

PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK MENGGUNTING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Fara Astari Ulfa¹⁾, Muhammad Reza²⁾, Dewi Komalasari³⁾, Melia Dwi Widayanti⁴⁾

¹²³⁴ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya.

Email: fara.18061@mhs.unesa.ac.id¹, muhammadreza@unesa.ac.id²,
dewikomalasari@unesa.ac.id³, meliawidayanti@unesa.ac.id⁴.

Abstrak: Keterbatasan dalam pemberian stimulasi yang tepat pada perkembangan motorik halus anak, akan berdampak secara langsung dalam proses kegiatan belajar di sekolah. Seperti kegiatan menulis yang sangat erat dilakukan setiap hari saat pembelajaran. Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media kotak menggunting yang dapat menstimulasi keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Metode yang dilakukan pada penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*), dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Desain media pembelajaran kotak menggunting menggunakan berbagai macam bahan – bahan seperti kertas bufallo, kertas art paper, kertas foam dan spons ati. Hasil uji validasi ahli materi diperoleh sebesar 75% yang dinyatakan layak digunakan dengan revisi dan ahli media sebesar 90% yang dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Subjek yang digunakan pada uji coba yaitu pada 8 anak usia 4-5 tahun, penerapan media kotak menggunting menunjukkan hasil 1) anak memiliki keluwesan dan kekuatan jari yang lebih baik, 2) anak mampu menggunting pola garis lurus, zig-zag dan lengkung dengan tidak terputus, 3) anak mampu memegang gunting dengan tepat, 4) anak memiliki postur tubuh yang baik saat menggunting, 4) anak sudah tidak takut lagi ketika memegang gunting. Hasil uji keefektifan media kotak menggunting yang telah diuji menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan hasil signifikan sebesar 0,012 lebih kecil dari 0,05, bahwa ada pengaruh penggunaan media kotak menggunting. Sehingga kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu media kotak menggunting dapat memberikan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Menggunting, Keterampilan Motorik Halus

LATAR BELAKANG

Menurut *National Association for The Education Young Children* menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia antara 0 hingga 8 tahun. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada 5 tahun pertama sering dikatakan sebagai masa keemasan (*golden age*) (Uce, 2017). Pada masa ini perlunya stimulasi yang diberikan supaya anak bisa tumbuh sesuai tahapan anak usia dini. Pada usia dini anak layak mendapatkan pendidikan baik secara formal dan non formal (Mursid, 2015). Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang memberikan sarana secara keseluruhan untuk tumbuh kembang anak.

Berdasarkan Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berkaitan dengan PAUD menegaskan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diperuntukan kepada anak semenjak lahir hingga usia enam tahun, dengan memberikan stimulasi pendidikan pada perkembangan dan pertumbuhan jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas, 2003). Sehingga pada usia dini perkembangan seorang anak berlangsung dengan cepat, sangat peka serta sangat menentukan untuk memberikan stimulasi yang tepat pada setiap tahapan perkembangan selanjutnya. Sehingga memberikan bermacam stimulasi semenjak usia dini dapat meningkatkan perkembangan anak.

Aspek pada perkembangan anak meliputi enam aspek seperti perkembangan bahasa, seni, kognitif, nilai agama moral dan motorik (motorik kasar dan halus). Motorik halus merupakan aspek yang perlu dioptimalkan dalam perkembangannya. Sujiono (2008) motorik halus, merupakan bagian tubuh yang melakukan sebuah gerakan dengan melibatkan otot kecil, seperti gerakan yang melibatkan pergelangan serta jari tangan. Aktivitas keterampilan motorik halus seperti menggambar, menarik garis, menjiplak, melipat dan menggantung (Mayke dalam Nuryana & Reza, 2014).

Lingkup perkembangan motorik halus pada Permendiknas No. 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional PAUD menetapkan tingkat perkembangan pada anak usia 4-5 tahun adalah membutuhkan koordinasi antara tangan-mata untuk melakukan sebuah gerakan kompleks, menggambar garis miring, menggambar bentuk lingkaran, melakukan gerakan-gerakan yang manipulatif untuk menciptakan sesuatu menggunakan media yang berbeda dengan menuangkan dalam sebuah karya. Dalam hal perkembangan anak normal harus disadari sepenuhnya oleh seorang anak. Perkembangan motorik halus pada usia empat tahun, keterampilan gerakan motorik halusnya telah meningkat, lebih tepat dan bahkan lebih sempurna untuk melakukan hal-hal seperti, menyusun balok, menggantung, menjahit dan banyak lagi. Usia lima tahun tingkat koordinasi pada motorik anak semakin meningkat seperti, tangan, lengan, dan jari bergerak bersama di bawah koordinasi mata (Christina dalam Rohmiyati, R., 2016).

