

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU SAKU MOTORIK HALUS UNTUK ANAK

Winda Afni Farikhah

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
windafarikhah16010684072@mhs.ac.id

Wulan Patria Saroinsong, Ph. D

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
wulansaroinsong@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan media Buku Saku Motorik Halus ini memiliki tujuan yaitu, untuk mengetahui hasil pengembangan buku saku dan untuk mendapatkan efektifitas buku saku motorik halus dari pengguna (Guru dan Orang Tua). Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D atau (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Survei. Sasaran dalam penelitian ini yaitu 50 orang tua dan 50 Guru TK/RA di Kota Surabaya yang memiliki anak usia 4-5 tahun. Data diperoleh dan dikumpulkan dengan menggunakan teknik kuesioner yang dilakukan secara online melalui google form, dan teknik dokumentasi yang berupa desain produk sebelum dan setelah direvisi. Hasil dari penelitian ini adalah media Buku Saku Motorik Halus. Dari hasil survei dan feedback guru dan orang tua menunjukkan bahwa buku saku motorik halus yang dikembangkan terbukti sangat valid. hal ini ditunjukkan melalui materi ataupun media yang ada pada buku saku, tingkat jelasan pada gambar/teks 3,07, tingkat kesesuaian letak memiliki nilai mean 3,28, tingkat kualitas buku memiliki nilai 3,15 yang artinya 51-75 tanggapan guru dan orang tua sangat efektif. Selanjutnya pada kemenarikan serta kesesuaian letak 3.28 dan tingkat ketepatan memiliki nilai mean 3.35 dimana nilai tersebut mendekati skor 4, yang artinya 76-100 berarti efektif. Hasil tersebut dapat dikategorikan sangat baik sehingga layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran disekolah ataupun di rumah. Hasil penelitian buku saku motorik halus ini memberikan implikasi pada perkembangan aspek motorik halus pada anak.

Kata Kunci : Buku Saku, Motorik Halus, Anak Usia Dini.

Abstrak

Research on the development of the Fine Motor Pocket Book media has a goal that is, to find out the results of the development of pocket books and to get the effectiveness of fine motor pocket books from users (Teachers and Parents). This research method uses the type of R&D or research and development with ADDIE development models. The trial design used in this study used the Survey method. The targets in this study are 50 parents and 50 kindergarten / RA teachers in Surabaya who have children aged 4-5 years. Data was obtained and collected using a questionnaire technique that was carried out online through Google forms, and documentation techniques in the form of product designs before and after revision. The results of this study are the Fine Motor Pocket Book media. The survey results and feedback from teachers and parents showed that the fine motor pocket book that was developed proved to be very valid. this is shown through the material or media in the pocket book, the level of explanation in the picture / text 3.07, the level of suitability of the location has a mean value of 3.28, the level of quality of the book has a value of 3.15 which means 51-75 responses of teachers and people old is very effective. Furthermore, the attractiveness and suitability of the location of 3.28 and the level of accuracy has a mean value of 3.35 where the value approaches a score of 4, which means 76-100 means effective. These results can be categorized very well so that it is feasible and effective to be used in learning at school or at home. The results of this fine motor pocket book research have implications on the development of fine motor aspects in children.

Keywords: Pocket Book, Fine Motor, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan/stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Ahmad, 2011). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan : agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosem dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

Terkait dengan aspek perkembangan anak salah satu yang penting adalah motorik halus, dalam penulisan ini peneliti menggunakan motorik halus dengan mengembangkan buku saku motorik halus. Santrock (2018) Motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring ke kiri atau miring ke kanan, lengkung atau lingkaran dapat terus ditingkatkan. Berbeda dengan (Case-Smith & O'Brien, 2010) yang menyatakan bahwa Keterampilan motorik halus mengacu pada keterampilan ketangkasan manual, yang mencakup menjangkau, menggenggam, memanipulasi objek, dan menggunakan alat. Pengembangan media buku saku motorik halus dalam buku saku terdapat empat macam kegiatan yaitu menggunting, menempel, meronce dan menganyam. Mengembangkan motorik halus sangat penting untuk anak usia dini. Namun banyak guru yang memberikan kegiatan belajar pada anak secara langsung, tidak melalui tahapan-tahapan dalam memulai kegiatan belajar. maka dari itu, buku saku motorik halus sangat diperlukan sebagai panduan guru atau orang tua menunjang perkembangan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan dari observasi awal yang telah dilaksanakan peneliti bersama teman sejawat, bahwa kenyataan di lapangan diperoleh data dari 20 anak tersebut 15 anak menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan motorik halus yang ditandai dengan kurang terampilnya anak dalam menggerakkan tangan dan mengkoordinasi gerakan jari jemari tangan pada anak. Setelah peneliti melakukan pengamatan kurang lebih 2 minggu, peneliti menemukan faktor-faktor penyebab timbulnya permasalahan pada anak usia 4-5 Tahun.

