu pada anak yang

melibatkan atau membutuhkan koordinasi antara mata dengan otot-otot pada bagian tertentu tersebut.

2.1.2 Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam menggunakan dan mengendalikan otot-otot halus. Hal ini sejalan dengan beberapa pendapat para ahli diantaranya yaitu Nurlaili (2019 : 4) kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam menggunakan otot kecilnya yang memerlukan bantuan atau koordinasi dari mata dan tangan. Kemdikbud (2015 : 11) memaparkan bahwa kemampuan motorik halus anak adalah kemampuan yang berhubungan dengan perkembangan otot jari dan pergelangan tangan. Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang sangat penting bagi anak, kemampuan ini sebagai pengendalian gerakan tubuh pada anak yaitu dengan melalui koordinasi antara otak, syaraf dan otot. (Mulyawartini, 2019 : 118). Pratiwi (2017 : 2) kemampuan motorik halus harus distimulasi melalui berbagai proses latihan dan dalam jangka waktu yang berkelanjutan agar tepat sasaran. Beliau juga mengemukakan bahwa kemampuan motorik yang dimiliki oleh setiap anak berbeda, ada yang lambat ada pula yang tidak. Dan untuk menstimulus motorik halus pada anak dapat dilakukan dengan cara meronce, memasukkan krikil di dalam botol, memegang, menulis, melipat kertas, mengancing baju, bermain *finger painting* hingga bermain alat musik.

Berdasarkan pengertian kemampuan motorik halus di atas, maka kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang berhubungan dengan keterampilan fisik anak dalam menggunakan dan mengkoordinasikan sistem syaraf kecil atau otot halus dengan

koordinasi mata anak. Kemampuan motorik halus anak berdasarkan perkembangan usia anak itu sendiri, karena semakin bertambahnya usia maka gerakan tubuh pada anak semakin bertambah juga baik itu gerakan pada motorik halus maupun motorik kasarnya. Aktivitas yang dapat dilakukan yaitu dengan cara memegang benda, menulis, melipat kertas, mengancing baju hingga memainkan alat musik terutama alat musik pukul dalam jangkauan waktu yang berkelanjutan, sehingga dapat melatih anak untuk lebih terampil dalam menggunakan motorik halus.

2.1.3 Unsur-Unsur Kemampuan Motorik Halus

Keberhasilan guru dalam menilai kemampuan motorik halus pada anak tidak terlepas dari unsur-unsur pokok pembelajaran motorik. Motorik halus memiliki unsur koordinasi mata dan tangan serta menggerakkan pergelangan tangan (Putra, 2017 : 52). Sedangkan pendapat yang lainnya yaitu pendapat Nariasih dalam (Afifah dkk, 2020 : 361) mengemukakan bahwa terdapat 2 (dua) unsur pada motorik halus yaitu menggenggam dan memegang. Menggenggam pada anak meliputi *Palmar Grasping* dan *Pincer Grasping*. *Palmar Grasping* adalah keadaan ketika anak menggenggam benda menggunakan telapak tangannya, sedangkan *Pincer Grasping* adalah keadaan ketika anak sudah tidak lagi menggenggam menggunakan telapak tangan melainkan dengan jari-jarinya atau disebut juga dengan mencapit.

Merujuk dari pernyataan beberapa teori di atas tersebut, maka unsur-unsur pokok motorik halus meliputi koordinasi mata-tangan serta menggenggam dan memegang.

2.1.4 Tahap Perkembangan Motorik Halus

Tahap perkembangan motorik halus pada anak usia dini merupakan tahapan-tahapan berkembangnya syaraf atau otot-otot kecil yang ada di dalam diri anak. John W. Santrock dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Anak* (2007 : 216) beliau berpendapat bahwa perkembangan motorik halus anak berawal saat usia 1 tahun sampai pada usia 6 tahun. Tetapi, beliau menegaskan bahwa motorik halus anak akan lebih terlihat ketika memasuki usia 3-6 tahun. Adapun beberapa tahapan perkembangan motorik halus pada anak usia dini sesuai dengan pemaparan John W. Santrock (2007 : 218) yaitu usia 3 tahun anak telah memiliki kemampuan untuk memegang dan menempatkan objek, mengambil benda kecil, dan menyusun puzzle dengan kasar. Usia 4 tahun koordinasi motorik halus anak lebih tepat. Pada umur segini, anak membangun balok dengan sempurna dan menyusun puzzle lebih halus. Usia 5-6 tahun koordinasi perkembangan motorik halus anak semakin meningkat. Mulai dari tangan, lengan, dan jari semuanya bergerak dibawah kendali mata. Anak sudah dapat mengancingkan pakaian, bermain balok dengan tersusun, bermain puzzle dengan rapih, anak sudah dapat bermain playdough, dan sudah dapat menggunting.

Tahap perkembangan motorik halus di atas merupakan tahap perkembangan menurut Santrock. Adapun tahap perkembangan motorik halus menurut Feeney, dkk dalam (Setiani, 2013 : 463-464) yaitu sebagai berikut:

- a) Ketika usia Toddler (3-4 tahun)
 - 1) Mengambil benda-benda kecil di kotak,
 - 2) Menggunakan tangan untuk membuka lembar buku,
 - 3) Dapat mengambil benda sebanyak dua buah atau lebih.

- b) Ketika memasuki usia sekolah (5-6 tahun)
 - 1) Mengancingkan baju,
 - 2) Dapat menggunakan kuas, pensil, gunting, crayon
 - 3) Dapat membuat coretan dan bentuk gambar.

