



## **Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri**

**Nurul Qomariyah (16552002)**

Sisilkenzu3@gmail.com

TK Alam Yaa Bunayya

Jawa Timur, Indonesia

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berupa Pohon Pintar untuk pengembangan motorik halus anak Kelompok A. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) 6 tahapan, yaitu : 1) mengobservasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, dan 6) ujicoba produk. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran, respon anak, orangtua, guru dan kepala sekolah. validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen Jurusan PIAUD Universitas Muhammadiyah Gresik, dan diujicobakan pada anak Kelompok A di TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri. Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran Pohon Pintar untuk pengembangan motorik halus anak kelompok A. Penilaian aspek kelayakan media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 70,20% dengan kategori “Baik” sehingga layak di ujicobakan dan untuk respon anak peneliti mendapatkan skor 54 dan kelayakan produk sebesar 71,79% dengan kesimpulan hasil produk termasuk dalam kategori “Sangat Baik” atau media “pohon pintar” layak digunakan sebagai media pengembangan motorik halus anak di sekolah.

**Kata kunci : media pohon pintar, motorik halus**

### **ABSTRACT**

This study aims to develop and determine the feasibility level of learning media in the form of Smart Tree Media can stimulate fine motor skill of children in Group A. This research is a Research and Development (*Research and Development*) 6 stages, namely: 1) observing potentials and problems, 2) data collection , 3) product design, 4) design validation, 5) product revision, and 6) product testing. This study used a questionnaire to evaluate the quality of learning media, the responses of children, parents, teachers and school principals. The validation of learning media was carried out by lecturers of the PIAUD Department of Muhammadiyah Gresik University, and tested on Group A children at TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri. The results of this study are the Smart Tree Media can stimulate fine motor skill of children in group A children. Assessment of the feasibility aspect of learning media obtained a percentage of 70.20% in the "Good" category so that it is feasible to be tested and for children's

responses the researcher gets a score of 54 and the product feasibility of 71,79% with the conclusion that the product is in the "Very Good" category or the "smart book" media is suitable for use as a medium for children's emotional social development at school.

***Keywords: smart tree media can stimulate fine motor skill of children, research and development methods***

## PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus di kembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dalam belajar. Anak bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan masa yang paling potensial untuk belajar (Sujiono,2009:6 )

Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya,yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya kearah yang positif,baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan, pendidikan berfungsi memberikan pengembangan secara actual dan potensi yang telah dimiliki peserta didik,

Usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia (Sujiono, 2009:202) adalah usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak,karena pada masa ini adalah masa *golden ages* yaitu masa peka anak untuk menerima rangsangan atau stimulasi dari lingkungan sekitar anak, baik yang berkaitan dengan aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan motorik.

Potensi-potensi tersebut di stimulus dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa terpanjang dalam rentang kehidupan, saat di mana individu relatif tidak berdaya dan tergantung kepada orang lain.

Hurlock (1978 :156) mengemukakan 5 alasan bahwa masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat dan ideal untuk menstimulasi motorik halus yaitu : 1) karena tubuh anak lebih lentur ketimbang anak remaja; 2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan yang baru; 3) secara keseluruhan anak lebih berani mencoba sesuatu yang baru; 4) anak bersedia mengulangi sesuatu tindakan hingga pada otot terlatih untuk melakukannya secara efektif; 5) anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil, maka mereka lebih banyak mempelajari keterampilan.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa masa kanak-kanak usia dini mengalami masa perkembangan yang sangat cepat dalam rentang kehidupan. Masa perkembangan ini ditandai dengan kemandirian, kemampuan kontrol diri dan hasrat untuk memperluas pergaulan, maka dari itu usia ini merupakan masa yang sangat baik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Oleh karena itu, dibutuhkan tempat pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak

agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal.

Upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya adalah dengan metode bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, crayon dan spidol, serta melipat. (Departemen Pendidikan Nasional, 2008:10).

