

IMPLEMENTASI MEDIA KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK (Di RA Al Khufadz Pegiringan Bantarbolang Pemalang)

Siti nurjanah, ¹Sri faryati²
nursidik@stipemalang.ac.id

Abstrak

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Anak-anak usia dini perlu dipersiapkan masa depannya untuk dunia yang tidak dapat diprediksi. Salah satu perkembangan motorik yang harus dioptimalkan karena dapat menunjang perkembangan lainnya pada diri anak adalah kemampuan motorik halus. Anggani (Hayati) menjelaskan pada saat anak berada pada usia prasekolah merupakan waktu yang tepat melatih kecakapan motorik halusnya, karena anak diharapkan sudah mampu dalam menggunakan alat tulis dan menulisnya sesuai dengan contoh yang diberikan, perkembangan motorik halus diperlukan untuk melatih gerak otot serta mensinkronkan tangan dan mata anak sehingga kemampuannya dapat sejalan dengan tahapan usia perkembangannya. Guna lebih mengoptimalkan perkembangan tersebut, maka dibutuhkan aktivitas yang bisa merangsang kemampuan tersebut, yakni ialah melalui kegiatan kolase. Terbukti dengan hasil penelitian dari Nurwita, yang melakukan penelitian kolase dengan sisik ikan, pada kegiatannya membangun ketrampilan motorik halusnya anak terbukti dengan anak sudah mampu menyelaraskan gerakan tangan dan matanya, serta bisa menggerakkan jemarinya saat mengoleskan dan menempel lem. Dalam upaya menumbuhkembangkan motorik halusnya anak maka kegiatan kolase ini sangatlah bagus untuk dimanfaatkan, anak secara langsung ikut serta untuk mengerjakan mengisi pola serta kemudian pun bisa membangun sosial emosional anak dalam meningkatkan kesabarannya. Anak membutuhkan ketrampilan mengingat, melihat serta kemudian mengalami untuk bisa menumbuhkan kecakapan motorik halusnya.

Kata Kunci : *Implementasi, metode, kolase, motorik halus.*

¹ RA Al Khuffad Bantarbolang

² STIT Pemalang

A. *Pendahuluan*

Setiap anak dilahirkan bersamaan dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Dalam ajaran Islam disebutkan bahwa anak-anak lahir membawa fitrahnya masing-masing, yakni potensi untuk berkembang dengan baik. Maka tugas orangtua dan guru untuk dapat menemukan potensi dan mengembangkannya. Dan masa terbaik untuk membentuk karakter sebagai dasar pengembangan anak ialah di masa usia dini. Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta dilingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya.

Menurut Nana Widhianawati, masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut masa *Golden Age*, biasanya ditandai oleh perubahan cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional. Agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak sejak usia dini. Berbagai penelitian menyebutkan bahwa pada masa usia dini seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual mengalami perkembangan yang sangat luarbiasa. Berdasarkan hasil studi *longitudinal Bloom* menyebutkan bahwa pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan sudah mencapai 50% usia 8 tahun mencapai 80% dan usia 13 tahun mencapai 92%³

Dari paparan tentang masa emas perkembangan anak dapat disampaikan bahwa perkembangan kecerdasan manusia mempunyai masa-masa emas dimana perkembangan kecerdasan manusia mendapatkan peranan

³Asrul Faruq, *Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligence Konsep Dan Riset Terkait*, Pati: CV Kataba Group, 2019, hlm. 5-6

penting. Dalam hal ini masa perkembangan kecerdasan manusia dapat maksimal apabila diketahui masa-masa emas perkembangan kecerdasan manusia yang tidak lain adalah ketika mereka masih dalam usia dini. Semakin dini usia manusia semakin maksimal perkembangan kemampuan kecerdasannya, dengan kata lain apabila mampu memaksimalkan perkembangan kecerdasan anak usia dini maka semakin baik pula kecerdasan mereka dimasa mendatang.⁴