Selain dua pendapat di atas, terdapat pula satu pendapat lain yaitu menurut Seefeldt dan Wasik (dalam Nurlaili, 2019 : 5) Pendapat tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a) Pada usia 3 tahun

Anak usia ini sudah bisa memakai pakaian sendiri, tetapi masih kesulitan dalam memasukkan kancing lewat lubang kancing, buka tutup resleting, menggambar, menggunakan pensil dan crayon besar dan belajar menggunakan gunting untuk memotong kertas.
- b) Pada usia 4 tahun

Anak dapat merangkai manik-manik jadi kalung (meronce), mewarnai, melukis, menyobek dan melipat kertas, sudah mampu memasukkan kancing baju lewat lubang kancing, memegang gunting dengan benar, meronce dan latihan memegang pensil untuk menulis.
- c) Pada usia 5 tahun

Pada usia ini pengendalian anak dalam menulis sudah membaik, huruf-huruf yang ditulis sudah terlihat seperti huruf cetak yang sebenarnya. Dalam hal menggunting kertas pun sudah terlihat lebih baik hasil guntingannya. Bermain balok dengan ukuran balok-balok kecil mainan lego tidak lagi dengan ukuran besar, secara bertahap mampu memasang lego menjadi 15 sampai 20 keping. Pada tahap ini menggambar

dan melukis dengan kerumitan yang meningkat merupakan tantangan bagi anak. Gambar manusia tidak lagi hanya kepalanya, atau kepala dan badan saja, tapi sudah ada mirip-mirip lengan, tangan, tungkai dan kaki.

d) Pada usia 6 tahun

Anak sudah dapat mengikat tali sepatu dan merapikan bajunya sendiri. Pada usia ini perkembangan motorik halus anak terus meningkat.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai tahapan perkembangan motorik halus diatas, maka tahapan perkembangan motorik halus pada anak terlihat ketika memasuki tahun ke 3 hingga tahun ke 6. Ketika bayi, motorik halus dapat dilihat saat anak mengambil benda menggunakan jari kecilnya, selanjutnya ketika anak berumur 3-4 tahun perkembangan dan kemampuan motorik anak terlihat saat sedang memegang banyak benda, menggambar, menggunakan pensil dan *crayon* besar serta belajar menggunakan gunting untuk memotong kertas. Ketika memasuki usia 5-6 tahun, perkembangan dan kemampuan motorik halus anak sudah mulai ke arah yang lebih kompleks yaitu sudah dapat menggunting, menulis, memegang pensil dan membuat coretan, huruf-huruf yang ditulis sudah terlihat seperti huruf cetak yang sebenarnya. Dalam hal menggunting kertas pun sudah terlihat lebih baik hasil guntingannya, sudah tertata dengan rapi ketika memainkan suatu benda/media permainan serta dapat mengikat tali sepatu dan merapikan baju sendiri.

2.1.5 Prinsip Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus tidak terlepas dari prinsip-prinsip perkembangan. Adapun prinsip perkembangan motorik halus dalam Khadijah dan Amelia (2020 : 6) yaitu sebagai berikut:

a) Kematangan

Anak dengan kematangan yang baik akan menghasilkan sebuah gerakan yang baik pula.

b) Urutan

Dalam gerakan motorik urutan dari suatu gerakan penting untuk diperhatikan, misalnya menyadari gerakan terarah sampai gerakan yang kompleks yang dikontrol oleh anak.

c) Motivasi

Dalam mengembangkan motorik bagi anak diperlukan motivasi baik dari orang tua, guru, maupun lingkungan, karena motivasi dalam membuat anak lebih percaya diri dan yakin dengan gerakan-gerakan yang akan dilakukan anak.

d) Pengalaman

Anak perlu diberikan latihan dalam mengembangkan kemampuan motorik, latihan yang diberikan adalah latihan yang dapat memberikan rasa senang dan nyaman kepada anak dalam melakukan gerakan tersebut.

e) Praktik

Segala gerakan anak haruslah dipraktikkan agar orang tua dan guru dapat membimbing anak dalam mengembangkan motorik bagi anak.

Prinsip perkembangan motorik halus lainnya tercantum di dalam Depdiknas (Yulianto dan Awalia, 2017 : 120) yaitu untuk mengembangkan motorik halus anak ke arah yang lebih baik, diperlukan untuk memperhatikan beberapa prinsip dibawah ini:

- a) Memberi kebebasan kepada anak untuk berekspresi.
- b) Agar anak dapat terangsang untuk lebih kreatif, guru ataupun orang tua dapat melakukan *setting* seperti waktu, tempat bermain, dan media bermain.
- c) Guru atau orang tua dapat memberi bimbingan ke anak agar anak dapat menemukan cara bermain yang baik ketika melakukan kegiatan bermain dengan berbagai media.
- d) Mendukung anak untuk berani melakukan apa saja ketika sedang bermain, dan menghindari hal-hal atau ucapan yang dapat menghilangkan keberanian pada anak.
- e) Membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya.
- f) Menciptakan suasana rumah atau kelas yang menyenangkan bagi anak. Sehingga dapat memberikan rasa kegembiraan pada anak.
- g) Mengawasi anak ketika anak sedang bermain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas tentang prinsip perkembangan motorik halus, maka orang tua ataupun guru harus memberikan kebebasan untuk anak agar dapat berekspresi, mengawasi ketika sedang bermain, merangsang perkembangan motorik anak sesuai dengan tingkat kematangannya atau tingkat perkembangannya, serta harus memberikan motivasi kepada anak sehingga mereka dapat percaya diri ketika sedang bermain.

