

Media Goodie Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

by Tri Asmawulan

Submission date: 22-Apr-2023 11:35AM (UTC-0400)

Submission ID: 2072149610

File name: Revisi_artikel_obsesi.docx (3.12M)

Word count: 4932

Character count: 29830



Media *Goodie Book* Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Tri Asmawulan^{1✉}, Lina Agustina², Dinda Kurnianingrum³, Novia Herawati⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia⁽²⁾

DOI: prefix/singkatan.jurnal.volume.nomor.ID.artikel

Abstrak

Motorik halus adalah aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran anak. Untuk mendukung kegiatan bermain yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini yaitu diperlukannya media pembelajaran. Digunakannya media pembelajaran berguna sebagai perantara agar materi lebih mudah diterima oleh anak. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang juga menarik untuk anak adalah *goodie book*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *goodie book* untuk meningkatkan aspek perkembangan motorik halus anak yang berusia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan metode RnD menggunakan model Borg and Gall. Analisis data diperoleh berdasarkan validasi instrument yang diperoleh melalui para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan juga user. Dari hasil perolehan validasi oleh ahli materi menunjukkan kriteria sangat baik dengan prosentase 90%. Sedangkan nilai dari ahli media juga menunjukkan kriteria sangat baik dengan prosentase 90%. Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan terhadap produk *goodie book* yang diujikan terhadap 6 anak pada kelompok B dan juga telah dilakukan penilaian produk oleh guru kelas sebagai user. Melalui tahap uji coba tersebut diperoleh prosentase 85,5% yang menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *goodie book* merupakan media yang layak digunakan untuk pembelajaran motorik halus anak.

Kata Kunci: *anak usia dini; goodie book; motorik halus*

Abstract

Fine motor skills are one of the aspects that need to be developed in children's learning activities. To support learning activities that are in accordance with the characteristics of early childhood, learning media is needed. The use of media serves as an intermediary tool for delivering learning material so that it can be accepted by students more easily in the learning process. One of the interesting media for children is the *goodie book*. This research was conducted using the RnD method using the Borg and Gall model. While the data analysis technique obtained data from the results of instrument validation in the form of data obtained by experts, namely media experts, material experts and users. From the results of validation by material experts, the criteria are very good with a percentage of 90%. Meanwhile, the score from media experts also showed very good criteria with a percentage of 90%. The field trial of the *goodie book* product was tested on 6 students in group B and has also been responded to by class teachers and educators as users. The results of the trial phase showed a percentage of

85.5% with a very good category. Based on these results, it can be concluded that the goodie book is suitable for children's fine motor learning.

Keywords: *early childhood; goodie book; fine motor*

Copyright (c) 2022 Tri Asmawulan, Lina Agustina

✉ Corresponding author :

Email Address : ta652@ums.ac.id (Sukoharjo, Indonesia)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

Pendahuluan

Perkembangan motorik adalah perkembangan keterampilan dalam melakukan suatu gerakan tertentu. Keterampilan motorik terdiri dari 2 yaitu motorik halus dan motorik kasar (Suwatra et al., 2019). Perkembangan motorik kasar yaitu perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan dalam menggunakan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari dan sebagainya (Hestbaek et al., 2017). Sedangkan perkembangan motorik halus adalah perkembangan dalam mengkoordinasikan otot-otot halus atau kecil seperti misalnya meronce, menulis, mewarnai dan lain sebagainya (Hendayani et al., 2020) (Bhatia et al., 2015). Anak-anak pada usia dini belajar dalam kemampuan mengendalikan dan juga kemampuan mengkoordinasikan mata dan juga pergerakan otot dalam kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus (Kurniawati et al., 2021) (Souto et al., 2020). Perkembangan kognitif kemudian juga akan berkembang beriringan dengan berkembangnya berbagai keterampilan motorik halus anak (Malina, 2004) (Aguss, 2021). Pada saat anak mempelajari keterampilan motorik halus yang baru, anak akan belajar untuk dapat mengkombinasikan berbagai keterampilan yang telah mereka kuasai sebelumnya (Hendraningrat & Fauziah, 2021) (Tanto & Sufyana, 2020). Perkembangan motorik merupakan perkembangan yang paling awal terjadi pada anak (Ekawaty & Ruhaena, 2020). Bagi guru dan orang tua sangat penting dalam memberikan stimulasi dan melatih anak agar aspek perkembangan motoric anak dapat terstimulasi dengan optimal (Fitriyah et al., 2021) (Maghfuroh, 2018).