Meskipun anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya serta tidak mengetahui apa-apa, tetapi ia lahir dalam keadaan fitrah, yakni suci dan bersih dari segala macam keburukan. Karenanya untuk memelihara sekaligus mengembangkan fitrah yang ada pada anak, orangtua berkewajiban memberikan didikan positif kepada anak sejak usia dini atau bahkan sejak lahir yang diawali dengan mengadzankannya. Hal ini dikarenakan pada prinsipnya fitrah manusia menuntut pembebasan dari kemusyrikan dan akibat-akibatnya yang dapat menyeret manusia kepada penyimpangan watak dan penyelewengan serta kesesatan di dalam berfikir, berencana dan beraktivitas.⁵

Secara nasional, kebijakan yang mengatur pendidikan secara umum, yang didalamnya terdapat PAUD, dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Sebagai turunannya, pemerintah mengeluarkan PP Nomor 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP); beserta Permendiknasnya. Di samping itu, tentang pendidik dan tenaga kependidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 14/2005 tentang Guru dan Dosen. Adapun tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini diatur dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas telah ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut. Lebih lanjut, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dikemukakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), dan bentuk lain yang sederajat; pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KOBER), Taman Penitipan Anak (TPA), dan bentuk lain yang sederajat; sedangkan pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga dan pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

⁴*Ibid.*

⁵*Ibid.*, hlm. 5.

Apa yang dikemukakan diatas , sejalan dengan pengelompokan yang dilakukan UNESCO (2005), sebagai berikut: 1). Taman Kanak-Kanak (TK) dan atau Raudathul Athfal (RA); 2). Kelompok Bermain (KOBER); 3). Taman Penitipan Anak (TPA); 4). Pos Pelayanan Terpadu (POSYANDU); dan 5). Bina Keluarga Balita (BKB).⁶

Landasan yuridis bahwa semua anak berhak untuk mendapatkan pendidikan adalah: 1. Pembukaan UUD 1945 alinea 4 bahwa "..... Salah satu tujuan kemerdekaan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa", 2. UUD pasal 4.

1. Amandemen UUD 1945

Pasal 28c ayat 1

Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Pasal 28f

Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.⁷

Pasal 31 ayat 1

Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.

Pasal 31 ayat 2

Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.

Pasal 45 ayat 1

Kesehatan sekolah diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan hidup sehat peserta didik dapat belajar, tumbuh, dan berkembang secara harmonis dan optimal menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

2. UU RI No. 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia

Pasal 1 ayat 1

Hak Asasi Manusia adalah seperangkat hak yang melekat pada hakikat dan keberadaan manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan merupakan anugerah-Nya yang

⁶H.E.Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012, hlm. 5-6.

⁷Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 28.

wajib dihormati, dijunjung tinggi, dan dilindungi oleh negara, hukum dan pemerintah, dan setiap orang demi kehormatan serta perlindungan harkat dan martabat manusia.

Pasal 60 ayat 1

Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya.

Hak dan Kewajiban Anak

Pasal 4

Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh dan berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.⁸

Pertumbuhan memiliki perbedaan dengan perkembangan. Pertumbuhan terkait dengan perubahan fisik pada individu, sedangkan perkembangan terkait dengan perubahan psikis pada individu. Pertumbuhan fisik pada anak usia dini memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan fisik motoriknya. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui gerakan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak, dan *spinal cord*.

Kemampuan fisik motorik pada anak usia dini terbagi menjadi dua, yaitu kemampuan fisik motorik kasar dan kemampuan fisik motorik halus. Kemampuan fisik motorik kasar mendeskripsikan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Pada kemampuan motorik kasar, anak usia dini dapat melakukan gerakan badan secara kasar atau keras seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar, dan berjongkok. Kemampuan fisik motorik halus mendeskripsikan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Pada kemampuan motorik halus anak usia dini dapat melakukan pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan mata dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerakan tangan. Kemampuan motorik halus ini seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis, kolase, menumpuk mainan, dan lainnya.⁹ Pendidikan anak usia dini ini diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi seluruh kemampuan anak, sehingga lembaga pendidikan anak usia dini perlu untuk menyediakan berbagai kegiatan yang mendukung tumbuh kembang anak

⁸*Ibid.*, hlm. 29.