2.1.6 Faktor Perkembangan Motorik Halus

Selain prinsip perkembangan motorik halus diatas, terdapat pula faktor-faktor perkembangan motorik halus. Faktor perkembangan motorik halus adalah suatu hal yang mempengaruhi perkembangan pada motorik halus pada anak. Menurut Al-Maqassary dalam (Yan Yan dkk, 2019 : 87) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus menurut yaitu :

- a) Perkembangan sistem Saraf
- b) Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak
- c) Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak.
- d) Lingkungan yang mendukung.
- e) Aspek psikologis anak.
- f) Umur
- g) Jenis Kelamin.
- h) Genetik.
- i) Kelainan kromosom.

Dari pemaparan di atas, maka faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anak secara garis besar diantaranya adalah perkembangan sistim saraf pada masing-masing anak, lingkungan yang mendukung, aspek psikologis pada anak, umur anak, serta genetika.

2.2 Gamolan

2.2.1 Pengertian Gamolan

Gamolan adalah suatu alat musik tradisional yang disebut juga dengan *xylophone*. Alat musik ini berasal dari salah satu daerah yang ada di Indonesia, yaitu Lampung, tepatnya berasal dari Sekala Brak Lampung Barat. Nama gamolan sendiri diambil dari bahasa melayu yaitu *begamol* atau yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia

adalah *berkumpul*. Zaman dahulu, gamolan berfungsi sebagai alat komunikasi tradisional masyarakat Lampung. Sesuai dengan namanya, bila gamolan dibunyikan atau dimainkan, maka masyarakat akan berkumpul mencari sumber suara tersebut. Bahan dasar dari alat musik ini adalah bambu, dimainkan dengan cara dipukul menggunakan stik kayu yang panjangnya kisaran 15-20 cm dan terbuat dari bambu pula. Pengertian ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Hasyimkan, dkk (2020 : 19) bahwa gamolan adalah sebuah alat musik tradisional dari Lampung berbentuk seperti *xylophone*. Pada zaman dahulu, alat ini digunakan untuk alat komunikasi tradisional masyarakat Lampung yang bermukim di wilayah pegunungan dan pesisir. Bahan baku gamolan hampir semuanya terbuat dari bambu, kecuali tali pengikat yang digunakan untuk mengikat bilah bambu ke baluk.

Adapun menurut UNESCO, nama lain dari gamolan adalah gamelan. Sebutan gamelan ini ditetapkan oleh UNESCO pada tanggal 15 Desember 2021. Hal ini berdasarkan karena adanya unsur kemiripan antara beberapa alat musik tradisional Indonesia terutama pada alat musik pukul di beberapa daerah (termasuk alat musik gamolan) dengan gamelan hanya saja pada tiap daerah berbeda penyebutannya. Karena itu, UNESCO sepakat untuk menetapkan alat musik pukul yang memiliki lempengan dan terbuat dari bambu, kayu, ataupun perunggu memiliki sebutan lain yaitu gamelan.

Hasyimkan memaparkan pula di dalam jurnalnya bahwa di Lampung sendiri terdapat 4 wilayah yang memakai istilah *gamolan*, yaitu wilayah Lampung Barat, Way Kanan dan Sungkai Bunga Mayang, Pubian serta wilayah Tanggamus (Hasyimkan dkk, 2020 : 15). Umumnya gamolan dimainkan secara berkelompok dan hanya untuk

keperluan atau acara tertentu, seperti sekura (pesta topeng) dan pesta adat. Di zaman sekarang, keberadaan gamolan kurang begitu menarik bagi masyarakat. Dikarenakan selain alat musik ini hanya di pentaskan di acara tertentu dan acara adat, alat musik tradisional juga kurang diminati oleh kalangan muda. Hal ini terjadi karena adanya pengaruh atau modernisasi dari luar yang dimana generasi mudanya lebih menyukai dan memilih memainkan alat musik modern dibandingkan dengan alat musik tradisional.

Menurut pemaparan di atas, maka pengertian gamolan adalah alat musik khas Lampung yang terbuat dari bambu, dimainkan dengan cara dipukul menggunakan stik kayu dan secara berkelompok. Dahulunya, gamolan digunakan oleh masyarakat Lampung yang berada di sekitar pegunungan dan pesisir sebagai alat komunikasi selain pengertian dari pendapat ahli diatas, terdapat pula sedikit pemaparan tentang ensambel gamolan yang akan di paparkan dibawah ini.