Dalam membantu mengembangkan motorik halus anak usia dini diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Afrianti Yulia & Wirman, 2020). Media pembelajaran adalah sebuah media perantara dalam memberikan aktivitas materi dalam proses pembelajaran kepada anak (Ahmad Zaki, 2020) (Zaini & Dewi, 2017). Media pembelajaran yang biasa dipergunakan pada lembaga Pendidikan anak usia dini dapat berupa media cetak misalnya LKS, majalah, buku gambar, buku cerita. Selain itu dapat menggunakan alat permainan edukatif (APE), papan huruf, media audio visual, dan makel-makel (Suwatra et al., 2019) (Utomo, 2018). Penggunaan media pembelajaran sangat penting mengingat pada usia dini termasuk dalam tahap operasional konkret (Purnamasari et al., 2021) (Maghfiroh & Shofia Suryana, 2021). Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik (Safitri et al., 2019) (Karmeliya Firdaus & Ayu Puteri Hadayani, 2021). Salah satu fungsi pemanfaatan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar adalah mampu merangsang minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan belajar (Nuraini et al., 2020).

Tetapi dilihat pada kenyataan dilapangan bahwa penerapan media dalam kegiatan pembelajaran masih kurang diterapkan oleh guru dalam mengembangkan aspek perkembangan motoric halus anak (Asti, 2021). Selain itu sesuai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Afrianti Yulia & Wirman, 2020) yaitu dalam penelitiannya tersebut dijelaskan permasalahan yang terjadi pada lokasi penelitiannya yaitu terkait dengan media yang digunakan masih banyak digunakan LKS dan juga majalah, sehingga anak merasa kurang berminat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian pada penelitian (Rohman & Susilo, 2019) dan (Yulianto, 2018) dilihat bahwa masalah yang terjadi juga dikarenakan media yang digunakan dalam pembelajaran masih mototon dan kurang berfariasi sehingga perkembangan motork halus anak kurang

terstimulasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperlukan sebuah media yang dapat membuat anak lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu menggunakan *goodie book*.

Berdasarkan observasi di lapangan secara langsung, guru menggunakan media pembelajaran, khususnya untuk motorik halus anak lebih banyak menggunakan buku gambar, dan juga krayon. Hal ini terlihat pada hasil wawancara, observasi maupun dokumen RPPH. Wawancara dilakukan di sekolah TK Al Fajar pada bulan Agustus 2022 dengan guru di TK Al Fajar. Dalam dokumen RPPH, terdapat kegiatan untuk pengembangan motorik halus yaitu kegiatan mewarnai, menggambar, LKS, dan juga kolase. Dengan media yang digunakan yaitu kertas, pensil, pensil warna, krayon dan juga potongan kertas dan biji-bijian. Selain itu juga penggunaan LKS untuk anak, dari hasil pengamatan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan yang dirancang untuk anak monoton dan kurang bervariasi. Dengan metode yang kurang bervariasi tersebut menjadikan anak bosan, jenuh dan kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran karena pembelajarannya tidak bervariasi. Kejenuhan dan kebosanan anak terlihat dari perilaku anak yang kurang semangat mengikuti kegiatan. Selain itu saat dilakukan observasi terlihat ada anak yang meminta kegiatan lain ketika diminta untuk mewarnai.

Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan suatu media yaitu media pembelajaran *goodie book*. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Karina (2017: 1), bahwa *goodie book* merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan perkembangan anak. *Goodie book* merupakan sebuah media yang menyerupai sebuah buku yang terbuat dari bahan yang aman bagi anak yaitu kain flannel. Dalam *goodie book* berisikan aktivitas anak yang berbentuk gambar-gambar yang bertujuan untuk mengembangkan perkembangan anak baik dari aspek motoric kognitif, bahasa, maupun social emosional anak. *Goodie book* dapat memberikan manfaat jika dipergunakan untuk anak yaitu dapat meningkatkan motorik halus anak, dapat memunculkan rasa ingin tahu, mengembangkan kreativitas anak, melatih ketahanan dan juga kesabaran anak. Dibandingkan dengan buku-buku dengan banyak tulisannya, anak usia dini cenderung lebih tertarik dengan buku yang lebih banyak gambar dan juga berwarna warni (Pura & Asnawati, 2019). Pada buku tersebut anak dapat menemukan materi yang dapat menyenangkan hati mereka. *Goodie book* merupakan pengembangan dari *busy book*, dimana nama dari *goodie book* diambil karena ada tali pada bagian depan produk yang berfungsi untuk membawa produk sehingga menyerupai tas. Di dalam media *goodie book* berisikan kegiatan sederhana seperti memasukkan mengancingkan baju, memasukkan tali sepatu, maze, dan lain sebagainya. Selain lebih menarik untuk anak, penggunaan media *goodie book* juga lebih aman digunakan karena bahannya terbuat dari kain flannel. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya yaitu dari penelitian (Fitriyah et al., 2021), dimana pada penelitian tersebut mengembangkan media *Busy Book* untuk anak usia 4-5 tahun, sedangkan pada penelitian ini untuk anak usia 5-6 tahun. Di TK Al Fajar dalam proses pembelajarannya khususnya dalam kegiatan pembelajaran motorik halus belum menggunakan media *goodie book*. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *goodie book* sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Metodologi

Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian *Research and Development (RnD)*, dimana dalam penelitian ini mengembangkan sebuah produk yang sudah ada dari hasil penelitian sebelumnya, sehingga hasilnya ada unsur kebaruan dan juga dapat dipertanggungjawabkan (Saondi, 2012). Alasan menggunakan jenis penelitian RnD adalah berdasarkan observasi di lapangan dimana masih kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk anak khususnya yang digunakan untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak usia dini. *goodie book* merupakan hasil dari desain yang digunakan sebagai sarana pembelajaran khususnya motorik halus. Penelitian ini berlokasi di TK Al Fajar Juwiring. TK Al Fajar dipilih karena TK Al Fajar merupakan salah satu sekolah swasta yang dikenal dengan kualitas yang baik, sehingga harapannya dengan predikat sekolah yang baik tersebut dalam

pembelajarannya juga sudah baik. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, 2 orang guru, dan juga 12 murid kelompok B di TK Al Fajar. Kelompok B dipilih karena respon anak lebih mudah diamati.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data didalam penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara, observasi, dan juga dokumentasi terkait dokumen perencanaan pembelajaran yang didalamnya memuat media pembelajaran, dan juga evaluasinya. Sedangkan untuk instrument pengumpulan data dalam penelitian RnD ini adalah lembar skala penilaian yang didalamnya memuat butir pertanyaan yang terkait dengan hasil dan juga kelayakan produk media pembelajaran *goodie book*. Skala penilaian dalam penelitian ini diadopsi dari lembar skala penilaian kelayakan media pembelajaran anak dari penelitian yang dilakukan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini (Fitriyah et al., 2021). Instrumen penilaian kelayakan sebelumnya telah di validasai oleh ahli.

Adapun langkah pada peneliti RnD pengembangan media ini disesuaikan dengan langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang meliputi 10 tahap yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*). Dari model Borg and Gall kemudian diambil tahapan yang disesuaikan dengan penelitian ini yaitu (1) pengumpulan data data (2) penyusunan produk awal (3) validasi produk, (4) revisi produk, (5) validasi produk oleh pengguna, (6) uji coba. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tidak menggunakan seluruh langkah-langkah yang ada yang sesuai Langkah dari Borg and Gall, karena menyesuaikan dengan tujuan pada penelitian ini. Tahapan yang pertama dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan juga melalui dokumen awal untuk melihat bagaimana media yang digunakan dan juga perkembangan anak TK B dilihat dari hasil evaluasi perkembangannya. Kemudian berdasarkan hasil tersebut langkah selanjutnya adalah perencanaan produk, dimana pada tahap ini peneliti menggunakan indikator dari STPPA pada aspek motoric halus untuk usia 5-6 tahun. Kemudian merencanakan untuk aspek pada tiap lembar aktivitas, bahan dan juga aksesoris yang digunakan, warna, dan juga desain tiap lembar aktivitas *goodie book*. Langkah berikutnya yaitu tahap penyusunan awal, dimana dalam langkah ini peneliti menyusun media sesuai dengan desain pada tahap sebelumnya. Setelah itu media divalidasi oleh 2 orang yaitu ahli media dan juga ahli media. Kemudian setelah validasi, selanjutnya produk direvisi disesuaikan masukan dari ahli materi maupun ahli media. Setelah dilakukan revisi langkah berikutnya adalah melaksanakan uji coba pada anak TK B dan juga guru kelas sebagai user memberikan respon melalui instrument penilaian.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menganalisis hasil wawancara, observasi dan juga dokumen dianalisis dengan menggunakan teknik triangulasi, dimana dari 3 teknik tersebut dicocokkan hasilnya. Kemudian untuk teknik menganalisis data didalam pengembangan produk penelitian ini dilaksanakan melalui pengisian skala penilaian kualitas kelayakan produk media *goodie book* yang dilakukan oleh para ahli dan juga user. Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian dari data tersebut kemudian data diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5, yang selanjutnya dibuat tabulasi dan dianalisis untuk melihat kelayakan dari produk tersebut.