⁹Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016, hlm. 111-112

dari berbagai aspek perkembangan anak yaitu kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama, moral dan seni.

Berkaitan dengan perkembangan kemampuan motorik halus yang sering kali terjadi pada anak usia dini khususnya taman kanak-kanak bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menggerakkan jari-jarinya untuk kegiatan seperti menggunting, menggambar, melipat, dan mengisi pola dengan menempelkan benda-benda kecil dan lain-lain. Hal ini disebabkan karena beberapa hal yang menjadi penyebab terjadinya permasalahan tersebut seperti media yang terbatas, anak belum bisa memegang gunting dengan benar, belum bisa menempel sesuai pola, maupun metode dan strategi yang kurang tepat dalam pembelajarannya.¹⁰

Johansson menjelaskan bahwasanya anak yang mengerjakan aktivitas ini biasanya akan menaruh rasa senang dikarenakan terlibat langsung dalam kegiatan sehingga anak dapat menikmati atas hasil karyanya. Dimana dalam kegiatan menempel atau kolase ini dapat menarik minatnya anak dikarenakan mereka bisa merekatkan maupun meletakkan sesuatu sesuai dengan kemauan dan kreativitas mereka (Ichsan).

Selain dapat menyenangkan bagi anak dan dapat mempraktekannya secara langsung aktivitas kolase bertujuan supaya anak bisa menggerakkan jejarinya dalam menyusun bermacam potongan bahan (biji-bijian, kayu, kertas maupun kain) yang selanjutnya akan direkatkannya ke gambar maupun pola tertentu (Yohana). Manfaat yang diperoleh dari melakukan kegiatan kolase ini bagi anak ialah bisa memajukan perkembangan motorik halusnya anak, mengkoordinasikan mata dan tangannya, menumbuhkan kreativitas, mendalami bermacam kegunaan kertas, serta kemudian mempelajari berbagai macam pola, penempatannya, serta ukuran dan bentuk dari pola tersebut (Raihanah).¹¹

Terbukti dengan hasil penelitian dari Nurwita, yang melakukan penelitian kolase dengan sisik ikan, pada kegiatannya membangun ketrampilan motorik halusnya anak terbukti dengan anak sudah mampu menyelaraskan gerakan tangan dan matanya, serta bisa menggerakkan jemarinya saat mengoleskan dan menempel lem. Dalam upaya menumbuhkembangkan motorik halusnya anak maka kegiatan kolase ini sangatlah bagus untuk dimanfaatkan, anak secara langsung ikut serta untuk mengerjakan

¹⁰Zherly Nadia Wandi, Farida Mayar, "Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase" dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 1 Volume 4*, Padang: Universitas Negeri Padang, 2020, hlm. 352.

¹¹Dhea Hana Ahiya Fitri, Farida Mayar, "Pelaksanaan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kolase di Taman Kanak-Kanak" dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 4 Nomor 2*, Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, 2020, hlm. 1013.

mengisi pola serta kemudian pun bisa membangun sosial emosional anak dalam meningkatkan kesabarannya. Anak membutuhkan ketrampilan mengingat, melihat serta kemudian mengalami untuk bisa menumbuhkan kecakapan motorik halusnya. Pandangan ini didukung oleh pendapat Gordon dan Browne (Kumalasari) yang menyebutkan bahwasanya anak akan melakukan perbaikan pada gerakan motoriknya dengan cara mengingatnya.

Didasarkan hasil penelitian yang dideskripsikan maka bisa dilihat dengan melakukan kegiatan kolase memang efektif dan efisien dalam upaya meningkatkan kapasitas motorik halus anak, karena anak bisa mengasah kemampuannya dalam berbagai aktivitas seperti menempel, menggunting, bisa membangkitkan kreativitasnya, mengasah konsentrasinya, bisa mengenali bermacam warna dan kosa kata, melatih dalam menyelesaikan masalah lewat permainan kolase dan dapat meningkatkan kemampuan koordinasi tangan dan mata secara baik.¹²

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik mengambil judul “Implementasi Media Kolase untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Di RA Al Khufadz Pegirangan Bantarbolang Pemalang” dengan alasan sebagai berikut:

1. Karena pelaksanaan pemberian media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara maksimal.
2. Karena kemampuan motorik halus anak seperti mengkoordinasikan tangan, dan ketrampilan dalam motorik halusnya belum berkembang sesuai harapan.