Permasalahan lain yang menunjukkan motorik halus anak masih lemah, dikarenakan metode dalam mengajar kurang efektif di samping model pembelajaran guru kurang tepat sehingga anak sulit mengikuti guru, guru juga kurang memotivasi anak. Berdasarkan permasalahan ini peneliti merasa perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Peneliti memilih kegiatan pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan menempel, meronce, menganyam dan menggunting.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.) Bagaimana hasil pengembangan media buku saku motorik halus pada anak?
- 2.) Bagaimana efektifitas buku saku dalam mengembangkan motorik halus?

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penggunaan buku saku motorik halus digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. (Taufik, 2010) berpendapat bahwa Buku saku adalah buku yang berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke saku yang berbentuk informasi suatu tema tertentu. Hadirnya buku saku motorik halus dapat menambah informasi baru tentang tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran. Guru dan orang tua akan lebih memahami serta mampu mempersiapkan dengan baik mulai usia berapa anak perlu diberikan stimulasi. Dengan adanya buku saku motorik halus ini diharapkan anak dapat melakukan kegiatan sesuai dengan tahapannya.

Sebelum orang tua ataupun guru mengajarkan kegiatan yang ada di buku saku terlebih dahulu wajib untuk mengetahui tahapan-tahapan yang harus dilalui. Ketika Pembelajaran yang dilakukan dengan mengikuti tahapan dan perkembangan yang sesuai diharapkan dalam pembelajaran mendapatkan hasil yang sesuai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Criticos (2016 dalam Jalinur) tujuan pembelajaran, hasil belajar, isi materi ajar, rangkaian dan strategi pembelajaran adalah kriteria untuk seleksi dan produksi media.

Buku saku motorik halus berisi pentingnya kegiatan menempel, menggunting, meronce an menganyam untuk anak. Buku saku motorik halus ini dapat digunakan untuk guru ataupun orang tua sebagai acuan dalam memberikan pembelajaran menempel, menggunting, meronce dan menganyam bagi anak. Guru ataupun orang tua akan memberikan pembelajaran kegiatan sesuai dengan tahapan pada buku saku motorik halus. Dengan adanya buku saku motorik halus diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik bagi anak. Memberikan pembelajaran yang tepat maka nantinya output yang dihasilkan akan dapat maksimal.

Rahmawati dkk (2013:162-163) buku saku mempunyai karakteristik yang dapat menstimulasi semangat belajar anak, semangat menunjukkan adanya minat selama proses pembelajaran. Anak akan lebih aktif dan memperhatikan penjelasan guru sehingga di akhir pembelajaran anak dapat mengerjakan pembelajaran yang telah diberikan. Materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik apabila setiap anak mampu membangun pikirannya untuk dapat mengolah pengetahuan yang diterima dalam semua tahapan pembelajaran. Taylor (2016) Media dapat menunjukkan bahwa media memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari kebanyakan anak-anak saat ini, perkiraan penggunaan media tanpa adanya konteks memberikan gambaran yang tidak lengkap bagi anak.

Bambang, dkk (2013:8-9) media pembelajaran ialah perangkat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran yaitu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Webcrawler dkk, (2018:7) mengatakan bahwa *Educational media refers to channel of communication that carry message with an instructional purpose. They are usually utilized for the sole purpose of learning and teaching* (Media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran, Media biasa dimanfaatkan untuk tujuan belajar dan mengajar).

Santrock (2016 :127) mengatakan “Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak lebih tepat. Saat berumur 5 tahun koordinasi motorik halus anak semakin meningkat. Tangan, lengan, dan jari semua bergerak bersama di bawah perintah mata”. Menurut Montessori (2018) menyatakan bahwa Montessori memandang perkembangan anak usia dini sebagai suatu proses yang berkesinambungan. Montessori memahami bahwa pendidikan merupakan suatu aktivitas diri yang mengarah pada pembentukan disiplin pribadi, kemandirian dan pengarahan diri.

Sajian-sajian dalam buku saku harus disesuaikan dengan tahapan usia serta perkembangan anak. kesesuaian buku saku tersebut dapat membantu anak untuk lebih mudah memahami. Tujuan buku saku yaitu untuk mengetahui proses pengembangan buku saku dan untuk mendapatkan hasil diseminasi buku saku motorik halus. Pada dasarnya buku saku disusun untuk guru sebagai acuan atau referensi dalam melakukan pembelajaran. Sehingga buku saku dapat disusun sebaik mungkin agar mudah dipahami oleh guru ataupun orang tua.