2.2.2 **Ensembel Musik Gamolan**

Ensembel musik gamolan merupakan kumpulan dari beberapa orang atau biasa disebut dengan grup yang memainkan alat musik tradisional khas Lampung yaitu gamolan dan rebana. Adapun jika yang memainkan alat musik gamolan yaitu disebut dengan pemain *begamol* sebagai pemain yang membawa melodi dan pemain *gulitak* sebagai pemain yang membawa ritme atau biasa disebut dengan iringan. Selain 2 (dua) pemain tersebut, terdapat pula pemain rebana yaitu sebagai pemain yang membawa ritme atau iringan pula. Pemaparan tersebut selaras dengan yang dipaparkan oleh Hasyimkan,dkk di dalam jurnalnya. Beliau memaparkan bahwa

ensembel gamolan merupakan suatu kelompok peserta didik yang memainkan alat musik tradisinonal Lampung yang terdiri dari 2 (dua) buah alat musik yaitu gamolan dan rebana. Untuk lebih jelasnya, beliau memaparkan pula bahwa ensembel gamolan bukan suatu kelompok yang terdiri dari beberapa alat musik melainkan terbagi menjadi beberapa kelompok yang memainkan 1 (satu) alat musik/kelompoknya.(Hasyimkan, 2023 : 2).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka pengertian ensembel gamolan adalah kumpulan dari beberapa orang yang hanya memainkan 1 (satu) buah alat musik (gamolan) pada masing-masing kelompoknya.

Selain pengertian ensembel musik gamolan di atas, terdapat pula bagian-bagian alat musik gamolan yang akan di paparkan sebagai berikut

2.2.3 Bagian-Bagian Alat Musik Gamolan

Sama halnya seperti alat musik tradisional lain, alat musik gamolan pun terdiri menjadi beberapa bagian. Menurut Hasyimkan dalam (Ariska, 2018 : 29-31) alat musik gamolan terbagi menjadi empat bagian, yaitu : *Bilah*, *Baluk*, *Ganja*, dan *Stik pemukul*.



Gambar 1. Sketsa Gamolan dan Gamolan

a) *Bilah*

Bilah berbentuk lapisan bambu tipis. Memiliki bentuk yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Bentuk ini dapat mempengaruhi nada ketika bilah dipukul. Oleh sebab itu, nada yang keluar dari setiap bilah berbeda-beda. Bilah gamolan terdiri dari 7 *bilah*, nada yang dikeluarkan dimulai dari tangga nada *do-re-mi-fa-sol-la-si* dan *do* (1-2-3-4-5-6-7-i). Selain berjumlah 7, terdapat pula bilah yang berjumlah 8 dengan tangga nada *do-re-mi-fa-sol-la-si-do* dan *re* (1-2-3-4-5-6-7-i-2). Tetapi, yang digunakan saat ini adalah 7 *bilah*. Letak bilah berada pada bagian atas gamolan.

b) *Baluk*

Baluk, merupakan tempat pijakan untuk meletakkan bilah. Berukuran sekitar 12 cm, kemudian tengahnya diberi lubang sekitar 7-10 cm dan panjang baluk sekitar 45 cm. Pada bagian bawah baluk, memiliki bentuk yang rata tujuannya agar gamolan tidak miring ketika diletakkan. Seiring berjalannya waktu, pada bagian bawah *baluk* dibiarkan bulat seperti bentuk bambu aslinya lalu diberikan alas melintang pada sisi kanan dan kirinya yang terbuat dari kayu atau bambu pula. *Baluk* juga dilubangi pada sisi kanan kirinya yang bertujuan untuk memasukkan tali nilon agar dapat mengikat bilah.

c) *Ganjal*

Ganjal, sesuai dengan namanya bagian ini digunakan untuk menahan atau menggantal tali nilon atau senar yang nantinya disangkutkan ke *baluk*. Ukuran ganjal sama dengan ukuran alat pemukul gamolan yaitu sekitar 15-20 cm atau bisa saja disesuaikan dengan panjang bilah.

Namun, jika pada bilah yang kecil ukuran *ganjalnya* disamakan dengan bilah yang ukurannya panjang. Letak ganjal berada di sisi kanan dan sisi kiri bilah.

d) *Stick* pemukul

Stick pemukul, sesuai namanya stik ini merupakan alat untuk memukul bilah gamolan. *stik pemukul* ini dibuat 2 atau sepasang dan ukuran stik ini kisaran 15-20 cm, dengan diameter 2 cm.

Berdasarkan pemaparan di atas, bahwa terdapat 4 bagian gamolan yaitu bilah, baluk, ganjal dan stik pemukul.

Gamolan memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan gamolan dijabarkan pada berikut ini

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Gamolan

Alat peraga berupa benda tentunya memang memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Hasyimkan dalam (Linda, 2020 : 58) kelebihan dan kekurangan tersebut di paparkan sebagai berikut:

2.2.4.1 Kelebihan Gamolan

- a) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b) Anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberikan kesempatan untuk memainkan dan melaraskan antara nada dan pukulan.
- c) Anak terlibat aktif dalam pembelajaran.
- d) Ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat tercapai.

2.2.4.2 Kekurangan Gamolan

- a) Penggunaan media gamolan memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- b) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

Kemudian Hasyimkan dalam (Ariska, 2018 : 10) menjelaskan bahwa pembelajaran gamolan untuk anak usia Taman kanak-kanak terdiri dari 3 (tiga) langkah, yaitu:

