

UJI KELAYAKAN MEDIA KUBUS AJAIB UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN

Nurul Sa'adah^{1*}, Rista Dwi Permata²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe
*Email: saadnur704@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan fakta yang ada dilapangan hasil pengamatan peneliti di KB 'Aisyiyah Leranwetan dan wawancara dengan salah satu guru KB 'Aisyiyah Leranwetan beliau menceritakan bahwa di lembaga tersebut ada beberapa anak yang kesusahan dalam gerakan motorik halus karena pembelajarannya monoton dengan menempel benda sesuai dengan gambarnya dengan bantuan buku majalah dan LKA, banyak anak yang tidak mau mengerjakan, karena antusias mereka sangat kurang. Terkadang anak-anak juga merasa kesulitan dalam kegiatan motorik halus. Diantara kesulitan anak dalam motorik halus adalah menulis, memegang benda, menjumpit, menempel, meremas, dll yang berkenaan dengan kegiatan yang melakukan aktivitas motorik halus. Untuk itu sangat sulit bagi guru untuk menyampaikan kegiatan yang berkenaan dengan motorik halus kepada anak. Dari peristiwa tersebut dijelaskan, analisis ini mempunyai maksud untuk mengembangkan alat berupa kubus ajaib buat pengajaran motorik halus yang benar, dan sensibel, serta dapat mempermudah anak dalam melakukan proses kegiatan. Hal ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) [1]. Kubus ajaib sebelumnya dilaksanakan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Hal tersebut menghasilkan hasil validasi dari ahli media diperoleh skor 75,6% yang mempunyai arti layak untuk dipakai. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 77,7% yang artinya layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan kriteria layak dipakai untuk membantu proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Media; Kubus Ajaib; Motorik Halus; Research and Development

PENDAHULUAN

Pengetahuan tentang PAUD merupakan suatu upaya pembekalan yang di tujukan bagi kanak-kanak sejak lahir sampai dengan umur 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. Menurut Sofyan [2] pengetahuan (PAUD) merupakan upaya dalam membekali yang ditunjukkan kepada anak semenjak keluar dari rahim sampai dengan umur 6 tahun yang dilakukan melalui stimulus pendidikan untuk membantun anak dalam proses tumbuh dan kembang baik jasmani maupun rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Sujiono [3] PAUD adalah seorang individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang 0-8 tahun. Upaya untuk mendukung perkembangan

motorik pada anak usia dini diantaranya adalah dengan menggunakan media. Menurut [4] Gerakan motorik halus mempunyai fungsi yang sangat penting. Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian – bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot- otot kecil saja. Menurut [5] Motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yan melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas, melipat kertas, menggambar, menulis dan lain sebagainya. Menurut [6] bahwa gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan gerakan halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dengan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Fakta yang ada dilapangan hasil pengamatan saya di KB 'Aisyiyah Leranwetan dan wawancara dengan Bu Puji Astutik, S.Pd salah satu guru KB 'Aisyiyah Leranwetan beliau menceritakan bahwa di lembaga tersebut ada beberapa anak yang kesulitan dalam perkembangan motorik halus karena pembelajarannya monoton dengan menempel benda sesuai dengan gambarnya dengan bantuan buku majalah dan LKA, banyak anak yang tidak mau mengerjakan, karena antusias mereka sangat kurang. Terkadang anak-anak juga merasa kesulitan dalam kegiatan motorik halus. Diantara kesulitan anak dalam motorik halus adalah menulis, memegang benda, menjemput, menempel, meremas, dll yang berkenaan tentang kegiatan yang melakukan aktivitas motorik halus. Untuk itu sangat sulit bagi guru untuk menyampaikan kegiatan yang berkenaan dengan motorik halus kepada anak. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dari 19 anak yang mampu mengerjakan hanya ada 8 anak dan lainnya masih belum maksimal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disebabkan oleh berbagai hal antara lain kejenuhan, dan lemahnya konsentrasi karena latihannya terus-menerus menggunakan lembar kerja anak, dan guru menjelaskan dipapan tulis. Selain itu tidak semua anak memiliki daya ingat dan kemampuan konsentrasi yang memadai sehingga kegiatan yang diberikan bu guru akan terasa menjadi beban yang berat bagi anak, sehingga anak merasa jenuh dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Terlebih majalah dan LKA lebih membosankan, anak hanya menonton penjelasan guru dan mengerjakan sesuai apa yang diperintah. Sehingga anak kurang stimulus untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Untuk meningkatkan perkembangan motorik halus perlu adanya sesuatu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengembangan motorik halus. Media pembelajaran merupakan perantara dalam memberikan materi kepada anak didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan di PAUD biasanya berupa media cetak (majalah, LKA, alat permainan edukatif (APE), audio visual, dll. Namun Pada kenyataannya penerapan media dalam pembelajaran kurang diterapkan

oleh pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.