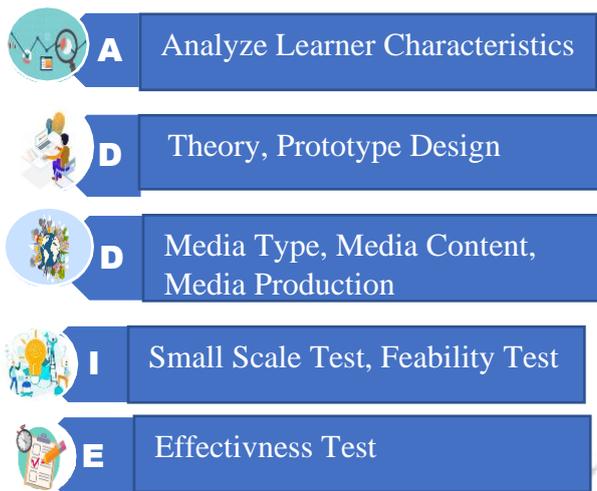
Penggunaan buku saku dalam pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru, orang tua dan anak. Asyhari (2016:5) Manfaat buku saku dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi dengan menggunakan buku saku dapat di seragamkan,
- b. Proses pembelajaran dengan menggunakan buku saku menjadi lebih jelas, menyenangkan dan menarik karena desainnya yang menarik dan dicetak dengan full colour,
- c. Efisien dalam waktu dan tenaga. Buku saku yang dicetak dengan ukuran kecil dapat mempermudah siswa dalam membawanya dan memanfaatkan kapanpun dan dimanapun,
- d. Penulisan materi dan gambar yang singkat dan jelas pada buku saku dapat meningkatkan kualitas hasil belajar anak.
- e. Desain buku saku yang menarik dan full colour dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar.

Dalam perkembangan fungsi motorik halus terdapat salah satu dukungan aspek seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Elizabeth B. Hurlock (Ahmad, 2019) dengan keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan buku saku dan untuk mendapatkan efektifitas buku saku motorik halus.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Sugiyono (2016:407). Menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mnuji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Sezer dkk. (2020; 29) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponn yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sistematis untuk mewujudkan program pelatihan yang komprehensif. Alasan peneliti menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE yaitu karena model pembelajarannya bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan salah satunya pengembangan media buku saku motorik halus untuk anak usia dini. Adapun langkah-langkah penerapan model ADDIE sebagai berikut :



(Sumber: Sugiyono, 2016)

Gambar 1.1 Langkah-langkah Model ADDIE

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi di bidangnya. Ahli materi dan ahli media merupakan dosen jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Uji coba pada ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mendapatkan validasi produk serta mendapatkan bahan perbaikan dari produk berdasarkan saran dan masukan dari masing-masing ahli.

Populai pada penelitian ini yaitu guru dan orang tua anak usia 4-5 Tahun di Surabaya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel yang berjumlah 50 guru dan 50 orang tua di Surabaya yang memiliki anak usia 4-5 Tahun. Sampel penelitian menggunakan teknik *purposive* sampling. Uji coba pada guru dilakukan melalui penilaian angket dalam bentuk *google form* dan file pdf untuk media buku saku untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan penggunaan buku saku motorik halus, untuk uji coba pada orang tua dilakukan melalui penilaian angket dalam bentuk *google form* untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik halus anak usia 4-5 Tahun.

Desain uji coba menggunakan *user feedback* dengan terlebih dahulu menyusun daftar pertanyaan dalam bentuk *google form* dan dilanjutkan dengan improvisation, dan daftar pertanyaan yang akan diisi oleh responden. Kemudian link *google form* akan disebarakan pada sampel penelitian respondn yang telah memenuhi syarat dan file pdf buku saku yang dikembangkan. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang mengenai proses pengembangan produk yang telah direvisi

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis validasi buku saku, uji kelayakan buku saku,

dan uji keefektifan bagi (Guru dan Orang Tua). Buku saku akan di analisis dengan menggunakan empat alternatif jawaban yaitu: "sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju". Untuk tingkat kelayakan dalam buku saku motorik halus dapat di ukur dengan menggunakan analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan buku saku motorik halus sesuai dengan prosedur dan tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). ADDIE adalah akronim untuk Menganalisis, Desain, Mengembangkan, Melaksanakan, dan Evaluasi (Branch, 2009:2). Model ADDIE dikembangkan sebagai model pembelajaran yang inovatif. Hal ini karena model ADDIE dapat memberikan proses belajar yang sistematis, efektif yang dikemas dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan model ADDIE sebagai berikut :

1. Analisis (*Analyze Learner Characteristics*)

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan menganalisis potensi dan permasalahan yang ada untuk diselesaikan dengan solusi yang tepat. Pada pengkajian motorik halus terdapat permasalahan yang sering terjadi pada anak usia dini yaitu lemahnya perkembangan sistem saraf yang berpengaruh pada perkembangan motorik halus dan kondisi lingkungan sosial yang negatif akan merugikan anak, sehingga kurangnya dorongan, stimulasi, kesempatan belajar dan pengajaran yang tidak sesuai dengan kondisi anak yang terhambat. Santrock (2016 :127) mengatakan "Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak lebih tepat. Saat berumur 5 tahun koordinasi motorik halus anak semakin meningkat. Tangan, lengan, dan jari semua bergerak bersama di bawah perintah mata". Hal ini diperkuat dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru, yang meliputi kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung, materi, serta permasalahan belajar anak di sekolah.