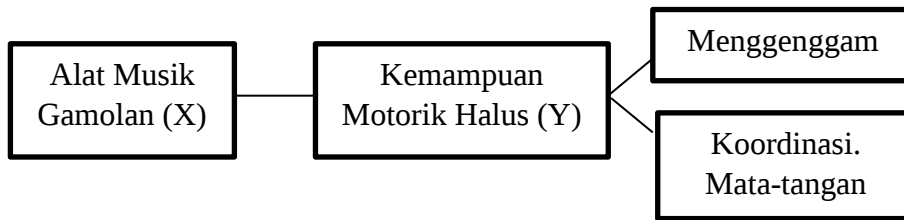
- a) Latihan Memukul Bilah-bilah Gamolan
Tahap ini dimulai dengan membiasakan peserta didik terbiasa memukul bilah dengan benar dengan indikator sebagai berikut:
 1. peserta didik dapat memukul satu bilah dengan benar
 2. menyesuaikan nada maupun dari tinggi ke rendah dengan tepat sesuai dengan instruksi guru.
- b) Menghafal Tabuhan (Lagu)
Tahap ini melatih peserta didik untuk terbiasa dengan nada-nada (solmisasi) dari lagu atau tabuhan. Tabuhan adalah lagu paling dasar yang akan dimainkan dengan gamolan. Namun sebelumnya, tabuhan itu harus terlebih dahulu dinyanyikan dan dihafalkan agar peserta didik dapat mudah dalam tahap pembelajaran berikutnya.
- c) Menyelaraskan Pukulan Bilah dengan Nyanyian Tabuhan
Tahap terakhir adalah menyelaraskan antara keterampilan peserta didik memukul bilah yang disesuaikan

dengan nyanyian yang telah dihafal. Atau mudahnya, nyanyian (solmisasi) tabuhan tersebut dimainkan dengan gamolan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka kelebihan gamolan diantaranya yaitu anak terlibat secara aktif saat pembelajaran, mendapat kesempatan untuk memainkan alat musik, dan suasana kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Sedangkan kekurangan gamolan yaitu memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan ke anak, dan kurangnya perhatian serta pemahaman tentang aturan bermain dapat menimbulkan keributan antar anak

2.3 Kerangka Pikir

Diperlukan pemberian stimulus yang menarik dan dapat merangsang perkembangan motorik halus kepada anak agar anak tidak mudah bosan. Diantara banyaknya stimulus yang dapat diberikan untuk merangsang perkembangan dan kemampuan motorik halus, peneliti memilih menstimulus dengan bermain alat musik gamolan. Dikarenakan pada saat anak bermain alat musik gamolan, terdapat unsur yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak yaitu unsur koordinasi mata-tangan dan menggenggam. Melalui media alat musik gamolan, pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan karena anak terlibat langsung dan aktif dalam memainkan alat musik. Anak lebih tertarik dan antusias untuk belajar dengan cara yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya. Selain itu, bermain alat musik gamolan juga tidak monoton karena ketika anak memukul alat tersebut dapat mengeluarkan nada atau bunyi yang dapat membuat anak senang. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah selanjutnya dalam penelitian setelah tinjauan pustaka dan kerangka pikir. Berdasarkan penjelasan pada kerangka pikir di atas dan hasil penelitian, hipotesis dalam penelitian ini adalah alat musik gamolan berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak serta terdapat perbedaan terhadap kemampuan motorik halus anak antara sebelum dan sesudah menggunakan alat musik gamolan. Dengan demikian bentuk hipotesis statistik pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

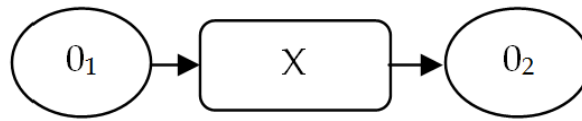
Ha : hipotesis diterima dan ada pengaruh ketika menggunakan alat musik gamolan terhadap kemampuan motorik halus anak.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan *Design* Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sugiyono (2013 : 7) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang di dalamnya terdapat data penelitian berupa angka dan untuk menganalisisnya perlu menggunakan analisa statistik. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono, Arikunto (2010 : 27) memaparkan bahwa penelitian kuantitatif ialah penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka-angka yang disertai dengan penggunaan tabel, grafik, bagan, gambar, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan jenis metode penelitian yaitu *Pre-Experimental Design*.

Sugiyono dalam bukunya (2013 : 74-75) memaparkan macam-macam bentuk dari jenis metode *Pre Experimental Design*. Adapun diantaranya bentuk dari *Pre-Experimental Design* dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan objek penelitian hanya menggunakan satu kelas. *Design* penelitian ini digunakan dengan tujuan agar dapat mengetahui hasil yang lebih akurat antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan alat musik gamolan. Pola dari *design* penelitian yang digunakan dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O_1 (*Pretest*): Keadaan sebelum menggunakan alat musik gamolan

X (*Treatment*): Pemberian atau penggunaan alat musik gamolan

O_2 (*Posttest*): Keadaan sesudah menggunakan alat musik gamolan

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK. Al-Huda Kemiling, Bandar Lampung pada semester ganjil dengan Tahun Ajaran 2024/2025. Dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan, dengan perhitungan 3 kali pertemuan *pretest*, 6 kali pemberian *treatment* dan 3 kali pertemuan *posttest*.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah kumpulan individu yang akan dijadikan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2013 : 80) menyatakan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakter tersendiri untuk dipelajari yang kemudian dapat diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B TK. Al-Huda yang berjumlah 37 orang anak.