Keterampilan motorik halus diatur menggunakan sekelompok otot kecil. Seperti halnya jari maupun tangan, seringkali membutuhkan ketelitian serta koordinasi mata-tangan dalam menggunakan alat untuk bekerja ataupun mengoperasikan mesin seperti, menjahit, menggantung, mengetik dan keterampilan lainnya (Sumantri, 2005). Keterampilan motorik halus memiliki peran berbeda dalam menyesuaikan pada pribadi dan sosial anak. Keterampilan motorik halus dapat membantu anak dalam memperoleh sebuah kemandirian dan kepercayaan diri anak (Elizabeth B. Hurlock dalam Indriyani, 2014). Sehingga keterampilan motorik sangat berpengaruh dalam menunjang aspek lain seperti bahasa, kognitif dan sosial.

Menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005) karakteristik dalam keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun yaitu : Bermain puzzle, Menempel, menjahit sederhana, menjadi terampil menggunakan jemari, menyelesaikan pola yang mudah,

mengancingkan kancing baju, memotong bentuk – bentuk sederhana, melipat kertas dan menarik garis. Keterampilan motorik halus akan lebih optimal jika dirangsang dengan baik, semakin sering anak diberikan stimulasi maka dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak (Niswara dan Hasibuan dalam Kholidah Z & Reza, 2018).

Aktifitas menggunting dapat menjadi upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Menurut Sumantri (2005) menggunting, yaitu memotong berbagai jenis kertas atau bahan lain pada garis dan bentuk, kegiatan menggunting dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Koordinasi mata-tangan bisa dikembangkan melalui kegiatan menggunting pola dari bentuk yang akan dipotong. Kegiatan menggunting merupakan aktivitas keterampilan pada gerak otot jari tangan untuk dapat memotong kertas, kain dan sejenisnya sesuai dengan keinginan (Suratno, 2005). Menggerakkan gunting sepanjang alur pola garis kertas adalah kegiatan yang efektif untuk melatih keterampilan motorik halus. Karena saat anak sudah dapat menggunting, itu merupakan reward positif yang membantu anak merasa lebih percaya diri saat menggunting kembali. Gerakan pada saat berlatih menggunting dapat memudahkan anak dalam belajar menulis.

Menurut Folio M dan RR (2000), mengatakan mengajarkan anak menggunting harus dilakukan secara bertahap, Peabody Development Motor Scales mengatakan dimana anak usia 2 tahun sudah bisa membuka dan menutup gunting. Selain itu, usia 2,5 tahun sudah bisa menggunting panjang 15 cm, usia 3,5 tahun sudah bisa menggunting di antara dua garis lurus. Jadi pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa menggunting lurus, gelombang dan zig-zag (Montolalu, dkk., 2007).

Sedangkan menurut Agustin (2018), tahapan menggunting yang harus di lewati anak usia dini sebelum diajarkan kegiatan pra menggunting, anak diajak untuk meremas kertas, merobek kertas dengan sepenuh tangan / menggunakan seluruh jarinya sehingga anak dapat merobek kertas dengan dua jari. Jika anak sudah menguasai kegiatan pra menggunting selanjutnya anak dapat melakukan kegiatan menggunting berupa menggunting garis lurus, menggunting zig zag, menggunting melengkung dan bentuk yang lebih kompleks lainnya. Dalam kegiatan menggunting awal anak perlu diberikan arahan mengenai cara memegang gunting yang tepat dan menggerakkan gunting.

Langkah menggunting menurut Rigg (2011) antara lain : 1) Tempatkan ibu jari mereka di atas ring gunting dan dua atau tiga jari mereka di cincin bawah. Sedangkan jari telunjuk sebagai penahan di luar ring. 2) Tangan kiri digunakan untuk memegang kertas, tangan kanan digunakan untuk memegang gunting dengan tepat yaitu posisi ibu jari berada di dalam cincin atas. Lalu dorong pisau ke depan dan tutup gunting sampai menghasilkan guntingan kertas.