Pada saat observasi banyak dari guru-guru yang kesulitan memilih media untuk pembelajaran motorik halus, maka buku saku motorik halus menjadi sangat penting bagi guru ataupun orang tua. Sehingga hal tersebut menjadikan penyebab guru atau orang tua belum memberikan kegiatan motorik halus pada anak secara langsung serta kurangnya media untuk menstimulasi perkembangan anak. Maka dari itu, buku saku motorik halus sangat diperlukan sebagai acuan dalam pembelajaran di sekolah ataupun dirumah.

2. Perancangan (*Theory, Prototype Design*)

Sesudah melakukan analisis lapangan, tahap selanjutnya adalah melakukan

perancangan produk. Ely (2016), mengatakan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah suatu proses dan cara berfikir yang dapat memenuhi menciptakan hasil yang diharapkan, yaitu perancangan buku saku motorik yang bertujuan untuk memberikan sumber wawasan baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran motorik halus. Hal pertama yang dilakukan dalam perancangan buku saku motorik halus yaitu menentukan materi yang ada dalam buku saku. Setelah membuat rancangan materi, langkah selanjutnya yaitu mendesain buku dengan software coreldraw dan dilanjutkan dengan penyusunan instrumen kelayakan.

3. Pengembangan (*Media Type, Media Conten, Media Production*)

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. (Abdul, 2013) Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pada tahap pengembangan ini didahului dengan mengembangkan buku saku motorik halus yaitu: cover dan isi buku saku motorik halus berupa ukuran serta desain setiap bagian.

a. Jenis Media Cetak

Media cetak merupakan media tertua yang ada didunia. Media cetak berawal dari media yang disebut dengan Acta Diuna dan Acta Senatus dikerajaan romawi, kemudian berkembang pesat setelah Johanes Gutten berg menemukan mesin cetak hingga kini sudah beragam bentuknya, seperti surat kabar, tabloid, dan majalah. (Suranto, 2010) Media cetak adalah segala barang cetak yang dipergunakan sebagai sarana penyampaian pesan dan terdapat berbagai macam media cetak pada umumnya termasuk buku. Buku saku yang akan dikembangkan berbentuk media cetak yang berwujud buku dengan ukuran A5. Jenis tulisan yang digunakan pada isi materi yaitu hitam dengan font comic sans MS. Cover dan isi materi menggunakan kertas artpaper. Judul pada cover buku saku motorik halus terdapat gambar berbagai macam alat dan kegiatan motorik halus dan terdapat tulisan "Buku Saku"

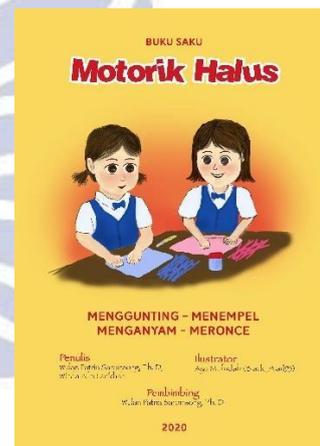
b. Isi Media Cetak

Pada isi media cetak pemahaman isi pembelajaran, secara nalar dapat di sampaikan dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada anak. (Decaprio, 2013) Pembelajaran motorik halus di sekolah adalah

pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta korrdinasi mata dan tangan. Dalam pengembangan buku saku ini terdapat empat macam kegiatan untuk mengembangkan aspek motorik halus yaitu menggunting, meronce, menempel dan mengayam. Dalam design isi buku di depan buku saku motorik halus yang pertama adalah cover atau judul buku, daftar isi yang bertujuan untuk mempermudah dalam mencari halaman meliputi: daftar isi, pengertian, tujuan motorik halus, manfaat motorik halus, macam-macam kegiatan motorik halus, kegiatan motorik halus berdasarkan pada tema.

c. Tahapan Produksi Media Cetak

Pada tahap Produksi ini yaitu proses yang paling menentukan keberhasilan dalam suatu pengembangan. Tahap yang dilakukan adalah pengembang harus mendesain buku saku motorik halus dengan menggunakan Software Corel Draw. Software Corel Draw ini digunakan untuk mendesain cover dan isi kegiatan buku saku motorik halus. Berikut gambar dari media Buku Saku Motorik Halus :