Kemampuan motorik kasar yang mengaitkan otot kasar serta kemampuan motorik halus yang mengaitkan otot halus. Aktivitas yang dilakukan anak yang melibatkan otot kasar dan otot halus terlihat sangat mudah, namun perlu adanya bimbingan dan latihan agar anak bisa melakukannya dengan baik dan benar [7]. Kegiatan motorik halus anak pada usia 3-4 tahun tidak hanya terkait tentang perkembangan saja tetapi juga untuk kesiapan mental dan emosional anak dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Kemampuan motorik terbagi dua, yaitu kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus. Menurut [8] "Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil serta memerlukan koordinasi yang cermat". Menurut [9] "motorik halus anak adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menjimpit, menulis dan sebagainya". Menurut [10] menyatakan bahwa "Perkembangan motorik adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor genetik (bawaan) dan kematangan (*maturation*) serta latihan/pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan". Menurut [11] menyatakan bahwa "perkembangan motorik adalah suatu perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi". Sedangkan menurut [12] "Perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot halus yang mengendalikan tangan dan kaki, terkait dengan anak kecil sebaiknya memberikan perhatian lebih kepada kontrol, koordinasi, dan ketangkasan dalam menggunakan tangan dan jari". Bimbingan guru sangat diperlukan dalam mengembangkan motorik anak. Kebutuhan yang diperlukan anak yaitu seperti : Ungkapan atau ekspresi dilakukan melalui sebuah gerakan, bagian dari perkembangan anak ialah lewat kegiatan bermain, kegiatan yang bisa dilakukan adalah berbentuk drama dan berbentuk irama, serta motorik halus dan

motorik kasar harus dilakukan dengan banyak latihan [13]

Oleh karena itu pelaksanaannya harus dilakukan dengan cara yang menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan media kubus ajaib.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media kubus ajaib. Kubus ajaib adalah sebuah alat peraga buatan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran bagi anak kelompok bermain (KB). Alat peraga ini dapat dibuat dari bahan kardus yang di bentuk kubus dimana di setiap sisinya terdapat kegiatan. Dan diantara kegiatannya adalah menyusun puzzle, menyusun bentuk geometri, menempel gambar sesuai dengan angka, meraba tekstur. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan tentang “Pengembangan media kubus ajaib untuk meningkatkan motorik halus anak usia 3-4 Tahun”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan ini mengikuti alur dari Sugiyono [14]. Waktu pengembangan produk dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2022. Uji validitas produk dilaksanakan pada tanggal 16-18 Juni 2022 oleh validator ahli media dan 19-20 Juni 2022 oleh validator ahli materi. Bentuk instrumen berupa lembar validitas yang meliputi kriteria kelayakan materi, aspek yang dikembangkan, indikator. Data penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari masukan validator untuk perbaikan dan penyempurnaan produk. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian validator.

Analisis Data

Data hasil validasi yang telah diperoleh oleh validator selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menghitung jumlah skor lembar validasi berdasarkan rumus yang digunakan. Kriteria penilaian validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penafsiran Persentase Angket [15]

Skala Penilaian	Kriteria	Penilaian (%)
5	Sangat kuat	$81 < N \leq 100$
4	Kuat	$61 < N \leq 80$
3	Cukup	$41 < N \leq 60$
2	Lemah	$21 < N \leq 40$
1	Sangat lemah	$10 < N \leq 20$