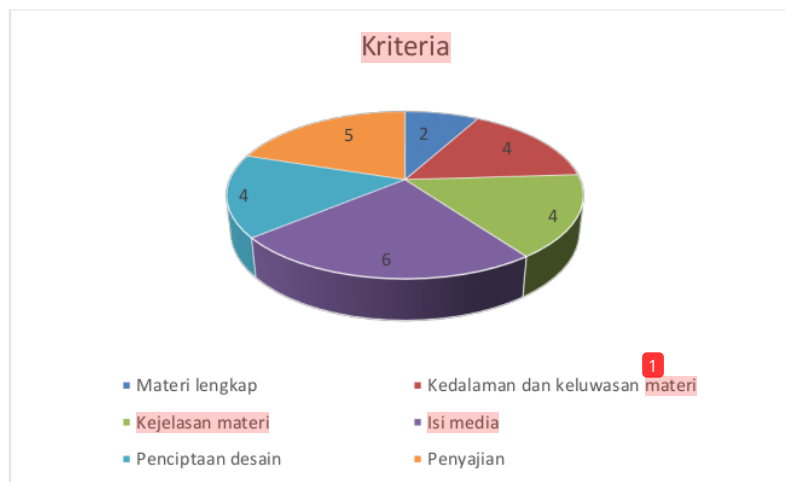


Gambar 1. Desain penelitian

Didalam melakukan¹ penilaian produk, ahli media, ahli materi dan user mengisi skala penilaian sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Kelayakan Produk Goodie Book

No	Aspek	Jumlah Kriteria	Nomor
1	Materi lengkap	2	1, ¹
2	Kedalaman dan keluasan materi	4	3, 4, 5, 6
3	Kejelasan materi	4	7, 8, 9, 10
4	Isi media	6	11, 12, 13, 14, 15, 16
5	Penciptaan desain	4	17, 18, 19, 20
6	Penyajian	5	21, 22, 23, 24, 25



Gambar 2. Kisi-kisi kriteria penilaian kelayakan produk goodie book

Langkah dalam¹ teknik analisis data ini berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan user dengan skala 5 yang disesuaikan dengan aturan pemberian skor pada tabel 2.

Tabel 2. Panduan skor

No	Kriteria	Skala	Interval rata-rata skor	Kesesuaian 100%
1	Sangat baik	5	$4,2 < X$	81 - 100%
2	Baik	4	$3,4 < X < 4,2$	61 - 80%
3	Cukup	3	$2,6 < X < 3,4$	41 - 60%
4	Kurang	2	$1,8 < X < 3,4$	21 - 40%
5	Sangat Kurang	1	$X < 1,8$	$X < 21\%$

Hasil dan Pembahasan

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam kegiatan penelitian RnD ini menggunakan wawancara, observasi, dan juga bukti dokumen (RPPH). Wawancara dilaksanakan pada 2 orang guru di TK B Al Fajar. Wawancara dilakukan untuk mengetahui persiapan, pelaksanaan dan evaluasi didalam melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran di dalam ruang kelas dalam hal pembelajaran motorik halus. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa dalam perencanaan pembelajaran tertuang dalam RPPH. Dimana dalam satu minggu hari efektif pembelajaran, guru menggunakan LKS selama 4 kali. Paada saat observasi terlihat juga penggunaan LKS tersebut. Selain itu berdasarkan hasil observasi terlihat beberapa anak kurang bersemangat mengikuti kegiatan menulis dan mengerjakan LKS, dan meminta kegiatan lain kepada guru.