Gambar 1.2 Design Media Buku Saku Motorik Halus

4. Implementasi (*Small Scale Test, Feability Test*)

Pada tahap Implementasi ini merupakan suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius juga mengacu pada norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan. Pada uji coba produk ini menggunakan kuesioner melalui google form yang akan dikirimkan melalui link, untuk memahami kelayakan buku saku motorik halus dan keefektifan buku saku motorik halus melalui analisis survei. Subjek pada penelitian ini yaitu 50 guru dan 50 orang tua yang memiliki anak usia 4-5 Tahun di Surabaya.

5. Evaluasi (*Effectivness Test*)

Pada tahap evaluasi, terdapat tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi agar dalam menjalankan setiap tahapan ADDIE telah dilakukan secara tepat sebelum memasuki tahapan berikutnya. Evaluasi adalah pengukuran dan perbaikan dalam kegiatan yang dilaksanakan, seperti membandingkan hasil-hasil kegiatan yang dibuat. Tujuannya agar rencana-rencana yang telah dibuat untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dapat terselenggarakan (KBBI, 2015). Evaluasi, pada tahap ini untuk memahami kelayakan pengembangan produk. Kelayakan pengembangan produk buku saku motorik halus menggunakan kuesioner sebagai acuan yang digunakan oleh peneliti, guru dan orang tua dalam mengukur kelayakan tujuan pengembangan buku saku motorik halus pada pembelajaran untuk mencapai tujuan telah dibuat dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Evaluasi pertama dilakukan peneliti dengan melakukan bimbingan ke dosen pembimbing. Setelah melakukan satu kali revisi dosen pembimbing menyatakan media buku saku yang dikembangkan peneliti sudah efektif untuk di evaluasi lebih lanjut ke guru dan orang tua.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel Guru dan orang tua anak berusia 4-5 tahun di Surabaya. Dalam penelitian ini langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan uji validitas. Uji Validitas pada masing-masing butir item pertanyaan persepsi orang tua mengenai kemampuan motorik halus anak dinyatakan valid dan tidak ada butir item yang gugur, karena pada masing-masing item memiliki nilai r diatas (0,27). Nilai r hitung pada masing-masing butir pertanyaan $>$ dari r tabel (0,27). Pada tabel tersebut nilai r hitung $>$ r tabel, sehingga data yang diperoleh untuk masing-masing No. item pertanyaan dan butir indikator dinyatakan valid. Perhitungan uji validitas ini menggunakan IBM SPSS 25.

Uji Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan hasil variabel

persepsi (0,721) dan variabel uji kelayakan (0,751) yang menunjukkan bahwa nilai koefisien cronbach's alpha kemampuan motorik halus dan media buku saku motorik halus diatas 0,6 dengan interpretasi sedang. Hasil reliabilitas diantara 0,80-1,00 dan terbukti reliabel tinggi. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media buku saku yang telah dikembangkan peneliti mendapatkan hasil yang positif dari responden sehingga buku saku ini tidak mengalami revisi sama sekali. Semua responden menyatakan buku saku ini efektif untuk digunakan sebagai acuan guru dan orang tua dalam melakukan proses pembelajaran baik disekolah maupun di rumah.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas dinyatakan valid dan reliabel. Selanjutnya dilakukan Uji Asumsi Klasik yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Linear. Berikut merupakan tabel dari Uji Asumsi Klasik:

Tabel 1.1

		Kolmogrov-Smirnov		Homogen		Linear	
M	B	Statis	Sig	Levene	Sig	Mean Square	Sig
H	K	tistic		Statistic			
		,108	,200	,991	,533	4,619	584

(Sumber: Output data IBM SPSS 25)

MH : Motorik Halus

BK : Buku Saku

Berdasarkan tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa hasil Uji Normalitas yang dilakukan dengan Kolmogrov-Smirnov diperoleh nilai Asymp sig sebesar ,200 lebih besar dari 0.05 maka data berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil Uji Homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig, Based on mean untuk variabel Y adalah ,991. Karena nilai sig ,991 $>$ 0,05. Maka disimpulkan bahwa varian pada data variabel motorik halus adalah homogen.

Kemudian hasil Uji Linear yang menunjukkan bahwa nilai Sig Deviation from Linearity adalah 0,584 $>$ 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel media buku saku motorik halus (X) dengan variabel motorik halus (Y).