Karena perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan motorik halus anak untuk meningkatkan kemampuan anak yang diharapkan.

B. Kajian Teori

Kolase merupakan teknik dalam sebuah gambar. Kolase merupakan penggunaan media-media yang lain yang dapat dipakai sebagai unsur seni rupa. Kolase merupakan teknik yang kaya akan aktifitas meremas, melipat, merobek, menempel, serta menggunting yang memungkinkan untuk mengembangkan ketrampilan anak. Anak dapat menggerakkan jari-jarinya untuk menempelkan lem dan bahan-bahan lainnya. Dalam kolase yang paling menonjol adalah unsur menghiasnya. Proses membuat karya kolase yaitu dengan cara memadukan barang-barang yang

¹²*Ibid.*, hlm. 1015.

terdiri dari benda yang berbeda sehingga menjadi sebuah karya melalui teknik dilem, las, dan paku dimaksudkan agar dapat menyatu.¹³

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Memberikan batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan.¹⁴

Kolase merupakan salah satu kegiatan latihan motorik halus dengan cara menyusun dan menempelkan potongan kertas yang berwarna warni, pada sebuah gambar atau pola tertentu. Akibat melihat gambar atau pola tersebut, anak akan tertarik dan tidak lekas bosan, ia tertarik untuk memotong kertas kecil-kecil atau merobek kertas, lalu menempelkan potongan kertas sesuai dengan gambar yang diinginkan, dengan demikian tanpa disadari kegiatan seperti ini akan melatih motorik halus anak. Secara perlahan-lahan ketika anak menjimpit, mengelem dan menempel potongan kertas, koordinasi tangan akan terlatih dengan sendirinya.¹⁵

Menurut Syakir Muharrar dan Sri Verayanti, kolase adalah suatu tehnik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja kedalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi suatu kesatuan karya.¹⁶

Menurut Robbins, kolase adalah seni menempel gambar atau pola menggunakan bahan-bahan yang berbeda, seperti kertas dan kain yang direkatkan pada latar belakang.¹⁷

Kemampuan Motorik Halus

¹³*Ibid*; hlm.11-12.

¹⁴*Ibid*; hlm.12.

¹⁵Zherly Nadia Wandi dan Farida Mayar, ‘*Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase*’, dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, Padang: Universitas Negeri Padang, 2020, hlm.354.

¹⁶Kadek Hengki Priyamana, ‘*Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini*’ dalam *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, Vol. 4, No. 1, Singaraja: Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, 2020, hlm.95.

¹⁷*Ibid*.,95.

Menurut Cristiana Hari Soetjningsih menyatakan bahwa pengertian motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan-gerakan secara halus.¹⁸

Mansur menyatakan bahwa pengertian motorik halus adalah perkembangan otot halus dan fungsinya untuk melakukan gerakan-gerakan yang menggunakan ketrampilan tangan.¹⁹

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil serta koordinasi yang cermat, seperti menggunting, mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, menuangkan air kedalam gelas tanpa berceceran, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan atau menutup objek dengan mudah, menggunakan kuas, kerayon dan spidol, serta melipat.²⁰

Motorik halus menurut Junita dan Tri adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.²¹

a. Tujuan dan Fungsi Motorik Halus

Tujuan pengembangan motorik halus anak adalah:

- 1) Mampu memfungsikan otot-otot kecil, seperti gerakan jari tangan.
- 2) Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata.
- 3) Mampu mengendalikan emosi sehingga pengembangan motorik halus berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan, sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan mata, sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.²²

¹⁸Anggita Febriana dan Lydia Ersta Kusumaningtyas, "Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun" dalam *Jurnal AUDI Kajian Teori dan Praktek di Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Surakarta: Universitas Slamet Riyadi Surakarta, 2018, hlm. 72.

