

## PENGARUH KOLASE MEDIA *GLITTER* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA II UNESA SURABAYA

**Novia Rachmawati**

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, znovia10@gmail.com

**Nurul Khotimah**

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, nurulkhotimah@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian *Pre-Experimental Design* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *glitter* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya. Populasi penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya dengan sampel 14 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan menggunakan aplikasi SPSS 20 dengan rumus *Asymp Sig. 2 tailed*  $< \alpha (0,05)$  dan  $H_a$  diterima jika  $0.002 < 0.05$ . Hasil penelitian ini memperoleh data *pretest* dengan rata-rata 4,64 dan hasil *posttest* diperoleh dengan rata-rata 9,35. Kemudian dengan hasil SPSS didapatkan, nilai Z didapat sebesar -3.078 dengan *p value* (*Asymp. Sig 2 tailed*) sebesar 0.002 dimana kurang dari batas kritis penelitian yang ditentukan adalah 0.05 dan  $H_a$  diterima karena  $0.002 < 0.05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan kolase media *glitter* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya.

Kata Kunci: Glitter, Kemampuan Motorik Halus

### Abstract

*This Pre-Experimental Design aimed to determine the effect of glitter collage as learning media to develop fine motor skills of grade A kindergarten students TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya. This study applied pre-experimental research design and data were collected using observation on 14 kindergarten students of group A. Then, the data were analyzed using wilcoxon data analysis aided with SPSS 20 application with Asymp Sig. 2 tailed  $< \alpha 0,05$  and  $H_a$  was accepted ( $0.002 < 0.05$ ). The result revealed that pretest the average score was 4,64 and after posttest the average score was 9.35. Then the Z obtained using SPSS was -3.078 and P value (Asymp sig 2 tailed) was 0.002 meaning that it was less than the critical limits of 0.05 and  $H_a$  was accepted ( $0.002 < 0.05$ ). in conclusion, glitter collage as learning media provably affected on fine motor skills of kindergarten students of group A TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya.*

Keyword : Glitter Collage, Fine Motor Skills.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Salah satu perkembangan anak yang perlu distimulasi yaitu perkembangan motoriknya, yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Terkait dengan motorik halus, perkembangan motorik halus anak perlu distimulasi karena motorik halus bukan hanya terkait dengan perkembangan fleksibilitas tangan dan jari-jemari untuk melakukan aktivitas seperti menyuapkan makanan ke mulut, menulis, menggambar, berpakaian maupun bermain

dengan permainan yang membutuhkan koordinasi tangan. Tetapi motorik halus juga termasuk koordinasi otot-otot kecil di daerah lidah, bibir, dan otot-otot pipi.

Pada anak usia 5 tahun, koordinasi motorik halusnya lebih meningkat lagi dibandingkan dengan usia 0-4 tahun. Tangan, lengan, dan tubuh, semua bergerak bersama dengan lebih baik Santrock (2011:15). Menurut Sujiono (2009:114) kemampuan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental. Dari uraian tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan

motorik halus anak adalah koordinasi antara mata dan tangan, melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang spesifik agar anak belajar berkreasi dan berimajinasi.

Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam suatu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya (Susanto, 2002:8).

Berdasarkan observasi awal pada 08 Mei 2017 di TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya kelompok A dengan jumlah 14 anak, bahwa di TK tersebut belum pernah diadakan penelitian tentang kolase dengan media *glitter*. Dari pemaparan di atas menjadi dasar diadakannya penelitian ini dengan judul “ Pengaruh Kolase Media *Glitter* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh kolase media *glitter* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kolase media *glitter* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya.

Menurut Pamadhi (2010:5.4) kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh. Gagne (dalam Sadiman, 2010:6) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dikutip dari *Wikipedia Glitter* adalah potongan yang tidak lebih besar dari 1mm dan secara umum mengkilap, dan berupa serbuk. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kolase media *glitter* adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan berbagai jenis bahan termasuk media *glitter*.