Setelah dilakukannya Uji Asumsi Klasik maka dilanjutkan dengan analisa kelayakan media yang diberikan pada guru dalam bentuk kuesioner, peneliti menggunakan Statistik Deskriptif. Statistik Deskriptif adalah statistik yang mempunyai tugas untuk mengumpulkan, mengolah dan menganalisa data dan kemudian menyajikan dalam bentuk yang baik. Beberapa hal yang termasuk ke dalam bagian ini adalah mengumpulkan data, mengolah data,

menganalisa data serta menyajikannya (Ghozi, 2015). Item yang digunakan meliputi kejelasan, kesesuaian dan kecocokan, kualitas, penjelasan, kemenarikan, kesesuaian letak, dan ketepatan. Dari data tersebut variabel yang digunakan merupakan variabel dependen, berikut merupakan rubrik yang digunakan dalam Analisa Statistik Deskriptif:

Tabel 1.2 Rubrik Penilaian

Skor	Range	Keterangan
1	0,25	Sangat Tidak Efektif
2	26-50	Tidak Eektif
3	51-75	Efektif
4	76-100	Sangat Efektif

(Sumber: Standart Skor Penilaian)

Dari hasil data tersebut, maka diperoleh hasil pengujian Statistik Deskriptif sesuai tabel berikut ini:

Tabel 1.3 Hasil Uji Deskriptif

Item	Mean	Standart Deviation	Skor Keefektifan
Kejelasan	3,07	0,60	3
Kesesuaian dan Kecocokan	3,30	0,71	3
Kualitas	3,15	0,68	3
Penjelasan	3,15	0,71	3
Kemenarikan	3,28	0,74	4
Kesesuaian Letak	3,28	0,70	4
Ketepatan	3,35	0,71	4

(Sumber: Output Data IBM SPSS 25)

Berdasarkan tabel 1.3 diatas menunjukkan bahwa hasil Kelayakan/keefektifan media buku saku motorik halus yang dilakukan dengan pengisian survei *online* melalui *google form* kepada 50 responden yaitu guru dan 50 orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun. Hasil uji deskriptif sebagai berikut:

1. Item Kejelasan

Kejelasan memiliki nilai mean yaitu 3,07 mendekati skor 3, artinya 51-75 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat

kejelasan petunjuk penggunaan media buku saku motorik halus adalah efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

2. Item Kesesuaian dan Kecocokan

Kesesuaian dan kecocokan memiliki nilai mean yaitu 3,30 mendekati skor 3, artinya 51-75 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kesesuaian dan kecocokan gambar yang digunakan dalam buku saku motorik halus adalah efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

3. Item Kualitas

Kualitas memiliki nilai mean yaitu 3,15 mendekati skor 3, artinya 51-75 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kualitas teks serta penjelasan singkat yang ada dalam buku saku motorik halus terlihat jelas dan menarik serta mudah dipahami adalah efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

4. Item Penjelasan

Penjelasan memiliki nilai mean yaitu 3,15 mendekati skor 3, artinya 51-75 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat penjelasan singkat yang terdapat dalam buku saku motorik halus dapat dibaca dengan mudah adalah efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

5. Item kemenarikan

Kemenarikan memiliki nilai mean yaitu 3,28 mendekati skor 4, artinya 76-100 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kemenarikan design dalam media buku saku motorik halus adalah sangat efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

6. Item Kesesuaian Letak

Kesesuaian letak memiliki nilai mean yaitu 3,28 mendekati skor 4, artinya 76-100 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kesesuaian letak gambar serta tulisan pada media buku saku motorik halus adalah sangat efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

7. Item Ketepatan

Ketepatan memiliki nilai mean yaitu 3,35 mendekati skor 4, artinya 76-100 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat ketepatan penggunaan dan pemilihan warna

untuk anak usia dini adalah sangat efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

Setelah dilakukannya Uji Asumsi Klasik dan Analisa Statistik Deskriptif untuk kelayakan media maka dilanjutkan dengan Analisa Regresi yang digunakan untuk mencari pengaruh dari variabel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media cetak buku saku motorik halus yang dimana dalam analisa regresi ini akan dilihat adakah pengaruh antara media cetak buku saku motorik halus terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Berikut hasil perhitungan analisa regresi linear sederhana:

Tabel 1.4 Analisis Regresi Analisis Sederhana

Model	B	Std. Error	T	Sig
Nilai α / Constant	-12.716	3.795	-3.351	.002
Media Buku Saku Motorik Halus	1.235	.077	16.051	.000

(Sumber: Output data IBM SPSS 25)

Berdasarkan tabel 1.4 diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai (Sig.) $<0,05$ Ho ditolak sedangkan jika nilai (Sig.) $>0,05$ Ho diterima. Terlihat pada tabel diatas bahwa nilai (Sig.) $0,01 > 0,05$ maka Ho dapat ditolak, yang artinya terdapat pengaruh pada media buku saku motorik halus terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 Tahun.