¹⁹*Ibid.*

²⁰Syisva Nurwita, "Pemanfaatan Media Fuzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD AIZA Kabupaten Kepahiang" dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 3, Nomor 4, Bengkulu: Universitas Dahasan Bengkulu, 2019, hlm. 805.

²¹Winda Ayu Cahyaningrum, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Bekas Pada Anak Kelompok B TK BA Aisyiyah Blanceran Klaten Tahun Ajaran 2014 / 2015*, Penelitian tidak diterbitkan, Klaten: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015, hlm. 7.

²²Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I Nyoman Suwarta, "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Pendidikan Anak Volume 6, Edisi 1*, Mataram: Universitas Mataram, 2017, hlm. 35.

C. *Metode Penelitian*

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi kasus (*case study*). Merupakan tipe pendekatan dalam penelitian yang menelaah satu kasus secara intensif, mendalam, mendetail, dan komprehensif.²³ Sebuah studi kasus (*Case Study*) memberikan deskripsi tentang individu. Individu ini biasanya adalah orang, tapi biasa juga sebuah tempat seperti perusahaan, sekolah, dan lingkungan sekitar.²⁴ Di dalam studi kasus peneliti mencoba untuk mencermati individu atau sebuah unit secara mendalam. Peneliti mencoba menemukan semua variabel penting yang melatarbelakangi timbulnya serta perkembangan variabel tersebut. Tekanan dari penelitiannya adalah: (1) mengapa individu tersebut bertindak demikian; (2) apa wujud tindakan itu; dan (3) bagaimana ia bertindak bereaksi terhadap lingkungannya. Konsekuensi dari studi kasus yang dilakukan dengan baik adalah bahwa studi tersebut harus dilakukan dalam waktu yang relatif lama. Peneliti berusaha mengumpulkan data yang menyangkut individu atau unit yang dipelajari mengenai: gejala yang ada saat penelitian dilakukan, pengalaman waktu lampau, lingkungan kehidupannya dan bagaimana faktor-faktor ini berhubungan satu sama lain.²⁵ Penulis menggunakan metode studi kasus ini guna membahas tentang bagaimana implementasi metode pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) dengan *medialoose parts* diterapkan dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) untuk dapat mengembangkan imajinasi anak Kelompok B1 di TK Muslimat Salafiyah Karangtengah Warungpring Pemalang tahun ajaran 2022/2023.

D. *Hasil dan Pembahasan*

Implementasi Metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) dengan menggunakan bahan *loose parts* dalam mengembangkan imajinasi anak kelompok B1 di TK Muslimat Salafiyah Karangtengah Warungpring. Pembelajaran metode STEAM dengan menggunakan bahan-bahan *loose parts* memang sangat menyenangkan. Karena menciptakan kemungkinan kreativitas anak

²³Elvinaro Ardianto. *Metodologi Penelitian Untuk Publik Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2010, hlm. 64.

²⁴*Ibid*, hlm. 65

²⁵Hardanidkk, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020, hlm. 65

tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi, serta mengembangkan imajinasi anak terutama saat dilakukan diruang terbuka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelompok B1 TK Muslimat Salafiyah Karangtengah bahwa untuk menerapkan metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts* dalam mengembangkan imajinasi anak kelompok B1 di TK Muslimat Salafiyah Karangtengah Warungpring, kepala sekolah dan guru membutuhkan tiga tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Karena dengan adanya ketiga fungsi tersebut dapat membantu terwujudnya tujuan yang sesuai diharapkan oleh lembaga.

a. Perencanaan

Sebelum pelaksanaan, guru merencanakan dahulu kegiatan belajar mengajar seperti apa untuk mengembangkan imajinasi anak kelompok B1 di TK Muslimat Salafiyah Karangtengah Warungpring, dengan metode STEAM berbahan *loose parts*. Kemudian guru menyusun rencana kegiatan harian (RKH) serta menyiapkan bahan-bahan *loose parts* yang akan dipergunakan untuk kegiatan.