Mansur (2005:23) berpendapat bahwa kemampuan motorik halus meliputi perkembangan otot halus yang berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju, menggunting dan sebagainya. Kemampuan motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan otot-otot kecil saja, karena tidak memerlukan tenaga. Namun, gerakan yang halus ini memerlukan koordinasi yang cermat (Susanto, 2011:164). Dari pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus. Gerakan yang menggunakan otot-otot halus ini dikontrol untuk mencapai tujuan yaitu kemampuan yang

meliputi koordinasi mata dan tangan sehingga dapat meningkatkan kematangan syaraf dan otot pada anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana data berupa angka dan disajikan dengan bentuk statistik. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Jenis desain penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* karena hanya ada satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding. Lokasi yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya Jl.Teratai no. 4 Surabaya. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 14 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini, jenis observasi yang digunakan yaitu observasi partisipan dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini adalah foto, video dan lembar observasi yang berisi 3 item yaitu memberi lem pada gambar, menabur pada gambar, dan menekan pada gambar. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif yaitu statistik nonparametris karena data yang akan dianalisis berupa data ordinal atau data berjenjang. Sampel yang menjadi subyek dalam penelitian ini berjumlah 14 anak, sehingga desain penelitian yang digunakan menggunakan *one-group pretest-posttest*, oleh karena itu teknik analisis data yang sesuai pada rancangan penelitian ini yaitu menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Match Pair Test*) dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan rumus *Asymp Sig. 2 tailed*  $< \alpha (0,05)$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) di TK Dharma wanita II Unesa Surabaya pada tanggal 08 Mei 2017. Media yang digunakan adalah potongan kertas, lem dan LKA gambar garuda. Pertama, anak melakukan kegiatan yang dimulai dengan meratakan lem pada LKA gambar garuda, kemudian menempel potongan kertas berwarna kuning pada gambar LKA, dan menekan potongan kertas sampai merata. Peneliti menilai kegiatan tersebut dengan menggunakan lembar observasi dan pengamatan secara langsung agar penilaian mudah dilakukan.

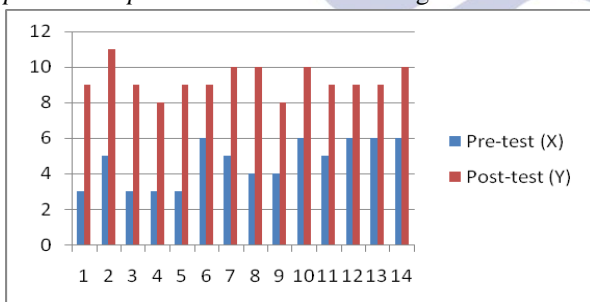
Kegiatan *treatment* I pada tanggal 10 Mei 2017. Media yang digunakan yaitu LKA gambar lingkaran, *glitter* warna merah, dan lem. Sebelum kegiatan dimulai peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan, setelah itu dilanjutkan dengan anak-anak memberi dan meratakan lem pada gambar lingkaran menabur *glitter*,

dan menekan dan meratakannya. Pada *treatment* I anak masih mengalami kesulitan dalam menabur *glitter* pada gambar LKA karena lem masih menempel pada tangan sehingga susah untuk menggerakkan botol *glitter* tersebut.

Kegiatan *treatment* II pada tanggal 15 Mei 2017. Media yang digunakan yaitu gambar segiempat, *glitter* hijau, dan lem. Sebelum kegiatan dimulai peneliti menjelaskan langkah langkah kegiatan Selanjutnya anak memberi dan meratakan lem pada LKA, menabur *glitter* pada LKA gambar segiempat menekan dan meratakannya. Pada *treatment* II anak sudah mulai menunjukkan peningkatan, dilihat dari gerakan tangan dalam meratakan lem dengan merata pada LKA gambar segiempat.

Kegiatan *treatment* III pada tanggal 17 Mei 2017. Media yang digunakan yaitu gambar segitiga, *glitter* kuning, dan lem. Sebelum kegiatan dimulai peneliti menjelaskan langkah langkah kegiatan, kemudian anak memberi dan meratakan lem pada gambar segiempat, menabur *glitter* menekan dan meratakannya. Pada *treatment* III ini anak sudah mulai menunjukkan peningkatan, dilihat dari gerakan tangan anak yang luwes dalam menabur *glitter* pada lembar LKA.

Kegiatan *posttest* pada tanggal 22 Mei 2017 dengan menggunakan media potongan kertas, LKA gambar garuda dan lem. Kegiatan *posttest* ini sama dengan kegiatan *pretest* sebelumnya yaitu diawali dengan anak memberi lem pada LKA gambar garuda, menabur potongan kertas lalu menekannya. Setelah dilakukan kegiatan *posttest* diatas diperoleh nilai keseluruhan dari *pretest* dan *posttest* dan diolah dalam grafik dibawah ini.