Kebanyakan anak membutuhkan bantuan untuk memposisikan pergelangan tangan dengan benar dalam posisi ibu jari, di dalam buku berjudul *“From Rattles To Writing: A Parent’s Guide To Hand Skills”* mengatakan bahwa strategi yang dapat membantu anak adalah dengan memegang kertas di atas ketinggian mata atau menempelkannya ke dinding sehingga anak itu dapat memotong ke atas. Memotong dalam posisi ini secara otomatis memposisikan pergelangan tangan dengan benar. Ketika mengajarkan anak menggunting selalu posisikan anak dengan duduk tegap agar koordinasi antara mata dan jari jemari tangan terkontrol (Barbara A. Smith, 2011).

Adapun tahapan - tahapan perkembangan menggunting anak usia dini yaitu pertama anak-anak dapat menggunting tepi kertas, kedua anak dapat menggunting dengan gunting terbuka penuh, ketiga anak dapat menggunting sepanjang kertas secara terus menerus, keempat anak dapat menggunting antara dua garis lurus, kelima anak sudah bisa menggunting tetapi keluar dari garis, keenam anak mampu menggunting dengan terkontrol tepat di garis yang tebal, dan terakhir anak dapat menggunting berbagai bentuk (Latif, 2013).

Menurut Kimberly Wiggins (2005) sesuai dengan isi pada bukunya yang berjudul *The Important Teaching Your Child How To Use Scissors*, mengatakan bahwa manfaat dari kegiatan menggunting adalah: a) Memperkuat otot pada telapak tangan saat membuka-menutup gunting. Kegiatan ini akan membuat otot tangan kuat sehingga memudahkan anak ketika menulis, melukis dan memegang benda dengan tangannya. b) koordinasi pandangan mata dan gerak tangan ketika menggunting, diharuskan mengikuti gerakan saat memegang gunting. Koordinasi mata dan tangan juga dapat menstimulasi kerja dari otak, sehingga kemampuan kognitif anak menjadi semakin meningkat.

Namun faktanya, berdasarkan hasil observasi awal di salah satu TK di Trenggalek pada kelompok A terdapat 8 anak dengan kemampuan motorik halus yang masih perlu ditingkatkan dan belum memenuhi standart tingkat pencapaian dalam perkembangan anak di usia 4-5 tahun, terutama ketika anak dapat menggunakan otot halusnya untuk mengontrol seluruh gerakan tangan dalam kegiatan menggunting. Hal ini dapat dilihat, ketepatan peneliti dalam mengamati kegiatan pembelajaran salah satunya adalah menggunting, ditemukan 4 anak masih kesulitan menggerakkan gunting sesuai dengan pola sehingga guntingannya terputus dan 4 anak masih kesulitan dalam memegang dan memberi penekanan pada otot – otot jari tangan pada saat menggunting. Permasalahan tersebut timbul disebabkan oleh faktor penggunaan media kertas origami maupun kertas HVS yang pada dasarnya konstruksi kertas tersebut sangat tipis dan mudah robek. Kemudian terdapat beberapa anak merasa takut ketika menggunakan gunting, hal ini dikarenakan gunting yang digunakan di sekolah adalah gunting yang memiliki ujung tajam. Sehingga sebagai pendidik perlu meningkatkan pemahaman mengenai cara memberikan stimulasi dan ketelitian mengenai perlengkapan yang akan digunakan dalam sebuah kegiatan. Karena ketika menggunting perlu memberikan stimulasi kegiatan pra-menggunting sebelum melakukan kegiatan menggunting, sebab kegiatan menggunting memiliki proses dan tahapan yang harus di lewati oleh anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, peneliti mencoba menawarkan solusi dengan memberikan stimulasi kegiatan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kotak menggunting. yang di dalamnya terdapat 4 macam kegiatan dengan bahan yang berbeda untuk melatih kekuatan otot – otot jari tangan pada saat menggunting sesuai dengan pola garis. Bahan tersebut terdiri dari kertas art paper, kertas buffalo, kertas foam dan spons ati. Media ini dapat menjadi stimulasi yang tepat dan sudah disesuaikan dengan tahapan tingkatan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Media ini juga dapat melatih anak untuk berkonsentrasi, melatih koordinasi jari tangan dan mata yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.

Menurut Michelle (2020) setelah anak menguasai cara memegang gunting kemudian dilanjutkan untuk memotong objek lain seperti kertas stok yang lebih tebal, kartu ucapan, piring kertas atau kertas buffalo. Hal ini dilakukan karena pada dasarnya konstruksi kertas tersebut lebih kuat dari pada kertas biasa, sehingga memudahkan anak-anak dalam belajar menggunting awal dengan mengkoordinasi tangan dan mata.