Berikut hasil wawancara peneliti dengan guru kelompok B1 Ibu Iftah Wilayati, S.Pd, beliau mengatakan bahwa :

“Ketika akan menerapkan kegiatan pembelajaran dengan metode STEAM berbahan *loose parts*, hendaknya guru merencanakan dahulu kegiatan apa yang akan dimainkan anak, ragam main apa yang mesti dipersiapkan, serta mengetahui aspek perkembangan apa yang akan dikembangkan lewat permainan, sehingga hasil dari kegiatan tersebut bisa menjadi pedoman evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya.”²⁶

Setelah membuat rancangan kegiatan seperti rencana kegiatan harian (RKH), persiapan yang harus dilakukan guru pertama kali yaitu dengan memberikan materi tentang tata cara permainan. Karena menurut guru dengan memberikan teori, siswa dapat memahami tata cara permainan metode STEAM dengan bahan *loose parts* tersebut.

Dari perencanaan ini guru mempunyai target penerapan metode STEAM dalam pembelajaran harus menekankan beberapa aspek, yaitu :

- 1) Mengajukan pertanyaan dan menjelaskan masalah
- 2) Mengembangkan dan menggunakan model
- 3) Merancang dan melaksanakan penelitian

²⁶ Hasil wawancara diruang kelas kelompok B1, pada hari Senin tanggal 10 Oktober 2022, pukul 09.30 WIB

- 4) Menginterpretasi dan menganalisis data
- 5) Membuat penjelasan dan merancang solusi
- 6) Mendapatkan informasi, memberikan evaluasi dan menyampaikan informasi

Dalam penerapannya, peneliti melihat pembelajaran metode STEAM berbahan *loose parts* juga menuntut guru untuk kreatif dalam menyajikan ragam main, sebab saat anak bermain sesuai dengan minatnya, ada waktu-waktu dimana guru melihat peluang untuk mencocokkan hal-hal yang menjadi minat anak dengan standar kompetensi yang ada pada kurikulum yaitu memuat pembelajaran yang mengembangkan intelektual anak, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk bekal bagi perkembangan pendidikan selanjutnya.

b. Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan, guru mempersiapkan bahan dan alat-alat yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan main dengan metode STEAM berbahan *loose parts*, kemudian guru mulai menstimulasi pemikiran anak dengan menanyakan apa yang kiranya akan dilakukan dengan menggunakan ragam main berbahan *loose parts* tersebut, atau memberi contoh melalui video tentang proses sebuah permainan. Sehingga peserta didik dapat terasah pemikirannya setelah melihat dan mengetahui cara memainkan ragam main itu, yang nantinya peserta didik dapat mengeksplor kegiatan mainnya sendiri. Hal ini dibenarkan oleh ibu Faslahatul Himah, S.Pd.I, selaku kepala sekolah TK Muslimat Salafiyah Karangtengah, beliau menyampaikan :

“Agar anak lebih antusias, kami kadang memutarkan sebuah video tentang permainan yang mengandung unsur STEAM berbahan *loose parts*, ditambah dengan sedikit kata-kata provokasi dari kami sehingga peserta didik terstimulasi pikirannya sehingga mampu berimajinasi dan mengembangkan ide-ide kreatifnya melalui permainan.”²⁷

Dengan sedikit kata-kata provokasi dari guru, peserta didik terlihat mulai aktif dan larut dalam permainan tersebut. Mereka mengembangkan idenya untuk menyelesaikan setiap permainan, tidak ada istilah salah dan benar dalam permainan berbahan *loose parts* yang mengandung unsur STEAM ini, sebab setiap peserta didik memiliki imajinasinya sendiri. Hal tersebut menjadikan peserta didik menjadi percaya diri saat menciptakan sesuatu.