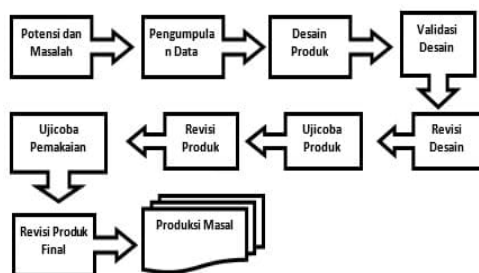
Selanjutnya nilai tiap kriteria validasi direkap sesuai jumlah validator. Skor yang diperoleh tiap kriteria dibagi dengan skor maksimal dan selanjutnya dikalikan 100%. Setelah setiap kriteria kevalidan mendapatkan nilai validitas, selanjutnya semua jumlah presentase validitas tiap kriteria dihitung rata-ratanya. Selanjutnya hasil rata-rata yang sudah dihitung dijadikan pedoman untuk menilai validitas berdasarkan skor yang diperoleh. Adapun kategori skor kevalidan merujuk pada Riduwan dan Akdon yang disajikan dalam Tabel 2. Penentuan tingkat kevalidan bahwa media Mobile learning dengan skor dari validasi $\geq 70\%$ dinyatakan valid.

Tabel 2. Kategori Tingkat Kevalidan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
$\leq 20\%$	Tidak valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan kembali produk yang ada menurut Sugiyono [14]. Peneliti menggunakan penelitian pengembangan dikemukakan oleh Bord and Gall dalam Sugiono [14]. Memiliki sepuluh langkah dapat dilihat pada skema gambar berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Berdasarkan gambar diatas penelitian pengembangan pendidikan (R&D), merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan ini tidak hanya untuk pengembangan sebuah produk yang sudah ada saja, melainkan juga untuk menemukan suatu pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk itu. Agar bisa menghasilkan suatu produk tertentu yang dipakai untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya bisa berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian guna menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Pengembangan produk yang dihasilkan berupa kubus ajaib dari kardus dengan tema “kebutuhan ku” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia dini, dalam pengembangan Kubus Ajaib yang di uji cobakan di KB ‘Aisyiyah Leranwetan. Perkembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah potensi dan masalah yang didapat di lapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru di KB ‘Aisyiyah Leranwetan. Dari hasil observasi dan wawancara bahwa di KB ‘Aisyiyah Leranwetan ini penggunaan Kubus Ajaib belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran. Dari potensi dan masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan Kubus Ajaib sebagai media pembelajaran dalam perkembangan motorik anak usia dini. Kemudian peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui pengamatan, studi pustaka dalam mengumpulkan teori tentang

Kubus Ajaib sebagai media pembelajaran Kubus Ajaib. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi di KB ‘Aisyiyah Leranwetan. Bahwasanya media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, yaitu hanya dengan media cetak dalam menstimulus motorik halus anak.

Berdasarkan potensi dan masalah serta pengumpulan data yang telah dilakukan maka peneliti mendesain produk media pembelajaran Kubus Ajaib untuk perkembangan motorik halus anak usia dini. Pada media Kubus Ajaib ini peneliti ingin mengenalkan kepada anak tentang berbagai macam tentang kebutuhan seperti baju, makanan, sepatu, dll. Kubus Ajaib ini terbuat dari bahan Kardus yang dilapisi kain flanel, dan disetiap sisinya terdapat kegiatan yang berbeda dengan warna yang menarik bagi anak. Kubus Ajaib sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan motorik pada anak usia dini. Pembuatan Kubus Ajaib ini dirancang dan dibuat langsung oleh peneliti.

Setelah pembuatan produk awal Kubus Ajaib sebagai media pembelajaran dalam perkembangan motorik anak usia dini, kemudian produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu: ahli materi dan ahli media. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli dilakukan dua kali:

1. Validasi Produk

Setelah melalui proses pembuatan media kubus ajaib sebagai media pembelajaran motorik anak usia 3-4 tahun. Langkah selanjutnya yang diambil peneliti adalah melakukan permohonan validasi ke validator ahli media dan ahli materi. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah peneliti buat. Validasi produk dilakukan dengan bantuan lima validator yang terdiri dari tiga ahli media dan dua ahli materi. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrument angket dengan skala penilaian sebagai berikut : Sangat Kurang = 1, Kurang = 2, Cukup = 3, Baik = 4, Sangat Baik = 5. Data yang diperoleh dari angket kemudian dihitung dan dikonversi menjadi data kualitatif. Berikut hasil dari validasi kubus ajaib untuk perkembangan kemampuan motorik untuk anak usia 3-4 tahun dari para ahli.