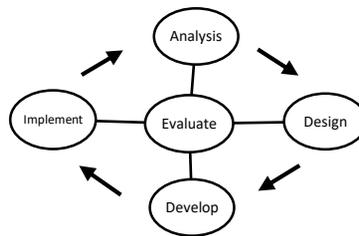
Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulannya bahwa untuk mengajarkan anak menggunting awal disarankan menggunakan kertas yang konstruksinya kuat agar koordinasi tangan dan mata baik. Apabila menggunakan kertas biasa pada tahap menggunting awal maka beberapa anak akan kesulitan sehingga memerlukan bantuan dari guru. Berikut merupakan alasan mengapa peneliti memilih bahan dengan 4 tahap berurutan yang dimulai dari kertas buffalo yang memiliki konstruksi kuat, kemudian kertas art paper yang memiliki permukaan sedikit licin, selanjutnya kertas foam yang teksturnya hampir mirip dengan sterofom namun lebih tipis, di tahap ini anak akan berlatih menggunting ke tingkatan sedang, kemudian ada spons ati yang konstruksinya lebih mirip dengan karpet bergambar, di

tahapan ini anak akan berlatih menggantung ke tingkatan lebih sulit. Pada setiap tahapan terdapat 5 worksheet yang terdiri dari pola garis lurus, zig-zag, lengkung dengan jarak yang renggang antar satu pola, kemudian pola garis lurus, zig-zag, lengkung dengan jarak yang lebih rapat.

Penelitian ini di perkuat oleh Fitri (2014) yang pada penelitiannya di TK ABA Gendingan Sleman Yogyakarta, memberikan hasil bahwa dengan melakukan kegiatan menggantung menggunakan media yang berbeda dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Sebagai suatu upaya meningkatkan prestasi dan perkembangan anak, guru dapat memberikan kegiatan yang bermacam – macam sehingga pengalaman anak dan keterampilan motorik halusnya dapat bertambah dan tertantang pada saat menggantung.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan pengembangan R&D, model penelitian pengembangan ADDIE. R&D merupakan metode yang dapat menghasilkan dan menguji keefektifan sebuah produk (Sugiyono, 2013). Model pengembangan ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan menurut Endang, (2013), seperti gambar berikut:



Gambar 1. Model ADDIE beserta tahapannya

Penggunaan model pengembangan ini sangat rasional dan lengkap dibandingkan penggunaan model pengembangan lainnya. Karena model pengembangan ini dapat digunakan untuk produk yang berbeda seperti strategi, media dan bahan ajar pada pembelajaran. Sehingga, alasan mengapa peneliti menggunakan model penelitian ADDIE karena bersifat umum dan sangat sesuai digunakan dalam pengembangan sebuah produk, seperti pengembangan kotak menggantung untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui kuesioner dan obeservasi. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini berupa kuesioner tertutup oleh ahli sebagai validasi materi dan media yakni dosen PG-PAUD, validasi ini digunakan untuk mengukur kelayakan media kotak menggantung. Observasi dalam penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipan atau peneliti berperan serta dengan dengan instrumen observasi terstruktur. Instrumen lembar observasi ditujukan untuk melihat kemampuan motorik halus anak pada kegiatan perlakuan *pretest* dan *posttest* sehingga dapat mengukur keefektifan penggunaan media kotak menggantung.

Uji validitas pada produk pengembangan ini dilakukan oleh ahli media dan materi. Saran dari ahli media dan materi akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk mendapatkan validasi kelayakan media. Pengujian validitas instrumen menggunakan *content validity* dengan meminta pendapat para ahli (*expert judgement*). Apabila hasil validasi seluruh item pernyataan kuesioner valid, maka penelitian layak digunakan untuk uji lapangan. Kriteria penilaian Instrumen menggunakan skala *Likert*, sebagai berikut :

Tabel 1. Penilaian Kuesioner

Keterangan	Skor
Tidak setuju	1
Kurang setuju	2
Setuju	3
Sangat setuju	4

Selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas instrumen menggunakan *reliabilitas internal consistency*. Menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa dalam uji reliabilitas menggunakan *internal consistency*, peneliti menguji dengan mencobakan instrumen hanya sekali dan hasilnya akan dianalisis menggunakan teknik tertentu. Setelah di analisis hasilnya akan digunakan dalam memprediksi reliabilitas, sehingga instrumen tersebut akan dinyatakan reliabel apabila hasil pengukurannya ajeg atau stabil (Robbi'atna & Subrata, 2019).