Tidak hanya ibunda dari Faisal yang merasa senang melihat anak-anak bermain dengan *loose part*, pendapat lain juga muncul dari ibunda Biyan yaitu Ibu Yuni tentang permainan yang mengandung unsur STEAM ini, beliau mengatakan :

²⁷ Hasil wawancara diruangkelaskelompok B1 pada hari Selasa, tanggal 11 Oktober 2022, pukul 09.30 WIB

“Bagi saya pembelajaran dengan metode seperti ini membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif, bermain menciptakan alat musik perkusi dengan berbagai macam botol bekas dan menyusun huruf membentuk namanya dengan menggunakan kerikil, membuat imajinasi mereka terasah. Mereka terlihat senang saat bermain, tidak terbebani seperti saat disuruh mengerjakan lembar kegiatan atau majalah.”²⁸

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dengan metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts* ternyata tidak sepenuhnya diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar anak di TK Muslimat Salafiyah Karangtengah Warungpring.

Seperti yang disampaikan oleh ibu Faslahatul Himah, S.Pd.I selaku Kepala sekolah bahwa disamping Pembelajaran dengan metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts* diberikan kepada peserta didik lewat permainan, Pembelajaran seperti menggambar, mewarnai, menebalkan tulisan dengan menggunakan majalah atau lembar kegiatan tetap dilakukan.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Ibu Iftah Wilayati, S.Pd selaku guru kelompok B1 beliau menambahkan, sehingga perlu strategi khusus saat akan menerapkan kegiatan menggunakan metode STEAM berbahan *loose parts* ini agar orang tua siswa tidak menganggap bahwa pembelajaran dengan metode STEAM berbahan *loose parts* ini seperti sekedar main-main saja.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran anak usia dini adalah dengan bermain dan permainan, dan yang dibutuhkan anak usia dini pada saat ini adalah permainan yang tidak membatasi imajinasi mereka. Melalui observasi yang peneliti amati, pelaksanaan metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts* dalam mengembangkan imajinasi anak kelompok B1 TK Muslimat Salafiyah Karangtengah pada kegiatan belajar mengajar dapat di deskripsikan sebagai berikut :

1. Pendahuluan

Berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah di susun oleh guru kelas, kemudian guru melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

- a) Menyiapkan peserta didik agar siap untuk menerima proses pembelajaran
- b) Mengajak peserta didik berdoa bersama agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik
- c) Memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran
- d) Mengkondisikan suasana belajar yang nyaman
- e) Menyajikan materi secara sistematis

²⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Yuni, ibundadariBiyanselakuWalimuridTK MuslimatSalafiyahKarangtengah, pada hari Rabu tanggal 12 Oktober 2022, pukul 09.30 WIB

2. Kegiatan Inti

Pada proses pembelajaran di kegiatan inti, anak diajak untuk mengeksplor alam dengan bermain di halaman sekolah, ibu guru mengajak mereka untuk mencari kerikil yang nantinya akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan metode STEAM. Batu kerikil adalah bahan *loose parts* alam yang sangat mudah di jumpai di lingkungan sekolah. Hanya dengan menggunakan batu kerikil, pembelajaran dengan metode STEAM berbahan *loose parts* ini bisa tercapai lewat ragam permainan anak.

Untuk langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan inti peneliti urai dengan sedikit penjelasan sebagai berikut :

a) Bermain Sains di halaman sekolah

Awalnya peserta didik diberikan pertanyaan sebagai pembukaan kegiatan, yaitu : “Siapa yang menciptakan batu? dan siapa yang membuat kertas?” kemudian peserta didik disuruh merobek kertas bekas kemudian menaruh kertas tersebut kedalam genangan air, selanjutnya menaruh kerikil kedalam genangan air juga. Disana anak disuruh mengamati kertas dan batu tersebut, kemudian memberikan kesimpulan bahwa kertas akan mengapung diatas air sedangkan batu tenggelam di dalam air. Disebabkan karena batu adalah benda yang berat sedangkan kertas adalah benda ringan.

(1) Tujuan yang ingin dicapai yaitu :

Mengenalkan pada anak bahwa batu kerikil adalah ciptaan Allah, dan kertas adalah buatan manusia. Anak mengetahui apa saja kegunaan dari kertas dan batu.

(2) Aspek yang ditempuh adalah : Nilai Agama dan Moral, Sains, Bahasa, dan Sosial Emosional, Kognitif

b) Menghitung jumlah kerikil sesuai dengan tulisan yang tercantum pada kertas warna warni. Warna kuning angka enam, warna oranye angka lima, warna biru angka delapan, dan warna hijau angka tujuh.