2. Desain produk

Goodie book berbentuk persegi dengan ukuran 20 x 23 cm. Produk terbuat dari kain flannel berwarna warni, dilengkapi dengan bermacam aksesoris pelengkapannya. *Goodie book* dilengkapi dengan tali pegangan pada bagian depan sehingga mudah untuk dibawa. Di dalam *Goodie Book* terdiri dari 7 aktivitas kegiatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Desain media *goodie book* memiliki spesifikasi produk yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini yaitu berusia 5-6 tahun, dengan indikator yang dikembangkan dari Permendikbud No. 137 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) pada ranah perkembangan motorik halus. Tiap lembaran aktivitas pada *goodie book* mempunyai indikator yang mengacu acuan pada indikator pada tabel 3.

Tabel 3. Indikator Aktivitas Goodie Book

No	Indikator
1	Koordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit
2	Kontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus
3	Mengekspekasikan diri dengan berkarya seni dengan menggunakan berbagai media
4	Melaksanakan proses kerja sesuai prosedurnya
5	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas

Pada tiap lembar kegiatan dalam media pembelajaran *goodie book* mempunyai kegiatan yang berbeda. Aktivitas yang kesatu pada media *goodie book* ini yaitu *button up clothes*. Dalam aktivitas ini anak memasukkan kancing pada lubang baju dan menarik resleting. Aktivitas dimulai dari ukuran kancing besar, sedang, kecil, dan terakhir adalah menarik resleting pada baju. Aktivitas kedua adalah *doing laundry*, dimana pada lembar aktivitas ini anak memainkan peran mikro mencuci baju, menjemur, dan menyeretika. Aktivitas ketiga yaitu *rope and frog*. Pada lembar ini anak diberikan tugas untuk memasukkan tali pada lubang dari benang pita dengan 2 tingkat kesulitan dan disesuaikan dengan kemampuan pada anak. Lembar aktivitas ke empat adalah *hook the gasper*, dimana pada lembar ini anak akan bermain dengan jenis-jenis gesper. Ada 5 jenis

gesper dengan tingkat kesulitan masing-masing. Aktivitas yan kelima yaitu *lets do braid*. Dimana pada lembar aktivitas ini anak melakukan kegiatan menganyam. Lembar aktivitas ke enam yaitu *beauty salon*. Pada lembar aktivitas ini anak akan mengerjakan kegiatan mengepang rambut anak yang disesuaikan dengan tingkat kesulitana anak. Pada aktivitas ke tujuh adalah *shoelace*, dimana pada lembar ini anak memasukkan tali sepatu pada lubang sepatu.



1. Cover



2. Button up clothes



3. Doing laundry



4. Rope and frog



5. Hook and Gesper



6. Lets Do Braid



3. Validasi Kelayakan oleh Ahli

Tabel 4. Penilaian validasi oleh ahli materi goodie book

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor max ideal	Prosentase ideal (%)	Keterangan
1	Kelengkapan isi materi	9	10	90	SB
2	Kedalaman dan keluwasan materi	18	20	90	SB
3	Kejelasan materi	18	20	90	SB
	Total	46	50	90	SB

Tabel 5. Penilaian validasi oleh ahli media goodie book

No	Aspek penilaian	Skor	Skor maksimal ideal	Prosentase ideal (%)	Keterangan
1	Isi media	27	30	90	SB
2	Penciptaan desain	17	20	85	SB
3	Penyajian	24	25	96	SB
	Total	68	75	90	SB

Sesuai dengan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi yang disajikan pada table diatas, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa nilai total 46 dari nilai maksimal 50 dengan prosentase keidealan 90% hal tersebut menunjukkan kategori sangat baik. Sedangkan berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut menunjukkan bahwa nilai total 68 dari nilai maksimal 75 dengan prosentase ideal adalah 90%, hal ini menunjukkan kategori sangat baik.

4. Revisi Produk

Penyusunan media pembelajaran *goodie book* direvisi sesuai atau berdasarkan koreksi dari masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Ahli media memberikan revisi terkait pada penggunaan lem pada kegiatan menganyam diperkecil dan ukuran lubang kancing diperkecil. Setelah dilakukan revisi, produk *goodie book* dalam penelitian ini diserahkan lagi kepada ahli materi dan ahli media.