Pengujian reliabilitas dilakukan agar peneliti dapat mengetahui setiap butir-butir yang digunakan dalam instrumen apakah sudah layak atau tidak sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian. Instrumen penelitian dilengkapi dengan rubrik yang menilai keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, sehingga jika digunakan dengan orang lain sebagai pengamat, mereka juga dapat melakukan penilaian dengan standart yang sama dan hasil yang lebih objektif. Berikut merupakan hasil pengamatan oleh kedua pendapat ahli terhadap subyek untuk diuji coba menggunakan instrumen dan dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus H.J.X Fernandes (Arikunto,2013).

$$KK = \frac{2S}{N1+N2}$$

Gambar 2. Rumus Uji Reliabilitas

Keterangan

- KK : Koefesien Kesepakatan
- S : Sepakat untuk jumlah kode yang sama
- N1 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I
- N2 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Maka dari hasil pengamatan kedua pendapat ahli dimasukkan menggunakan rumus perhitungan H.J.X Fernandes sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N1+N2} = \frac{2 \times 15}{15+15} = \frac{30}{30} = 1$$

Hasil dari perhitungan kesepakatan kontigensi memperlihatkan hasil bahwa instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel. Hal ini ddapat dilihat dari hasil perhitungan sebesar 1.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data kuesioner dari para ahli materi dan media untuk mengetahui kelayakan media kotak menggunting dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Gambar 3. Rumus Validasi Produk

Keterangan :

P : Presentase kelayakan

F : Frekuensi jawaban

N : Jumlah total angket maksimal

Kemudian hasil yang diperoleh akan dihitung untuk mendapatkan rata-rata jawaban dari ahli materi dan ahli media. Penilaian hasil presentase telah ditentukan kriteria penilaiannya sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Tingkat Validasi Media dan Materi

Presentase	Kriteria	Keterangan
0 - 25%	Sangat Tidak Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi
26% - 50%	Tidak Baik	Tidak layak, perlu revisi
51% - 75%	Baik	Layak, perlu revisi
76%- 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi

Media kotak menggunting dapat dinyatakan layak apabila hasil perolehan skor validasi ahli memenuhi kriteria yang telah ditentukan pada tabel diatas yaitu 76% - 100% dengan keterangan layak digunakan tidak perlu revisi.

Uji coba produk media kotak menggunting dilakukan sebanyak 8 anak usia 4-5 tahun di salah satu TK yang ada di wilayah kabupaten Trenggalek. Pengambilan data dilakukan berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbandingan tingkat keterampilan motorik halus anak. Menurut Sugiyono (2017) mengatakan bahwa dalam penelitian ukuran sampel yang layak dalam penelitian antara 30 sampai dengan 500. Sehingga analisis data yang digunakan untuk menghitung keefektifan menggunakan uji Wilcoxon. Selanjutnya penulis menentukan H_a dan H_0 , dengan signifikan dan kriteria di bawah ini;

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media kotak menggunting terhadap keterampilan motorik halus anak.

H_a : Ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan media kotak menggunting terhadap keterampilan motorik halus anak.

Keterangan : Jika signifikansi $<0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media kotak menggunting yang dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada tahap pertama yang dilakukan dalam membuat media kotak menggunting adalah dengan melakukan observasi dan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru di salah satu TK di Trenggalek, untuk mengetahui masalah utama di TK A, sesuai dengan kondisi sudah teridentifikasi ditemukan ada 4 anak masih kesulitan menggerakkan gunting sesuai dengan pola sehingga guntingannya terputus, kemudian 4 anak masih kesulitan dalam memegang dan memberi

penekanan pada otot – otot jari tangan pada saat menggunting dan terdapat beberapa anak merasa takut ketika menggunakan gunting. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran untuk mengatasi kurangnya pemberian stimulasi pada keterampilan motorik halus anak dalam kegiatan menggunting. Hal ini di dukung oleh pendapat Christina dalam Rohmiyati, R. (2016) yang mengatakan perkembangan motorik halus anak usia empat tahun, keterampilan motorik halusnya telah meningkat dan gerakannya lebih tepat bahkan lebih sempurna untuk melakukan sesuatu. Pengembangan media kotak menggunting diawali dengan melakukan pengamatan awal di salah satu TK di Trenggalek pada kelompok A bulan Oktober 2021. Hasil dari pengamatan tersebut peneliti merancang media yang dapat membantu dalam memberikan stimulasi keterampilan motorik halus anak

Berdasarkan dari analisis tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran menggunting yang bertujuan memberikan stimulasi sesuai dengan tahapan anak usia 4-5 tahun, sehingga stimulasi tersebut dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Maka dari itu peneliti mulai merealisasikan dalam sebuah produk media kotak menggunting yang di dalamnya terdapat empat tahapan menggunting dengan media yang berbeda, dengan gambar pola garis lurus, zig-zag dan lengkung. Di dalamnya juga terdapat gunting khusus anak beserta buku panduan penggunaan.

1. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan selanjutnya setelah melakukan analisis yakni perancangan. Perancangan ini dilakukan agar media kotak menggunting yang dikembangkan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan. Perancangan awal dilakukan dengan mendesain bentuk media kotak menggunting, berikut penjelasan mengenai *design* media kotak menggunting :

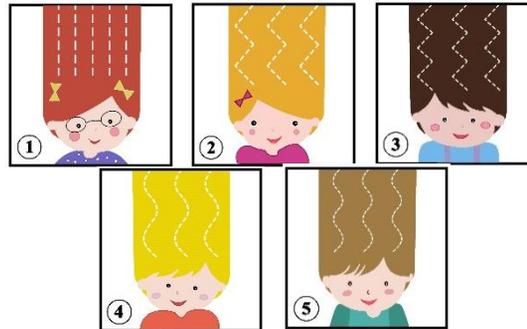
- a. Kotak menggunting, terdiri dari sebuah kotak persegi berukuran 20 x 20 cm. Pada kotak menggunting terdapat 2 bagian yang pertama yaitu bagian penutup kotak dan yang kedua bagian alas kotak menggunting. Pada bagian alas kotak menggunting terdapat pembatas yang membagi kotak menjadi 4 bagian dengan ukuran 9,5 x 9,5 cm.
- b. Cover, pada desain cover depan kotak menggunting berisikan nama media dan usia anak.
- c. Worksheet, pada pembuatan worksheet tahapan 1 dan 2 menggunakan media kertas buffalo dan kertas art papper yang memiliki konstruksi lebih tipis dan kaku. Worksheet ini di desain dengan memiliki pola garis lurus, zig-zag dan lengkung yang masing-masing pola garis lebih rapat. Kemudian pada tahapan 3 dan 4 menggunakan media kertas foam dan spons ati. Kertas foam memiliki konstruksi yang berongga tebal, untuk media spons ati memiliki konstruksi yang padat tebal. Worksheet ini di desain dengan pola garis yang lebih renggang agar anak tidak kesulitan ketika menggunting dengan media yang sulit.

2. Tahap Pengembangan (*Development*)

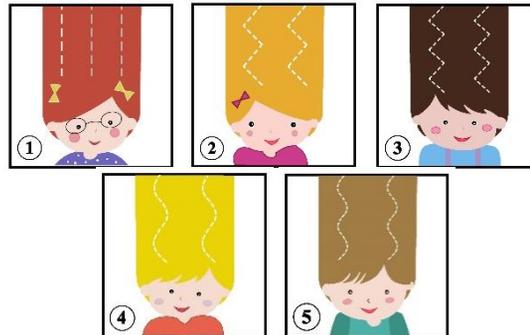
Setelah tahap perancangan kemudian tahap pengembangan. Pada pengembangan peneliti merealisasikan media kotak menggunting yang telah di design dan selanjutnya akan dilakukan penilaian ahli media maupun materi. Berikut adalah hasil dari produk kotak menggunting :



Gambar 4. Bagian Kotak Menggunting



Gambar 5. Worksheet Pada Tahapan 1 dan 2



Gambar 6. Worksheet Pada Tahapan 3 dan 4



Gambar 7. Komponen kotak menggunting

Validasi pada ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk media. Validasi materi dilakukan oleh ahli yakni dosen PG-PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya, sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pernyataan	Skor
1.	Isi materi	1,2,3	10
2.	Kelayakan dan penyajian materi	4,5,6	8
Total skor			18

Hasil validasi materi diperoleh skor 18 dengan skor maksimal 24, sehingga presentase kevalidan sebesar $18/24 \times 100\% = 75\%$ menunjukkan bahwa materi pada media kotak menggantung dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Penjelasan revisi sebagai berikut : 1) Memperjelas step yang dilakukan, 2) Sediakan worksheet lebih untuk cadangan, 3) Tambahkan cara penilaiannya.