a) Validasi Ahli Media

Tabel 3. Validasi Ahli media

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Fisik Media	79,75%	Layak
2	Penggunaan Media	74,74%	Layak
3	Penggunaan Warna	82%	Layak
4	Penggunaan Buah	76,5%	Layak
5	Komponen penunjang Media	62%	Layak
Rata-rata		74,99%	Layak

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat dari keseluruhan indikator yang sesuai dengan media kubus ajaib diperoleh rata-rata dari tiga ahli media sebesar 3,8 atau mendapat persentase 74,99% dan media termasuk layak digunakan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

b) Validasi Ahli Materi

Desain produk yang selesai dibuat selanjutnya akan melalui tahap validasi materi. Tahapan validasi dalam penelitian ini melibatkan dua orang ahli materi. Dan dalam pengujian oleh para ahli materi terdapat 9 Indikator yang dapat dinilai yang telah ditentukan oleh peneliti untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. Hasil dari penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Kualitas isi	77,7%	Layak
Rata-rata		77,7%	Layak

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dilihat perolehan nilai yang diperoleh setelah dilakukan validasi oleh ahli materi. Rata-rata yang diperoleh 3,8 atau persentase 77,7% dari dua ahli materi sehingga media kubus ajaib untuk perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun yang dikembangkan

layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Kubus Ajaib Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun". Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Kubus Ajaib untuk perkembangan motorik halus anak usia 3-4 Tahun. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media di peroleh rata-rata dari tiga ahli media sebesar 3,8 atau mendapat persentase 75,6% sedangkan hasil dari validasi ahli materi diperoleh rata-rata 3,8 atau persentase 77,7% jadi dapat disimpulkan bahwa media kubus ajaib termasuk dalam kategori layak digunakan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan Nasional, "Kementerian Pendidikan Nasional," *Kementeri. Pendidik. Nas.*, vol. 8, no. 33, p. 37, 2014, [Online]. Available: <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- [2] H. Sofyan, *Perkembangan anak usia dini dan cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta : Cv. Infomedika, 2015. [Online]. Available: <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/11863%0A>
- [3] Sujiono and Y. Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Edisi Revisi*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2013. [Online]. Available: http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/buku/2A_BUKU_KONSEP_DASAR_PAUD.pdf
- [4] A. Afandi, *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- [5] N. Aminah, "Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, 2018.
- [6] B. Sujiono, M. . Sumantri, and Dkk, "Metode Pengembangan Fisik," in *Metode Pengembangan Fisik*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.

- [Online]. Available:
<https://pustaka.ut.ac.id/lib/pgtk2302-metode-pengembangan-fisik/>
- [7] A. Apriyanto and R. Jupita, "ANALISIS TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR & HALUS ANAK USIA 4-6 TAHUN," *J. Edukasimu*, vol. 1, no. 2, 2021, [Online]. Available: <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/23/22>
- [8] J. Nurdiana and C. Sunarsih, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Dalam Kegiatan Meronce Dengan Mank-Manik Melalui Demonstrasi Pada Anak SLB," *ejournal Unesa*, p. 122, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sd-teratai/article/view/644>
- [9] D. Tanti, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dalam Kegiatan Meronce Dengan Manik – Manik Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok A Di Tk Khadijah 2 Surabaya," *Publica*, vol. 10, no. 1, 2012.
- [10] S. Arikunto, *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta : RINEKA CIPTA, 2013.
- [11] M. Marliza, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Melukis Dengan Kuas Taman Kanak-kanak Pasaman Barat," *J. Ilm. Pesona PAUD*, vol. 1, no. 5, 2012.
- [12] J. J. Beaty, *Observasi perkembangan anak usia dini*, 7th ed. Jakarta: Kencana, 2013. [Online]. Available: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=861180>
- [13] F. A. Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik : Caremedia Communication, 2020. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mhn9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&ots=XC2VBoQVi_&sig=KJs6eBza0h7UIIZUYQ9u7rqaB-I&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. 2015.
- [15] Riduwan and Akdon, *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung : CV Alfabeta, 2013.