Berdasarkan hasil uji validitas semua item dinyatakan valid. kemudian hasil dari uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan hasil variabel persepsi (0,721) dan variabel kelayakan (0,751) yang menunjukkan bahwa nilai koefisien *cronbach's alpha* kemampuan motorik halus dan media cetak buku saku motorik halus diatas 0,6 yang artinya reliabel. Berdasarkan uji normalitas kolmogrov-smirnov diperoleh nilai Asymp sig sebesar ,200 lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menyatakan data variabel kemampuan motorik halus adalah homogen. Begitupun dengan hasil uji linear menyatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel media buku saku motorik

halus (X) dengan variabel kemampuan motorik halus (Y).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa buku saku motorik halus pada penelitian ini efektif serta dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik anak dalam mengerjakan beragam aktivitas motorik halus yang terdapat pada buku. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurtina (2019) mengenai pengembangan buku panduan menggunting untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, hal tersebut dapat dilakukan dengan diberikannya pembelajaran positif yang dapat menunjang perkembangan anak, salah satunya dengan menstimulasi kemampuan motorik halus anak melalui media buku saku motorik halus. serta penelitian yang dilakukan oleh Masfufah (2016) kegiatan menggunting dasar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun.

Maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini cocok diberikan media buku saku tentunya untuk hal-hal positif seperti untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Hasil kelayakan media buku saku motorik halus yang dilakukan dengan pengisian survei online melalui google form kepada 50 guru dan 50 orang tua yang memiliki usia 4-5 tahun menyatakan bahwa media efektif digunakan.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan feedback guru dan orang tua yang dilakukan secara online. Implikasi dari penelitian ini yaitu pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh pada motivasi belajar anak dan kemampuan motorik halus. Gambaran kegiatan sehari-hari yang terdapat dalam media buku saku motorik halus mampu menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak, sehingga media buku saku bisa diterapkan secara efektif dalam membentuk motorik halus pada anak. Hal tersebut terbukti pada keefektifan media buku saku motorik halus yang menunjukkan bahwa semua aspek feedback rata-rata menunjukkan angka 3 dan 4 yang artinya media tersebut efektif digunakan sebagai media dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak.

Saran

Usaha guru dan orang tua sangat diperlukan untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak dengan memberikan sesuatu yang baru dan bervariasi dalam kegiatan proses pembelajaran, diantaranya melalui sebuah kegiatan motorik halus yang terdapat pada buku

saku, buku saku motorik halus dikembangkan dengan gambar yang menarik serta adanya tahapan dalam setiap kegiatannya, anak akan lebih tertarik untuk belajar dan tidak adanya paksaan dalam mensimulasi kemampuan motorik halus.

Berkaitan dengan hal tersebut maka media buku saku motorik halus ini dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan motorik halus baik terhadap motorik halus anak sehingga buku saku ini dapat menjadi sebuah pertimbangan bagi guru dan orang tua untuk implikasi aspek pengembangan motorik halus anak. Untuk penelitian selanjutnya pengembangan buku saku ini masih perlu dikembangkan lagi dalam konteks subjek yang lebih luas lagi agar partisipan dapat lebih banyak tidak seperti kuisisioner online yang hanya tersebar 100 partisipan yang terdiri dari 50 guru dan 50 orang tua, karena adanya kendala covid-19. Penelitian buku saku memiliki empat macam kegiatan motorik halus saja, sedangkan kegiatan pada aspek perkembangan motorik halus sangat banyak dan disarankan untuk melakukan uji coba lapangan secara langsung serta dapat observasi kemampuan motorik halus anak di sekolah. Dengan adanya penelitian pengembangan ini peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya dapat memunculkan ide-ide baru yang beragam dan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik*. Jogjakarta: Diva press.
- Ely. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Prenada. Media Group.
- Ghozi, Saiful. 2015. *Statistik Deskriptif untuk Ekonomi*. Yogyakarta. CV Budi Utama. hal 2
- Habibi, Muazar. 2018. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish
- Hari, Christiana. 2018. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Kencana. Jakarta.
- Hari, Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Akademik & Reasearch Institute. Perum Sekar Indah II. Pasuruan. Jawa Timur.
- Jalinur, dkk. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana. Jakarta. Hal 4
- Kustandi, Cecep, dkk. 2013. *Media Pemebelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rahmawati, dkk. 2013. *Pengembangan buku saku IPA terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan Sebagai Bahan Ajar di MTS*. Unnes Science Education Journal. Valume 2(1):157-164
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suranto, Aw. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taylor. 2016. *The Prenatal Media Mediation Context of Young Children's Media Use*.
- Nurtina & Rinakit, Kartika. 2019. *Pengembangan Buku Panduan Menggunting Pada Pembelajaran Di TK*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/29637/27150> (di akses pada 17-05-2020 06:45).
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rordakarya.
- Masfufah & Komalasi, Dewi. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dasar Pada Anak Usia 3 –4 Tahun*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/14750/13356> (di akses pada 18-05-2020 08:19).
- Yaumi. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Prenada. Media Group.
- Yi Lin, Ling. 2019. *Differences between preschool children using tablets and non-tablets in visual perception and fine motor skills*. first published 6 Desember 2019. Hong Kong Journal of Occupational Therapy. vol 32 (2)