Beberapa pendapat yang menjelaskan tentang masa kanak-kanak yang dikenal dengan masa bermain, hal ini dikarenakan anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain, karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan hal ini anak-anak terkadang tidak menyadari dengan bermain dan belajar anak akan mempelajari banyak hal. Dalam melakukan kegiatannya anak-anak tentunya tidak terlepas dari penggunaan anggota tubuhnya, dan kemampuan setiap anak akan berbeda, Individu atau anak melakukan kegiatan bermain belajar dengan menggunakan media Pohon Pintar, yang dimana mengasah kemampuan motorik halus dengan bermain dan belajar melalui media permainan Pohon Pintar secara langsung sehingga akan dapat membantu menstimulasi kelenturan dan kekuatan otot-

otot halus pada pergelangan dan jari jemari anak, Maka dari itu kegiatan tersebut dapat membantu individu melakukan perkembangan motorik halus.

Media Pembelajaran adalah Proses belajar mengajar tentu harus menggunakan suatu media tertentu agar dapat berjalan efektif dan lancar, Kata media berasal dari bahas latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar

Menurut Scrhaman (1977:5) adalah sebuah nteknologi membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, Jadi dari kesimpulan dari teori di atas menyatakan bahwa proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, Keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapaitujuan pembelajaran yang berkualitas.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah, memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien,

Sedangkan secara khusus media pembelajaran adalah, materi pembelajaran dapat di seragamkan dengan bantuan media pembelajaran.

### **Media Pohon Pintar**

Media Pohon Pintar yaitu Media kongkrit yang dapat meningkatkan kemampuan proses belajar siswa akan lebih

mudah memahami pembelajaran secara nyata

Bentuk dari media Pohon Pintar ini penopangnya dibawah di beri penyangga supaya tidak roboh, yang bercabang layaknya pohon sungguhan yang dapat digunakan untuk meletakkan berbagai macam bentuk, fungsi lingkaran untuk menopang bisa juga untuk menata, misal, anak mengambil angka atau yang lain bisa diletakkan sesuai perintah sehingga antara pohon dan lingkaran bisa digunakan sehingga antara pohon dan penyangga saling berkaitan, cara penggunaan pohon pintar cukup mudah yaitu dengan memperhatikan dan menyimak penjelasan tentang bagian-bagian isi dalam media pohon pintar cara penggunaan media Pohon Pintar cukup mudah yaitu dengan memperhatikan dan menyimak penjelasan tentang bagian-bagian atau isi dalam media Pohon Pintar,

Pelaksanaan atau cara penggunaan media tidak harus mencontoh yang diperagakan atau dijelaskan oleh guru misalkan menjepit manik-manik meremas kertas dan berlari, Menempel bentuk-bentuk geometri, Menghitung jumlah gambar yang sesuai, Menempel gambar sesuai dengan huruf atau dengan huruf hijaiyah,

Media Pohon Pintar ini menstimulasi Motorik Halus anak usia 4-5 tahun, Karna usia tersebut otot lengan anak dan bahu dapat melakukan atau gerakan ketika bermain, Pohon Pintar dapat menstimulasi kemampuan Motorik halus.

Pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktot-faktor berikut :

1. Obyektivitas

Unsur subyektivitas guru didalam memilih media pengajaran harus dihindari Artinya guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas kesenangan pribadi, Untuk menghindari hal ini, alangkah baiknya guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat atau melibatkan siswa didalam memilih media pembelajaran

2. Program pengajaran

Perogram pengajaran yang disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturny maupun kedalamannya. Terkecuali jika program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang saja, dari pada anak didik bermain tidak karuan

3. Sasaran Program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didk mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikirnya, daya imajinasinya , kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu maka media yang akan digunakan harus dilihat kesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik

4. Situasi dan Kondisi.

Situasi dan kondisi yang di maksud meliputi situasi dan kondisi sekolah serta situasi dan kondisi peserta didik yang akan mengikuti pelajaran.

5. Kualitas Teknik

Dari segi Teknik media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apabila sudah memenuhi sarat

6. Efektifitas dan efisiensi penggunaan

Keefektifitas berkenaan dengan yang ingin dicapai, sedangkan berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifitas dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap optimal oleh anak didik. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.