Grafik 1. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Setelah diperoleh data di atas dapat di analisa dengan menggunakan uji wilcoxon menggunakan SPSS. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. *Ranks Statistic*

|                        | POSTTEST – PRETEST  |
|------------------------|---------------------|
| Z                      | -3.078 <sup>a</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .002                |

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*

b. *Based on negative ranks.*

Kriteria uji hipotesis, jika nilai signifikansi sebagai berikut : 1)  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika nilai signifikansi  $p$ -value atau probabilitas kurang dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), 2)  $H_0$  di terima dan  $H_a$  ditolak jika nilai signifikansi  $p$ -value atau probabilitas lebih dari 0,05 ( $p > 0,05$ ).

Data di atas menunjukkan diperoleh bahwa nilai probabilitas ( $p$ ) yang diperoleh yaitu 0,002 dan taraf signifikan ( $\alpha$ ) yaitu 5% (0,05), maka  $p < \alpha$  yang artinya bahwa data *pretest* dan *posttest* signifikan atau berbeda nyata. Dari hasil tabel diatas  $H_a$  0,002 < 0,05, maka bisa diartikan bahwa media *glitter* dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Dharma Wanita II Surabaya.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *glitter*, *glitter* adalah partikel kecil yang berupa serbuk dan mempunyai warna yang beragam, pada penelitian ini menggunakan *glitter* berwarna merah, hijau dan kuning. Hal ini senada dengan pendapat Zaman dan Elyati (dalam Latif, dkk 2013:155) bahwa ada banyak kriteria penggunaan APE, salah satunya adalah menarik, aman, sesuai tujuan pembelajaran, sederhana dan dekat dengan diri anak. *Glitter* juga berperan dalam hal motorik halus anak dikarenakan *glitter* mempunyai warna yang bermacam macam, mudah didapat, jadi mempermudah anak dalam melatih motorik halus dengan kegiatan kolase.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dapat diambil kesimpulan bahwa media *glitter* dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Dharma Wanita II Unesa Surabaya. Hal ini dapat dilihat dalam hasil analisis data dengan uji Wilcoxon menggunakan aplikasi SPSS, dimana kemampuan awal anak kelompok A rata rata 4.64, setelah diberi perlakuan kemampuan akhir anak dalam kegiatan kolase menjadi 9.35. Selanjutnya dalam perhitungan kritis menggunakan SPSS, juga ditemukan maka nilai Z didapat sebesar -3.078 dengan  $p$  value (*Asymp. Sig 2 tailed*) sebesar 0.002 dimana kurang dari batas kritis penelitian adalah yang ditentukan adalah 0.05.  $H_0$  ditolak karena  $0.002 > 0.05$  dan  $H_a$  diterima karena  $0.002 < 0.05$ .

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka ada beberapa saran agar penelitian ini lebih bermanfaat yaitu sebagai berikut :

1. Guru

- a. Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A maka pendidik hendaknya memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Media *glitter* dapat digunakan sebagai pembelajaran motorik halus lainnya seperti menghias bingkai foto, dan sebagainya.
- b. Media yang digunakan hendaknya menarik untuk anak salah satunya penggunaan media *glitter*. Guru juga dapat menggunakan media lainnya yang aman dan menarik bagi anak misalnya, daun kering, biji-bijian dan lain-lain.

2. Peneliti Selanjutnya

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian mengenai kegiatan kolase pada kemampuan motorik halus anak dengan melibatkan variabel yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

Mansur M.A. 2005. *“Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam”*. Pustaka Belajar : Yogyakarta.

Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi. S. 2010. *“Seni Keterampilan Anak”*. Jakarta : Universitas Terbuka

Sadiman dkk..2010. *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Santroek, John. W. 2011. *“Masa Perkembangan Anak Buku 2 Edisi 11”*. Jakarta: Salemba Humanika.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *“Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini”*. Jakarta : PT. Indeks.

Susanto, Ahmad. 2011. *“Perkembangan Anak Usia Dini”*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Susanto, Mikke. 2002. *“Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa”*. Kanisius : Yogyakarta.

UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.

<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Glitter>.