Lampiran



Daftar Isi

Cover	1.
Daftar isi	2.
Pengantar	3.
Tujuan	4.
● Menggunting	5.
Tahapan Menggunting	6.
● Menggunting	7.
Tahapan Mendempel	8.
● Menganjam	9.
Tahapan Menganjam	10.
● Meronce	11.
Tahapan Meronce	12.

Pengantar

Gerdan motorik halus mempunyai peranan yang penting dalam pengembangan diri. Perkembangan motorik halus akan serta proses aktivitas dengan pertumbuhan yang terkoordinasi.

Tujuan

Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari

1. Menggunting

Alat dan Bahan :

- Gunting
- Kertas
- Spidol

Tujuan: Psa Menggunting
 Setelah anak diberikan berbagai gunting, hendaknya orang tua atau guru harus memastikan perkembangan terbelah dalam, dengan cara:
 - Menggunting
 - Memastikan anak mau sendiri menggunakan sendiri
 - Memotong
 - Memotong-remas kertas atau benda untuk melatih konsentrasi anak
 - Memotong
 - Memotong kertas untuk melatih motorik jari-jemari.

Gahepan

- Anak menggunting pinggir kertas sesuai bantala
- Anak menggunting sehalus panjang gunting
- Anak menggunting leatas tanpa garis
- Anak menggunting lurus dengan spidol
- Setelah semua tahapan sudah dilalui dengan benar, selanjutnya menggunting dengan pola garis-garis di bawah ini.

2. Menempel



Alat dan Bahan :

- Kertas
- Glue Stick
- Gambar

7

Tatapapan

1. Siapkan kertas kosong
2. Maneri lem pada gambar. Jari telunjuk tangan kanan digunakan untuk mengoles lem, sedangkan ibu jari tangan kiri digunakan untuk memegang ujung kertas, agar kertas tidak bergeser ketika menempel.
3. Menempel gambar pada kertas kosong.
4. Lakukan seperti itu hingga gambar tertempel semua.

8

3. Menganyam



Alat dan Bahan :

- Benang wol Daur
- Kertas
- Glue Stick
- Glue Gun/Pistol
- Benang
- Kain Halus
- Benang Plastik

9

Tatapapan

1. Siapkan 2 kertas dengan warna yang berbeda, satu warna langit dan satu warna paksi.
2. Satu kertas sebagai langit. Siapkan garis panjang dengan lebar 3 cm.
3. Satu kertas sebagai paksi diberi garis tepi dengan ukuran 3 cm. Letakkan di bawahnya di pinggir seperti garis putih pada gambar di samping.
4. Masukkan lengsi ke dalam paksi secara bergantian hingga semua paksi penuh dengan lengsi.

10

4. Meronce



Alat dan Bahan :

- Manik-manik
- Benang
- Benak Karet

11

Tatapapan

1. Main manik-manik / meronce.
2. Manik-manik digunakan sebagai bahan main peran (dalam permainan ungu).
3. Manik-manik tersusun.
4. Manik-manik beraturan warna.
5. Manik-manik beraturan bentuk.
6. Manik-manik beraturan bentuk dan warna.
7. Manik-manik beraturan warna, bentuk dan ukuran.
8. Membuat pola sendiri.

Cara Membuat

1. Potong secer karat sepanjang 25 cm.
2. Buatlah simpul mati pada salah satu ujung secer.
3. Masukkan butir manik-manik atau kertas hias yang telah disiapkan.
4. Let secer kedua ujung secer dengan simpul mati.

12

BIOGRAFI PENULIS



Nurida Aini Farikhah, mahasiswa PG-PAUD, UNESA, sejak lahir dia tipe introvert.



Nurika Rafiqi Gembong, S.Pd, M.Pd, P.S.D, Dosen PGSD, Desain Visual & Komunikasi di Sekolah Pascasarjana Sekolah Pascasarjana UNESA, dosen di Pendidikan anak usia dini di Universitas UNESA, dan juga dosen di MIPA, M.Pd, Desain Komunikasi Visual, Sekolah Pascasarjana UNESA, dan juga dosen di PGSD, Sekolah Pascasarjana UNESA, dan juga dosen di PGSD, Sekolah Pascasarjana UNESA.

Black Pearl 93