Dalam bukunya Ahmad Rohani yang berjudul “Media Instruksional Edukatif” juga dipaparkan, ada tiga faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media instruksional edukatif diantaranya :

- a. Relevansi Pengadaan media instruksional edukatif
- b. Kelayakan pengadaan media instruksional edukatif
- c. Kemudahan pengadaan media instruksional edukatif

Berkaitan dengan pemilihan media beberapa ahli mengatakan untuk memilih atau menggunakan suatu media perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Biaya yang lebih murah pada saat pembelian ataupun pemeliharaan
- b. Kesesuaian media dengan metode
- c. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik
- d. Pertimbangan praktis
- e. Ketersediaan media tersebut

Dalam Lembaga Pendidikan formal, berbagai media Pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, baik media jadi yang dibeli dari toko/pasar bebas maupun media yang dibuat sendiri, ataupun media yang disiapkan dan

dikembangkan oleh sekolah sendiri. Dalam hal ini guru haruslah pandai dalam memilih media apa yang sesuai dan cocok digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan, untuk itu beberapa factor perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media, diantaranya :

#### 1. Faktor Tujuan

Media dipilih dan digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan /dirumuskan.

#### 2. Faktor Efektifitas

Dari berbagai media yang ada, haruslah dipilih media yang paling efektif untuk digunakan dan paling tepat/sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan

#### 3. Faktor kemampuan Guru dan Siswa

Media yang dipilih dan digunakan haruslah sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa, sesuai dengan pola belajar serta menarik perhatian

Dengan mempertimbangkan beberapa faktor-faktor diatas, maka kecil kemungkinannya seorang guru keliru dalam memilih dan menggunakan media, atau setidaknya dapat mengurangi kesalahan dalam memilih media yang akan digunakan. Disamping itu, akan memperjelas pula bahwa efektifitas tercapainya tujuan tidaklah tergantung pada mahal atau murahnya harga media tersebut. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan media akan sangat berpengaruh terhadap pencapaiannya tujuan pengajaran

##### a. Teori Symbol System

Teori sistem simbol pertama kali digagas oleh **G. Salomon** (1977) dan

merupakan teori yang ditujukan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Lebih lanjut Salomon menyatakan bahwa efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi, dan tugas.

*b. Teori Cognitive Flexibility*

Teori yang dikembangkan oleh **R. Spiro, P. Feltovitch, dan R. Coulson** (1990)

ini menitikberatkan pada sifat pembelajaran dalam ranah yang kompleks dan tidak terstruktur. Teori fleksibilitas kognitif menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif bergantung pada konteks. Selain itu, teori ini juga menekankan pentingnya pengetahuan yang dibangun dan karenanya peserta didik atau pelajar harus diberi kesempatan untuk mengembangkan representasi informasi mereka sendiri agar bisa belajar dengan baik. Teori ini berakar pada teori konstruktivisme dan berkaitan dengan teori sistem simbol dalam hal media dan interaksi pembelajaran.

*c. Teori Conditions of Learning*

Teori kondisi pembelajaran yang dikemukakan oleh **R. Gagne** ini berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis atau tingkatan pembelajaran yang berbeda. Pengelompokkan ini dimaksudkan karena setiap tingkatan pembelajaran memerlukan jenis instruksi yang berbeda. Gagne mengidentifikasi lima jenis kategori pembelajaran yaitu

informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Perbedaan kondisi eksternal dan internal sangat penting bagi setiap jenis pembelajaran. Teori ini telah diterapkan dalam pelatihan militer serta ditujukan untuk menggambarkan peran teknologi instruksional dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah Proses belajar mengajar tentu harus menggunakan suatu media tertentu agar dapat berjalan efektif dan lancar, Kata media berasal dari bahas latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar

Menurut Scrhaman (1977:5) adalah sebuah nteknologi membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, Jadi dari kesimpulan dari teori di atas menyatakan bahwa proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan umntuk memperoleh pengetahuan, Keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapaitujuan pembelajaran yang berkualitas.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah, memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien,

Sedangkan secara khusus media pembelajaran adalah, materi pembelajaran dapat di seragamkan dengan bantuan media pembelajaran.