Tabel 1. Populasi TK.B

No.	Kelas	Jumlah
1.	Kelas B1	20 orang anak
2.	Kelas B2	17 orang anak
Jumlah		37 orang anak

Sumber : data wali kelas

3.3.2 Sampel

Sampel ialah bagian dari jumlah populasi yang dimiliki (Sugiyono, 2013 : 81). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menggunakan pertimbangan dan maksud tertentu (Sugiyono, 2013 : 85). Teknik pengambilan sampel tersebut berdasarkan tujuan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan kelas B1, dikarenakan memiliki kemampuan motorik halus yang lebih rendah dibandingkan kelas B2.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan observasi atau pengamatan. Pada teknik pengamatan ini, peneliti melihat atau mengamati bagaimana kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan pengaruh menggunakan alat musik gamelan.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel yaitu suatu objek yang menjadi pokok perhatian dari suatu penelitian. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

3.5.1 Variabel bebas (*Independen Variable (X)*)

Variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah penggunaan alat musik gamelan.

3.5.2 Variabel terikat (*Dependen Variable (Y)*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah kemampuan motorik halus anak.

3.6 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel

3.6.1 Variabel X (Alat Musik Gamolan)

a) Definisi Koseptual :

Gamolan merupakan alat musik khas Lampung yang terbuat dari bambu, dimainkan dengan cara dipukul menggunakan stik kayu. Dahulunya, gamolan digunakan oleh masyarakat Lampung yang berada di sekitar pegunungan dan pesisir sebagai alat komunikasi

b) Definisi Oprasional :

Penggunaan media gamolan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak saat bermain gamolan dengan cara dipukul menggunakan stik kayu.

3.6.2 Variabel Y (Kemampuan Motorik Halus)

a) Definisi Konseptual :

Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam menggunakan otot kecilnya yang memerlukan bantuan atau koordinasi dari mata dan tangan

b) Definisi Oprasional :

Kemampuan motorik halus anak usia dini terdapat beberapa aspek atau unsur yang mencakup : menggenggam dan koordinasi antara mata-tangan.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang sedang diamati (Sugiyono, 2013 : 102). Dalam konteks ini, yang dimaksud dengan fenomena yaitu variabel yang terdapat di dalam penelitian. Suatu instrumen dikatakan baik apabila valid dan reliabel. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembaran observasi dalam bentuk *checklist* (✓) dengan skala pengukuran *Rating Scale*.

Adapun skala penilaian yang digunakan dalam lembar observasi ini yaitu sangat baik (BSB) diberikan poin 4, baik (BSH) diberikan poin 3, cukup (MB) diberikan poin 2 dan belum (BB) diberikan poin 1. Penilaian ini dilakukan dengan cara mengamati kemampuan motorik halus anak dengan melihat tingkat pencapaiannya. Kisi-kisi instrument tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y) sebelum validasi

Variabel Y	Dimensi	Indikator	Pernyataan	Nomer item
Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	Koordinasi Mata-Tangan	Kemampuan anak dalam mengontrol fokus antara mata dan tangan	1. Anak mampu menggunting kertas	1
			2. Anak mampu mengancing baju	2
			3. Anak mampu menempel kertas	3
			4. Anak mampu menebalkan garis menjadi pola	4
			5. Anak mampu mewarnai lembar tugas	5
			6. Anak mampu menggunakan alat tulis	6
			7. Anak mampu membuka-menutup tutup botol	7
			8. Anak mampu menyusun balok	8
			9. Anak mampu menggulung kertas menjadi bentuk silinder	9
			10. Anak mampu membuat bentuk menggunakan plastisin	10
	Menggenggam	Kemampuan <i>Palmar Grasping</i>	11. Anak mampu menggenggam objek dengan berbagai ukuran	11
			12. Anak mampu memegang alat tulis	12

		Kemampuan <i>Pincer Grasping</i>	dengan benar	
			13. Anak mampu memindahkan objek dari tangan ke tangan	13
			14. Anak mampu menggenggam objek tanpa menjatuhkan objek	14
			15. Anak mampu menggenggam objek tanpa bantuan	15
			16. Anak mampu menjumpit benda kecil menggunakan telunjuk dan ibu jari	16
			17. Anak mampu memasukkan koin ke dalam kotak	17
			18. Anak mampu memasukkan bola pom-pom kedalam toples	18
			19. Anak mampu memasukkan benang kedalam manik-manik	19
			20. Anak mampu menggunakan pencapit untuk memindahkan benda	20
			Jumlah	20

bel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun (Variabel Y) sesudah validasi

Variabel Y	Dimensi	Indikator	Pernyataan	Nomer item
Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	Koordinasi Mata-Tangan	Kemampuan anak dalam mengontrol fokus antara mata dan tangan	1. Anak mampu menggunting kertas	1
			2. Anak mampu mengancing baju	2
			3. Anak mampu menempel kertas	3
			4. Anak mampu menebalkan garis menjadi pola	4
			5. Anak mampu mewarnai lembar tugas	5
			6. Anak mampu menggunakan alat tulis	6

	Menggenggam	- Kemampuan <i>Palmar Grasping</i> - Kemampuan <i>Pincer Grasping</i>	7. Anak mampu menyusun balok	7
			8. Anak mampu membuat bentuk menggunakan plastisin	8
			9. Anak mampu menggenggam objek dengan berbagai ukuran	9
			10. Anak mampu memegang alat tulis dengan benar	10
			11. Anak mampu memindahkan objek dari tangan ke tangan	11
			12. Anak mampu menjemput benda kecil menggunakan telunjuk dan ibu jari	12
			13. Anak mampu menggenggam objek tanpa bantuan	13
			14. Anak mampu menggenggam objek tanpa menjatuhkan objek	14
			15. Anak mampu menjemput benda kecil menggunakan telunjuk dan ibu jari	15
			16. Anak mampu memasukkan koin ke dalam kotak	16
			17. Anak mampu memasukkan benang ke dalam manik-manik	17
			Jumlah	17

3.8 Uji Instrumen Penelitian

Uji instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), dan pengujian validitas eksternal.