Tabel 4. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pernyataan	Skor
1.	Fisik	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	34
2.	Desain media	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	37
Total skor			71

Hasil validasi media memperoleh skor 72 dengan skor maksimal 80, sehingga presentase kevalidan sebesar $72/80 \times 100\% = 90\%$ menunjukkan bahwa media kotak menggantung menunjukkan kriteria sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 5. Hasil Presentase Validasi Ahli

Validator	Presentase	Keterangan
Ahli Materi	75%	Layak, perlu revisi
Ahli Media	90%	Sangat layak, tidak perlu revisi

$$\frac{\text{Rata-rata hasil presentase}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{(75 + 90)}{2} =$$

Sehingga hasil keseluruhan dari tabel diatas adalah :

Berdasarkan hasil perolehan nilai presentase keseluruhan validasi para ahli, nilai yang didapatkan adalah 82%, maka produk media kotak menggantung sesuai range presentase kategori tingkat penilaian dinyatakan sangat baik atau layak digunakan.

3. Tahap Pelaksanaan (*implementation*)

Tahapan selanjutnya yaitu implementasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari produk media kotak menggantung yang telah dikembangkan. Implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas, dikarenakan keterbatasan dari pembuatan dan fungsi dari

media kotak menggunting yang hanya dapat digunakan sekali dalam penerapannya. Sehingga ketika ingin dilakukan secara berulang harus mengisi ulang worksheet yang sudah disediakan.

Pada penelitian ini media kotak menggunting akan di terapkan di TK Dharma Wanita II. Media ini di uji cobakan kepada 8 siswa/siswi TK-A yang dilaksanakan pada tanggal 29 Juni 2022. Pada penerapan uji keefektifan produk ini berupa *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Kegiatan yang dilakukan yaitu: Tahap pertama, dilakukan sebuah *pretest* pada 8 anak TK-A dengan melakukan kegiatan awal anak memegang gunting selanjutnya membuka dan menutup gunting, kemudian memberikan lembar aktivitas anak berupa 6 worksheet. Worksheet pertama, menggunting pola garis lurus hingga terpotong, worksheet kedua menggunting pola garis lurus pada gambar apel, worksheet ketiga menggunting pola garis zig-zag hingga terpotong, keempat menggunting pola garis zig-zag pada gambar semangka, worksheet kelima menggunting pola garis lengkung hingga terpotong dan worksheet keenam menggunting pola garis lengkung pada gambar jeruk. Tahap kedua, dilakukan *treatment* dengan di stimulasi menggunakan media kotak menggunting. Saat pelaksanaan *treatment* peneliti menerapkan secara bergilir untuk mengamati satu persatu hasil dari setiap worksheet yang telah digunting oleh anak. Sebelum pelaksanaan *treatment* peneliti melakukan kegiatan pra-menggunting dengan mengajak anak merobek dan meremas kertas terlebih dahulu, kemudian melakukan kegiatan dengan kotak menggunting. Tahap ketiga, dilakukan sebuah *posttest* yang sama dengan *pretest* untuk mengukur keefektifan dari penggunaan media kotak menggunting.

Data hasil penilaian *pretest* dan *posttest* akan diolah menggunakan SPSS 23 dengan melakukan uji Wilcoxon bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan.

Setelah dilakukan uji prasyarat pada data *pretest* dan *posttest* keterampilan motorik halus, maka diperoleh data statistik deskriptif sebagai berikut.

Tabel 6. Statistik Deskriptif

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	27.38	49.75
Median	27.50	51.50
Minimum	25	43
Maximum	29	53
N	8	8

Berdasarkan data tabel diatas diperoleh data statistik deskriptif keterampilan motorik halus. Data mean *pretest* sebesar 27.38 dan pada data mean *posttest* sebesar 49.75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan data rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 7. Rank Uji Wilcoxon

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test- Pre Test			
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	8 ^b	4.50	36.00
Ties	0 ^c		
Total	8		

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon

	Post Test – Pre Test
Z	-2.524 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

Berdasarkan hasil perhitungan uji Wilcoxon menunjukkan hasil sebesar 0,01 sehingga nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh penggunaan media kotak menggunting dan efektif digunakan untuk memberikan stimulasi pada keterampilan motorik halus pada anak..

4. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi pada pengembangan ini meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif yang digunakan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan sebagai berikut: a) *Analysis*, memberikan kesimpulan bahwa kegiatan keterampilan motorik halus anak pada aktifitas menggunting di salah satu TK di Trenggalek masih kurang dari standart tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun terutama ketika mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus. b) *Design*, pemberian revisi yang disarankan oleh ahli pada media kotak menggunting yaitu bentuk kotak media harus disesuaikan dengan karakteristik anak dan akurasi pada ukuran worksheet yang digunakan untuk menggunting. c) *Development*, pemberian revisi dari ahli materi dilakukan untuk menambahkan cara penilaian serta worksheet cadangan pada setiap tahapan. d) *Implementasi*, pada saat pelaksanaan *pretest* dan *treatment* anak mengalami kesulitan pada worksheet dengan media kertas foam dan spons ati, tetapi anak-anak sangat antusias dengan media kotak menggunting sehingga anak-anak bisa melakukan kegiatan menggunting di setiap tahapannya. Evaluasi sumatif digunakan untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian pengembangan. Diketahui hasil implementasi dinyatakan efektif berdasarkan saran dan masukan sehingga layak digunakan, sehingga sangat diperlukan media kotak menggunting ini untuk meningkat keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media kotak menggunting bertujuan memberikan stimulasi keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Implementasi pada subjek menunjukkan bahwa penelitian ini menghasilkan media yang dapat menstimulasi keterampilan motorik halus anak, yang selanjutnya dalam pelaksanaan memberikan pengaruh pada tingkat keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Media kotak menggunting yang telah dikembangkan dan menunjukkan hasil uji validasi ahli materi diperoleh sebesar 75% yang dinyatakan baik atau layak digunakan dengan revisi dan ahli media sebesar 90% yang dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan keefektifan media kotak menggunting yang telah diuji menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan hasil signifikan sebesar 0,01 bahwa ada ada pengaruh penggunaan media kotak menggunting. Sehingga media kotak menggunting terbukti layak dan efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan stimulasi dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Dengan memperhatikan keterbatasan media yang tidak dapat digunakan

secara berulang dan dikembangkan lagi dengan inovasi terbaru, sehingga produk media kotak menggunting selanjutnya diharapkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Aminatus Saadah, D., & Komalasari, D. 2018. Pengaruh Kegiatan Menggunting Media Kertas Buffalo Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ihyaul Ulum Lamongan. *PAUD Teratai*.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain*. Jakarta: *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*
- Endang, Mulyatiningsih, 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: *Alfabeta*
- Hamid, L. 2020. Tahapan Menggunting Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 1(1), 2020.
- Folio M, RR F. 2000. *Peabody Developmental Motor Scales, (PDMS-2)*. 5th e. Los Angeles: Western Psychological Service
- Indriyani, F. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Berbagai Media Pada Anak Usia Dini Di Kelompok A Tk Aba Gendingan Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 564, 1-73.
- Kholidah Z, A., & Reza, M. 2018. Pengaruh Seni Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok a Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Surabaya. *PAUD Teratai*, 7(3).
- Montolalu dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nafisa, F., & Widayati, S. 2018. *Pengaruh Tahapan Menggunting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Gresik*.
- Nurlaela, L. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Di di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. UIN Raden Intan Lampung.
- Nuryana, E., & Reza, M. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Media Kertas Berwarna Pada Kelompok Bermain Putra Bangsa Dlanggu*. *PAUD Teratai*, 3(3).
- Parkerton, Michelle. 2020. *Teaching Preschoolers to Use Scissors*. *Moms Magazine (Online)*. (<https://www.moms.com/teachingpreschoolers-scissors/> diakses 27 Desember 2020).
- Permendikbud No 137. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Vaiabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Robbi'atna, L., & Subrata, H. 2019. Efektifitas Penggunaan Media Kartu Bergambar pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon 1436 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2515-2524
- Rohmatul Maulidiya, & Dewi Komalasari. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun*. *PAUD Teratai*, 10.
- Rohmiyati, R. 2016. *Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Menggunting Di Paud Nurul Ishlah Mataram Tahun Ajaran 2014-2015 (Doctoral dissertation, Universitas Mataram)*.

- Rusdiani, N., & Adhe, K. 2019. Pengembangan Buku Panduan Menggunting Pada Pembelajaran Di TK Pengembanagn Buku Panduan Menggunting Pada Pembelajaran di TK Nurtina Irsad Rusdiani. *Jurnal PAUD Teratai*, 8.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (p. 297). Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Cetakan 8. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Uce, L. 2017. The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92.
- Wenny Nur Ma'ula, & Dra. Nurhenti D.S., M. S. 2021. Pengaruh Kegiatan Menggunting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Di Paud Modern Al-Rifa'ie Desa Ketawang Kecamatan Gondanglegi Malang. *Digital Library UNESA*.
- Wiggins, Kimberly. *The Importance of Teaching Your Child How To Use Scissors*. 2005. Juli
2022.<http://www.gandetherapies.com/PDF%20Files/TheImportanceofTeachingYourChildHowToUseScissors.pdf>
- Yudha M Saputra dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.