**Media Pohon Pintar**

Media Pohon Pintar yaitu Media kongkrit yang dapat meningkatkan

kemampuan proses belajar siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran secara nyata

Bentuk dari media Pohon Pintar ini penopangnya dibawah di beri penyangga supaya tidak roboh, yang bercabang layaknya pohon sungguhan yang dapatdigunakan untuk meletakkan berbagai macam bentuk, fungsi lingkaran untuk menopang bisa juga untuk menata, misal, anak mengambil angka atau yang lain bisa diletakkan sesuai perintah sehingga antara pohon dan lingkaran bisa digunakan sehingga antara pohon dan penyangga saling berkaitan, cara penggunaan pohon pintar cukup mudah yaitu dengan memperhatikan dan menyimak penjelasan tentang bagian-bagian isi dalam media pohon pintar cara penggunaan media Pohon Pintar cukup mudah yaitu dengan memperhatikan dan menyimak penjelasan tentang bagian-bagian atau isi dalam media Pohon Pintar,

Pelaksanaan atau cara penggunaan media tidak harus mencontoh yang diperagakan atau dijelaskan oleh guru misalkan menjepit manik-manik,meremas kertas dan berlari, Menempel bentuk-bentuk geometri, Menghitung jumlah gambar yang sesuai, Menempel gambar sesuai dengan huruf atau dengan huruf hijaiyah,

Media Pohon Pintar ini menstimulasi Motorik Halus anak usia 4-5 tahun, Karna usia tersebut otot lengan anak dan bahu dapat melakukan atau gerakan ketika bermain, Pohon Pintar dapat menstimulasi kemampuan Motorik halus.

### **Motorik Halus**

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan

keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata - tangan, (bidanku.com di unduh 23 april 2014). Semakin muda usia anak semakin lama waktu yang di butuhkan untuk berkonsentrasi pada kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus, hampir setiap hari anak menggunakan keterampilan motorik halusnya misal mengancing baju, makan dengan menggunakan sendok, mengikat tali sepatu saat menggunakan sepatu, jika di sekolah anak mengerjakan hal-hal seperti menggunting, menulis, mewarnai, anak meronce manik-manik dan lain sebagainya.

Kemampuan motorik halus sangat penting dalam kehidupan anak. Namun dengan berkembangnya teknologi seperti sekarang banyak anak yang bermain dengan video games sehingga anak-anak jarang bermain menggunakan dapat menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan. Sehingga anak bisa mengalami kesulitan dalam menggunakan alat tulis, ketika anak masuk sekolah

Sumantri (2005:143) menyatakan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan.

### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, yang penulis gunakan adalah Research and Developement (R & D). Menurut Sugiyono ( 2017 : 297) jenis metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah

produk, kemudian menguji keefektifan produk tersebut.

Pada metode penelitian Research and Development (R&D) Sugiyono. Peneliti hanya menggunakan tahapan yaitu (1) menganalisis potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk dan (6) uji coba produk.

Penelitian ini dilaksanakan di TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berupa pohon pintar untuk mengembangkan motoric halus anak kelompok A usia 4 – 5 tahun.

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak – anak kelompok A TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI yang terletak di Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik – Jawa Timur . selanjutnya terdapat 12 anak yang dijadikan sumber data yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 6 anak laki – laki.

Peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini. Adapun instrument yang peneliti gunakan adalah lembar observasi, lembar respon anak, angket atau kusioner, dan pedoman wawancara.

Pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Agar data yang dikumpulkan baik dan benar, instrument pengumpulan datanya pun harus baik juga, Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket/kusioner dan dokumentasi yang mendukung dan

melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan dalam fokus penelitian ini.

Setelah data terkumpul, yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak. Analisis data merupakan pekerjaan yang sangat kritis dalam proses penelitian. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk penelitian yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa “pohon pintar” untuk pengembangan motoric halus anak kelompok A. Pada Penelitian dan Pengembangan ini peneliti menggunakan teori tahapan penelitian Sugiyono (2017 : 298) dengan mengimplementasikan 6 dari 10 tahapan yang dikembangkan yaitu : 1) mengobservasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, dan 6) ujicoba produk. Tahapan penelitian ini sangat membantu peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran “pohon pintar” .