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*). Sugiyono (2013 : 129) Secara teknis, uji validitas isi dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validasi oleh dosen ahli terkait kisi-kisi instrumen penelitian. Kemudian peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian variabel Y kepada anak diluar sampel penelitian yaitu kepada 25 anak di TK. Aisyiyah 3, Kampung Baru. Adapun rumus yang digunakan dalam uji validitas isi instrumen ini adalah rumus *product moment* yang dapat dilihat pada gambar berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 4. Rumus *Product Moment*

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total.

n : Jumlah responden

X_i : Skor butir pada nomor butir ke-i

Y_i : Skor total responden ke-i

Langkah berikutnya validitas diolah menggunakan bantuan *Microsoft Excel* 2010 dengan jumlah taraf signifikan 5% dan jumlah sampel 25 orang, maka r tabelnya adalah 0,396. Setiap butir item pernyataan dinyatakan valid apabila r tabel $>$ r hitung. Jika nilainya 0,396 atau lebih dari nilai tersebut, maka item dinyatakan valid. Tetapi apabila nilainya kurang dari 0,396 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dalam uji validitas isi instrumen pada penelitian ini, terdapat 17 item instrumen valid dan 3 item instrumen yang tidak valid sehingga tidak dapat digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Uji Validitas Kemampuan Motorik Halus Anak (Y)

Keterangan	Nomor Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19	18
Tidak Valid	7,9,20	3
Jumlah Keseluruhan		20

Variabel	Item	rHit	rTab	Status
Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun	1	0,707	0,396	Valid
	2	0,738	0,396	Valid
	3	0,633	0,396	Valid
	4	0,717	0,396	Valid
	5	0,758	0,396	Valid
	6	0,555	0,396	Valid
	7	0,232	0,396	Invalid
	8	0,494	0,396	Valid
	9	0,293	0,396	Invalid
	10	0,685	0,396	Valid
	11	0,491	0,396	Valid
	12	0,726	0,396	Valid
	13	0,566	0,396	Valid
	14	0,548	0,396	Valid
	15	0,493	0,396	Valid
	16	0,571	0,396	Valid
	17	0,611	0,396	Valid
	18	0,485	0,396	Valid
	19	0,480	0,396	Valid
	20	0,241	0,396	Invalid

Sumber: Analisis data *Microsoft. Excel 2010*

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai suatu instrumen perhitungan yang cukup dapat dipercaya sebagai alat perhitungan data dikarenakan instrumen tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dilakukan dengan cara mengambil responden atau sampel diluar sampel penelitian.

Untuk pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan *Microsoft Excel*. Didapatkan hasilnya adalah 0,89 dengan status reliabel. Rumus *Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, instrumen yang digunakan pada penelitian ini memiliki data berbentuk skala 1-4, sehingga dapat dianalisis dengan rumus *Cronbach Alpha* yang dinyatakan sebagai berikut

$$r_{11} = \frac{k}{k - 1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Gambar 3.1 Rumus *Cronbach Alpha*

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : jumlah item soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai Cronbach's Alpha > r tabel, maka instrument penilaian dinyatakan reliabel.
- b) Jika nilai Cronbach's Alpha < r tabel, maka instrumen penilaian dinyatakan tidak reliabel.

Adapun kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan reliabilitas suatu butir item pernyataan yaitu sebagaimana tertera pada tabel berikut:

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisien	Kriteria
> 0,90	Sempurna
0,70 – 0,90	Tinggi
0,50 – 0,70	Moderat
< 0,50	Rendah

Sumber: (Arikunto, 2010)

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh dari data uji reliabilitas tersebut, bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yaitu sebesar 0,89. Nilai tersebut lalu dibandingkan dengan kriteria reliabilitas di atas, dan didapatkan bahwa kriteria nilai dalam uji reliabilitas tersebut adalah tinggi. Sehingga instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data. Tujuannya agar dapat menyederhanakan seluruh data yang sudah diperoleh secara sistematis lalu mengolah serta mentafsirkan data yang sudah terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tabel. Analisis tabel tersebut berbentuk tabel tunggal yang dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini. Selanjutnya, data yang telah diperoleh kemudian dikategorikan dengan menggunakan rumus interval.

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 5. Rumus Interval

Keterangan:

I : Interval

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Jumlah Kelas/ Kategori

Tabel 6. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun (Y)

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentasi
1	Belum Berkembang			
2	Mulai Berkembang			
3	Berkembang Sesuai Harapan			
4	Berkembang Sangat Baik			

3.10 Uji Hipotesis

Dikarenakan data yang diperoleh pada penelitian ini berjumlah kurang dari 30 sampel dan berdistribusi tidak normal, maka statistik yang digunakan yaitu statistik non parametrik. Untuk mengetahui pengaruh alat musik gamelan terhadap kemampuan motorik halus pada anak maka digunakan uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* ini digunakan untuk mengetahui perbedaan dua kelompok data. Data yang dimaksud yaitu data *pretest* dan *posttest* yang nantinya akan diuji melalui uji *Wilcoxon signed rank test* dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \sigma_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Gambar 6. Rumus *Wilcoxon Signed Rank Test*

Keterangan:

N : Jumlah *pretest* dan *posttest*

T : Jumlah sampel

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk diterima atau ditolaknya hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- a) Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis tersebut diterima.
- b) Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis tersebut ditolak.