5. Analisis Kelayakan oleh User/ Pengguna

Tabel 6. Hasil penilaian oleh pengguna

No	Butir penilaian	Nilai		Nilai rata-rata	Nilai max ideal	Prosentase ideal (%)	Keterangan
		I	II				
1	Kelengkapan isi materi	8	9	8,5	10	85	SB
2	Kedalaman dan keluwasan materi	16	17	16,5	20	82,5	SB
3	Kejelasan materi	17	18	17,5	20	87,5	SB
4	Isi media	26	25	25,5	30	85	SB
5	Penciptaan desain	18	18	18	20	90	SB
6	Penyajian	23	22	22,5	25	90	SB
	Total	108	109	108,5	125	87	SB

Dari table tersebut menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh pengguna, yang didapatkan hasil total skor 108,5 dari nilai maksimal ideal nilai 125 dengan prosentase 87% yang menunjukkan kategori sangat baik.

6. Tahap uji coba

Tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahapan uji coba. Penelitian ini menggunakan tahapan uji coba terbatas (Sugiyono, 2015).

Uji coba dilakukan di TK Al Fajar Juwiring kepada siswa TK B sejumlah 6 anak.

Tabel dibawah ini menunjukkan tahapan uji coba.



Gambar 3. Tahapan uji coba

Langkah yang pertama dalam tahap percobaan penggunaan media pembelajaran *goodie book* adalah mengenalkan media yang diberikan guru kepada anak menggunakan media, mengenalkan komponen-komponen terkait dan menggunakan produk. Guru sebagai user menggunakan *goodie book* dalam kegiatan pembelajaran motorik halus.

Tabel 7 menunjukkan data penilaian profisiensi untuk pembelajaran melalui media *goodie book* motorik halus siswa kelompok B di TK AL Fajar

Table 7. Skor Uji coba produk

No	Nama	Butir aktivitas							Jmlh	Nilai rata-rata	Nilai max ideal	Ideal %	Ke t
		1	2	3	4	5	6	7					
1	Arcen	12	11	11	12	12	13	13	84	12	105	80	B
2	Kenzo	13	12	13	12	14	14	14	92	13,1	105	87	SB
3	Abby	13	11	12	12	12	12	13	85	12,1	105	81	B
4	Keisha	14	12	13	14	14	13	13	93	13,3	105	88	SB
5	Hanum	13	13	14	12	13	14	13	92	13,1	105	87	SB
6	Kayra	13	14	13	14	13	14	14	95	13,6	105	90	SB
	Total	78	73	76	76	78	80	80	541	12,8	630	85,5	SB

Ket: Nilai anak adalah skor pada butir penilaian tiap lembar aktivitas *goodie book*

Pembahasan

Media pembelajaran *goodie book* merupakan alat pembelajaran yang berwujud menyerupai buku tetapi ada pegangan pada bagian sampul buku sehingga lebih mudah dibawa menyerupai tas. *Goodie book* terbuat dari kain flannel berbagai warna dengan berbagai aksesoris sehingga lebih menarik untuk anak. Produk *goodie book* ini dikatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar anak TK B yaitu usia 5-6 tahun. Kelayakan produk sesuai hasil validasi ahli materi, media dan juga guru sebagai user. Berdasarkan skor validasi tersebut menunjukkan bahwa a) validasi dari Ahli materi memberikan skor keseluruhan 46 poin dengan nilai maksimal 50; 90% ideal, yang sesuai dengan nilai yang sangat bagus. b) Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai total 68 poin dari skor maksimal 75 dan persentase ideal 90%, menunjukkan kelas sangat baik. c) Rata-rata skor total 2 atau ulasan pengguna adalah 108,5 dan persentase ideal adalah 87%, sehingga menunjukkan kriteria sangat baik. Validasi menyatakan bahwa *goodie book* layak digunakan dan menjadi produk akhir pembelajaran karena sesuai dengan pencapaian persentase media yang memenuhi syarat (Sugiyono, 2015).

Sebelum menggunakan *goodie book* kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan STPPA, tetapi hanya menekankan pada salah satu indikator pada STPPA. Aktivitas pada *goodie book* disusun berdasarkan 5 indikator yang diambil dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada bidang motorik halus anak yang berusia 5-6 tahun. Sehingga *goodie book* layak digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun.