Tahap pertama yaitu observasi potensi dan masalah, peneliti telah menemukan berbagai persoalan yang terjadi di dalam proses pengembangan motoric halus anak disekolah. Permasalahan tersebut yaitu belum adanya inovasi pengembangan

media buku pintar di dalam pengembangan pembelajaran untuk menstimulasi pengembangan motoric halus anak sehingga membuat anak melakukan kegiatan dengan media yang ada di sekolah. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pohon pintar. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pohon pintar. Guru hanya memanfaatkan media yang ada di sekolah atau di kelas. Sehingga membuat anak terkadang merasa bosan dan kurang memberikan daya Tarik anak untuk melakukan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka sangat dibutuhkan pengembangan media yang diharapkan mampu 1) meningkatkan semangat dan motivasi anak untuk mau belajar dan mengembangkan kemampuan motoric halus, 2) membantu anak untuk proses pengembangan motoric halus, 3) meningkatkan keaktifan anak untuk mengembangkan kemampuan motoric halus di sekolah, 4) menambah variasi media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran yang mampu menjadi salah satu solusi permasalahan tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran berupa “pohon pintar”. Menurut ahli media Yasa Griya Sejati, M.Pd pada media ini peneliti perlu memperbaiki media agar media lebih menarik lagi untuk di pakai bercerita, kemudian media diperbaiki sesuai saran ahli media. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran “pohon pintar” untuk pengembangan motoric halus anak merupakan media pembelajaran yang diperlukan oleh anak khususnya anak TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI.

Pada tahap kedua, peneliti kemudian mulai merancang isi media “pohon pintar”. Terlebih dahulu peneliti harus menentukan aspek perkembangan yang akan dimasukkan ke dalam media “pohon pintar”. Aspek perkembangan kurikulum 2013 yakni perkembangan sosial emosional. Setelah materi di tentukan, selanjutnya peneliti membuat rancangan desain yaitu *flowchart* dan gambar produk. Kedua desain ini menjadi acuan peneliti dalam pembuatan visualisasi desain. Media pembelajaran “pohon pintar” ini dibuat dari kertas karton tebal dan kain flanel. Hal ini tentunya berdasarkan pada kriteria pemilihan media yaitu pengelompokan sasaran dan media yang dibuat sesuai kebutuhannya karena media ini akan digunakan pada kelompok ataupun individu anak di kelas. Maka dari itu, ukuran media disesuaikan dengan kelompok target sehingga pembelajaran berjalan dengan optimal.

Media “pohon pintar” terdiri dari karton berbentuk bunga, daun, dan disertai gambar – gambar dan buah dalam 2 dimensi (2D). peneliti menggunakan kain flanel karena lebih awet dan tahan lama. Dalam perancangan desain mengacu pada 5 unsur menurut Smaldino (2011:78-86) yaitu pengaturan, keseimbangan, warna, kemudahan dibaca, dan menarik. Pada media unsur warna menjadi salah satu hal yang sangat penting yang harus diperhatikan. Sebab jika terjadi kekeliruan dalam pemilihan warna maka akan memberikan kesan, dan respon yang kurang menarik bagi pengguna media. Pemilihan warna pada media “buku pintar” mengacu pada karakteristik anak usia dini. Peneliti memilih warna warni sebagai daya Tarik

bagi anak, lalu untuk warna – warna selanjutnya peneliti memilih warna – warna terang sehingga memberi kesan fokus objek pada pengguna media. Dalam pemilihan warna yang tepat pada media akan memberikan respon emosional yang positif seperti perasaan aktif, dinamis, hangat, perasaan tangguh, kegembiraan, menyenangkan pikiran, dan meningkatkan konsentrasi.