Selain uji *Wilcoxon*, uji hipotesis pada penelitian ini pula menggunakan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas dari penggunaan alat musik gamelan terhadap kemampuan motorik halus anak dengan membandingkan skor antara *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus pengujian dalam *Normalitas Gain* adalah sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Gambar 7. Rumus *N-Gain*

Keterangan :

N-Gain : Nilai uji normalitas gain

Spre : Skor pretest

Spost : Skor posttest

Smaks : Skor maksimal

Tabel 7. Kriteria *N-Gain*

Nilai Gain	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Kriteria Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Kriteria Sedang
$N-Gain < 0,3$	Kriteria Rendah

Sumber: Sugiyono, 2013

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, hasil analisis data penelitian dan hasil dari uji hipotesis dengan menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* dan uji *N-Gain* , diketahui nilai signifikannya $0,000 < 0,0005$ dan $0,4144$ yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan pada penggunaan alat musik gamolan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK. Al-Huda Kemiling Bandar Lampung antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan alat musik gamolan. Alat musik gamolan ini telah memberikan pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak., setelah diberikan *treatment* anak dapat lebih mengontrol fokus dan mengendalikan mata-tangannya, jari-jemari anak juga lebih luwes untuk digerakan dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan. Pada setiap pertemuan, kemampuan motorik halus anak-anak mengalami kemajuan. Selain itu, gamolan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan, lebih menyenangkan dan tidak membuat bosan.

5.2 Saran

1. Untuk Guru

Diharapkan agar guru dapat terinspirasi untuk dapat mengembangkan pembelajaran melalui media-media atau metode pembelajaran yang lebih menarik sehingga proses kegiatan belajar mengajar tidak monoton

dan akan lebih menyenangkan. Salah satunya dapat dengan menggunakan alat musik.

2. Untuk Kepala Sekolah

Diharapkan agar kepala sekolah dapat menambahkan atau menunjang fasilitas lain sebagai media untuk kegiatan pembelajaran, tidak hanya menggunakan *text book* tetapi juga didukung untuk menggunakan alat musik agar minat-bakat, kecerdasan dan kemampuan lainnya yang anak miliki dapat terasah dengan baik.

3. Untuk Peneliti Lain

Diharapkan agar dapat menjadikan hasil pada penelitian ini sebagai referensi dalam menulis penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Tsaliska Sindi, Sumardi, dan Sima Mulyadi. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD Agapedia* 4(2):358–68.
- Fadiah Rusydinna, 2016 Pengaruh Memainkan Alat Musik Xilofon Terhadap Peningkatan Kemampuan Koordinasi Motorik Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik Di Slb D Ypac Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu." 96–98.
- Fitri, Dhea Hana Ahliya, dan Farida Mayar. 2020. "Pelaksanaan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kolase Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(2):1011–17.
- Hasyimkan, Hasyimkan, Erizal Barnawi, dan Uswatul Hakim. 2020. "Kajian Syair Pada Warahan Klasik Tentang Gamolan Instrumen Musik Tradisional Lampung." *Jurnal Warna* 4(1):11–22.
- Hasyimkan, Agung Hero Hernanda, Erizal Barnawi, Ari Palawi, Arwina Indira Purnama, dan Destiana Fatma Sari. 2023. "Ensembel Gamolan : Mengetahui Bakat Audiasi Dan Imitasi Anak Usia Dini Pendahuluan." *EKSPRESI: Indonesian Art Journal* 12(1):1–7.
- Khadijah, M. Ag, and Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada media.
- Mulyawartini, Gusti Ayu. 2019. "Melalui Kegiatan Meronce Bentuk Dan Warna Dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kelompok B Tk Harapan Kelayu." *EDISI* 1(1):118–33.
- Nabila, Tasya. 2023. *Pengaruh Bermain Alat Musik Marakas Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Al-Hidayah*.
- Nurlaili, M. P. 2019. "Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Nurlaili, M."
- Pendidikan, Kementerian, and Kebudayaan Republik Indonesia. 2015. "Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Anak Usia Dini."
- Pratiwi, E. N. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan

- Bermain Pasir Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT” Melati” Surabaya.” *PAUD Teratai: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):1–7.
- Putra, Mansyur Romadon. 2017. “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Me-Lalui Kegiatan Menggunting Terbimbing Di Paud Al Fatih Kota Lubuklinggau Tahun 2017.” *JURNAL AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 2(1):50–55.
- Setiani, Riris Eka. 2013. “Memahami Pola Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini.” *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 18(3):455–70. doi: 10.24090/insania.v18i3.1472.
- Soetjningsih, DSAK. 2013. “Tumbuh Kembang Anak.” *Jakarta: Egc*.
- Suparyanto dan Rosad. 2020. *Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak*. Vol. 5.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- Widhyatama, Sila. 2012. “Pola Imbal Gamelan Bali Dalam Kelompok Musik Perkusi Cooperland Di Kota Semarang.” *Jurnal Seni Musik* 1(1):59–67.
- Yan Yan, Nurjani, Jubaedah Endah, Nurjayati Sri, dan Aliyah Siti. 2019. “Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting.” *Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training* 3(2):85–92.
- Yulianto, Dema, dan Titis Awalia. 2017. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Kelompok B Ra Al-Hidayah Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016.” *Pinus* 2(2):118–23.