Keterampilan motorik halus adalah aspek yang harus diperhatikan dan didorong oleh guru karena seperti yang diketahui pentingnya perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu maka guru harus menyeleksi metode serta menggunakan alat sebagai perantara atau media yang menarik yang menyesuaikan tahap perkembangan motorik halus anak agar perkembangan anak dapat maksimal. Ketika anak usia dini anak sudah memahami bagaimana mengkoordinasikan keterampilan motorik halus dengan baik, maka perkembangan berikutnya akan dapat berjalan dengan baik dan sebaliknya. Sesuai hasil percobaan yang sudah dilaksanakan, *goodie book* dapat mempermudah guru dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar motorik halus anak dan lebih fokus pada gerakan halus, seperti memasukkan tali, kegiatan mengepang dengan jari, keterampilan yang membutuhkan dan mempengaruhi koordinasi tangan yang baik dapat dikembangkan lebih lanjut (Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, 2017).

Media *goodie book* dapat dimanfaatkan secara fleksibel juga praktis dapat dibawa kemana-mana. Media dan alat pembelajaran mudah diakses, aman untuk, praktis dan sederhana. Sesuai dengan Mufliharsi, bahwa media *goodie book* adalah buku yang terbuat dari flannel (Risa mufliharsi, 2019), selain itu menurut Ramadhani & Sudarsini media merupakan sarana komunikasi yang kelebihannya membantu merangsang daya pikir dan motorik anak (Ramadhani & Sudarsini, 2018). Kegiatan belajar mengajar motorik halus

melalui cara atau teknik yang teratur dan berkesinambungan dapat membuat siswa bosan (Sari, & Aziz, 2018; Juniarti, 2019). Dengan demikian, pemanfaatan media goodie book dalam kegiatan belajar motorik halus mampu meminimalisir kejenuhan dalam melaksanakan kegiatan belajar motorik halus yang diberikan kepada siswa.

Penelitian sebelumnya dilakukan untuk mengembangkan busy book pada aspek perkembangan motorik halus untuk berumur 4-5 tahun dengan hasil bahwa media layak dipergunakan dalam pembelajaran (Fitriyah et al., 2021). Berdasarkan hasil pada penelitian tersebut, penelitian ini dikembangkan pada anak umur 5-6 tahun yang hasilnya layak digunakan dalam pembelajaran motorik halus.

Harapannya dari hasil penelitian ini mampu memberi masukan dalam ilmu pendidikan anak usia dini pada kegiatan pembelajaran motoric halus. Dimana dalam kegiatan belajar mengajar guru mampu memanfaatkan media yang menarik untuk anak sehingga hasil yang diharapkan juga menjadi lebih maksimal.

SIMPULAN

Goodie Book Media cocok untuk dipergunakan pada pembelajaran motoric halus anak umur 5-6 tahun. Kelayakan produk Goodie Book didasarkan pada hasil validasi pengguna dan pengujian penggunaan media terbatas. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa kualitas produk sangat baik (SB) pada taraf ideal 90%. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, maka diperoleh kualitas sangat baik (SB) dengan nilai ideal 90%. Uji percobaan terbatas dilakukan pada 6 anak TK B di TK Al Fajar. Berdasarkan hasil uji percobaan yang telah dilakukan, dapat dimaknai bahwa goodie book bisa dipergunakan dalam kegiatan belajar motorik halus. Berdasarkan hasil penilaian dari pengguna diperoleh skor dengan kriteria Sangat Baik (SB) dengan tingkat prosentase keidealan 87%. Sehingga, Hasil validasi menunjukkan bahwa media perlakuan sesuai untuk pembelajaran motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membiayai penelitian. Kepada kepala sekolah, guru-guru dan juga murid di TK Al Fajar yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk dijadikan subjek penelitian. Selain itu terima kasih juga kepada tim reviewer jurnal yang telah membantu dalam penyempurnaan penulisan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Afrianti Yulia, A., & Wirman. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156-1163.
- Aguss, R. M. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 21-26.
<https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.998>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Asti, A. S. W. (2021). Pengembangan Media Busy Book pada Guru PAUD di Kecamatan Patallassang Kabupaten Takalar. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11-16.
- Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I. N. S. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of*

- Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Bhatia, P., Davis, A., & Shamas-Brandt, E. (2015). Educational gymnastics: The effectiveness of montessori practical life activities in developing fine motor skills in kindergartners. *Early Education and Development*, 26(4), 594–607. <https://doi.org/10.1080/10409289.2015.995454>
- Ekawaty, D. W., & Ruhaena, L. (2020). Stimulasi Kemampuan Motorik Anak Prasekolah oleh Ibu di Rumah. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 14–24.
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, S., & 'Aziz, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Balok Bergambar Di Tkip Assalaam Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26668>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Hestbaek, L., Andersen, S. T., Skovgaard, T., Olesen, L. G., Elmoose, M., Bleses, D., Andersen, S. C., & Lauridsen, H. H. (2017). Influence of motor skills training on children's development evaluated in the Motor skills in PreSchool (MiPS) study-DK: Study protocol for a randomized controlled trial, nested in a cohort study. *Trials*, 18(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s13063-017-2143-9>
- Karmeliya Firdaus, M., & Ayu Puteri Hadayani, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35719>
- Kurniawati, N., Rasmani, U. E. E., & Nurjanah, N. E. (2021). Profil Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Gugus Melati Kecamatan Wonosari. *Kumara Cendekia*, 9(2), 113. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49187>
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada. *Endurance*, 3(1), 55–60.
- Malina, R. M. (2004). Motor Development during Infancy and Early Childhood: Overview and Suggested Directions for Research. *International Journal of Sport and Health Science*, 2(5), 50–66. <https://doi.org/10.5432/ijshs.2.50>
- Nuraini, I., Sutarna, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Purnamasari, C., Amal, A., & Herlina. (2021). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Atfhal*, 4(1), 78–89.
- Ramadhani, S. N., & Sudarsini. (2018). Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita. *Ortopedagogia*, 4(1), 12–16.
- Risa mufliharsi. (2019). Pemanfaatan Busy Book Padakosakata Anak Usia Dinidipaud Swadayapkk. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Media Pembelajaran Berbasis It Sebagai Inovasi Pembelajaran Pada Jenjang Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus Guru Taman Kanak-Kanak Muslimat Nu Maslakul Huda). *Jurnal Reforma*, 7(2), 37. <https://doi.org/10.30736/rfma.v7i2.68>

- Safitri, D., Afifulloh, M., & Anggraheni, I. (2019). Penggunaan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B1 Di Ra Panglima Sudirman Sumbersekar Dau Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
<https://www.mendeley.com/catalogue/thufuli-jurnal-pendidikan-islam-anak-usia-dini-volume-i-nomor-1-tahun-2019-eissn/>
- Souto, P. H. S., Santos, J. N., Leite, H. R., Hadders-Algra, M., Guedes, S. C., Nobre, J. N. P., Santos, L. R., & Morais, R. L. de S. (2020). Tablet Use in Young Children is Associated with Advanced Fine Motor Skills. *Journal of Motor Behavior*, 52(2), 196-203.
<https://doi.org/10.1080/00222895.2019.1602505>
- Suwatra, I. W., Magta, M., & Christiani, C. L. A. (2019). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok a Taman Kanak-Kanak. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 185. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Utomo, I. A. (2018). Penerapan strategi bermain melalui media busy book untuk meningkatkan fisik motorik halus anak Kelompok A di TK Nafilah Kota Malang. 1594-1598.
<http://repository.um.ac.id/63306/>
- Yulianto, T. (2018). Efektifitas Media Pembelajaran Busy Book Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Hambatan Majemuk Kelas X Di SLB Negeri 1 Bantul. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7, 748-763.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

Media Goodie Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

19%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Qonitah Faizatul Fitriyah, Sigit Purnama, Yudha Febrianta, Suismanto Suismanto, Hafidh 'Aziz. "Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	7%
2	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	4%
3	www.researchgate.net Internet Source	4%
4	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	2%
5	riset.unisma.ac.id Internet Source	1%
6	id.scribd.com Internet Source	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

8	lasmariasihotang.wordpress.com Internet Source	1 %
9	ejicccm.com Internet Source	1 %
10	Uswatun Hasanah Masra Tangse, Dimyati Dimyati. "Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1 %
11	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1 %
12	Masteni Masteni, Nur Azizah. "Media Busy Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu di SLB", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On