Pada tahap ketiga, media di proses dan dibuat dengan ditempel dan menggunakan kertas karton tebal sebagai alas “pohon pintar”. Jenis karton tebal ini sangat awet dan tidak mudah rusak, dapat disimpan lebih lama. Media “pohon pintar” ini terdiri dari lembaran lembaran kertas karton tebal yang sudah dilapisi dengan kain flanel dalam bentuk, berupa pohon dimana di dalam isi ‘pohon pintar’ terdapat huruf hijaiyyah, huruf, angka dan gambar lainnya.

Setelah selesai membuat desain produk atau media, selanjutnya pada tahap keempat peneliti melakukan uji kelayakan media atau produk penelitian tersebut. Media “pohon pintar” di validasi oleh ahli media. Setelah selesai divalidasi, selanjutnya peneliti merevisi produk sesuai kritik dan saran dari ahli media. Pada tahap validasi media peneliti telah memperoleh skor 30 dengan kategori “Baik”. Berdasarkan hasil validasi ahli media bahwa media pembelajaran pohon pintar dapat di ujicobakan dilapangan.

Selanjutnya pada tahap terakhir yaitu media pembelajaran “pohon pintar” diujicobakan di TKM NU 295 ROUDLOTUN NAFILAH GRIYA PEGANDEN ASRI dengan jumlah responden 12 anak. Uji coba produk

dilakukan secara online. Pada ujicoba ini dilakukan 1 kali. Peneliti meminta anak melakukannya secara individu dirumah dengan pendampingan orangtua dirumah.

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui hasil uji coba yang dilakukan di lapangan berupa angket. Angket yang kemudian diberikan kepada anak yang nantinya diisi dengan pendampingan orang tua. Dalam angket tersebut berisi 3 pertanyaan yang menanyakan tentang media yang digunakan dan dari 3 pertanyaan tersebut peneliti mendapatkan nilai kelayakan produk sebesar 70,20% dengan kesimpulan hasil produk termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan media “pohon pintar” layak digunakan sebagai media pengembangan motoric halus anak. Tidak menutup kemungkinan media “pohon pintar” selanjutnya mendapat peluang untuk dikembangkan lagi.

Tabel 1. Presentasi Skor kelayakan media

Skor anak	Skor Orang tua	Skor Guru dan Kepala Sekolah	Skor validasi
71, 79 %	91,67%	92%	70,20%



Gambar 1. Rancangan Media

## **PENUTUP**

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran ‘pohon pintar’ untuk pengembangan motoric halus anak kelompok A . Media ini dapat digunakan 12 anak, atau lebih.

Berdasarkan hasil validasi media, dan respon anak diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran “pohon pintar” layak digunakan untuk pengembangan motoric halus untuk anak kelompok A. hasil validasi ahli media memperoleh skor 54 dengan skor 71,79% dengan kategori “Baik” sehingga layak di ujicobakan dan untuk respon anak peneliti mendapatkan dan kelayakan produk sebesar 71,79% dengan kesimpulan hasil produk termasuk dalam kategori “Baik” atau media “pohon pintar” layak digunakan sebagai media pengembangan motoric halus anak di sekolah.

Dari kesimpulan penelitian tersebut saran dari penelitian ini sangat dibutuhkan, antara lain:

Pada penelitian dan pengembangan berupa produk atau media pembelajaran “pohon

pintar” yang diciptakan lebih variatif kreatif dan inovatif lagi agar anak – anak didik menjadi lebih tertarik untuk mencoba menggunakan media tersebut.

Pada pengembangan media “pohon pintar” selanjutnya dapat mengintegrasikan aspek pengembangan yang lebih luas lagi.

pada proses pembuatan media “pohon pintar” dapat menyesuaikan keterjangkauan, keamanan, keawetan yang disesuaikan setting lokasi lembaga PAUD sejenis.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aleinikov, G. Andrei*, Mega kreativitas. Yogyakarta : Sufibooks, 2004.
- Anselm Strauss, Juliet Carbin*, *Basic of Qualitatif research, techniques and prosedures for Devloping Grounded Theory*, Sage Publications, International Educational and Professional Publisher, London 1995.
- Astrianina,(2015:92), Penerapan Media Bermain Anak Paud, Semarang.
- Azar Arsyad,Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007, hal 4.