(1) Tujuan yang ingin dicapai yaitu :

Mengajak anak untuk belajar matematika lewat bermain menghitung batu sesuai dengan angka yang tertera pada kertas warna warni, mengenal berbagai warna dan mengenal angka yang tercantum pada kertas warna warni tersebut.

(2) Aspek yang ditempuh adalah : Kognitif, Sains, Bahasa, dan Matematika

c) Membuat alat perkusi sederhana, menggunakan botol bekas berbagai ukuran dan jenis (botol plastik, botol kaca, botol kaleng) dengan cara memasukkan kerikil kedalam botol

(1) Tujuan yang ingin dicapai yaitu :

Mengajak anak untuk berkreasi menciptakan alat musik sendiri dari botol bekas yang sudah tidak terpakai, lalu membedakan bunyi yang keluar antara botol plastik, kaleng dan kaca.

(2) Aspek yang ditempuh : Motorik halus, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional dan Teknologi

d) Menyusun batu kerikil membentuk nama panggilan peserta didik, kemudian menghitung jumlah kerikil yang disusun untuk membentuk nama.

(1) Tujuan yang ingin dicapai yaitu :

Mengajak anak untuk mengenal huruf dan mengetahui ejaan nama masing-masing anak, serta berhitung menggunakan batu kerikil.

(2) Aspek yang ditempuh : Motorik halus, Bahasa, Kognitif, dan Matematika

3. Kegiatan Penutup

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, tentu ada kegiatan penutup untuk mengakhiri sebuah proses pembelajaran. Berikut peneliti uraikan rangkaian kegiatan penutup dalam pembelajaran metode STEAM berbahan *loose parts* di TK Muslimat Salafiyah Karangtengah.

- a) Klasifikasi/kesimpulan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar dibantu oleh guru
- b) Melakukan evaluasi hasil pembelajaran
- c) Peserta didik diajak melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran
- d) Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari

4. Kesimpulan kegiatan

Dari kegiatan belajar mengajar yang telah peneliti uraikan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

Kegiatan dengan metode STEAM berbahan *loose parts* tersebut walaupun dengan menggunakan bahan yang sederhana dan mudah di dapatkan di lingkungan sekitar, namun memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk peserta didik. Mereka sangat bersemangat saat mengeksplor tiap kegiatan, anak mampu berfikir kritis saat memikirkan kenapa batu itu tenggelam sedangkan kertas mengapung, serta berfikir mengapa botol yang sama-sama di isi dengan batu namun dapat mengeluarkan bunyi yang berbeda.

c. Evaluasi

Tujuan sebenarnya dari penerapan pembelajaran dengan pendekatan STEM di TK Muslimat Salafiyah Karangtengah yaitu agar siswa memiliki literasi sains dan teknologi yang terlihat dari kemampuannya membaca, menulis, mengamati, dan melakukan sains, serta mampu mengembangkan kemampuan tersebut untuk

diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari. Sehingga anak mempunyai : Pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam memecahkan masalah dunia nyata, mampu mendesain, menjelaskan fenomena alam, dan menyimpulkan berdasar bukti yang ada.

Peneliti melihat, saat anak-anak bermain menggunakan bahan *loose parts*, metode STEAM sangat mudah dimasukkan ke dalamnya. Peran guru untuk memfasilitasi dan membangkitkan kesadaran anak tentang STEAM dapat dihadirkan dalam permainan anak.

Hal senada disampaikan oleh guru kelompok B1 yaitu Ibu Iftah Wilayati, S.Pd, beliau menyampaikan demikian : “Benar sekali, apabila metode STEAM bila dipadukan dengan material *loose parts* bisa menstimulasi anak dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasinya, karena material *loose parts* dapat dimanipulasi anak menjadi berbagai macam bentuk sesuai ide dan keinginan anak sehingga membuat anak menjadi percaya diri karena tidak takut salah, berbeda dengan mainan buatan pabrik yang hanya monoton dalam memainkannya.”²⁹

Ternyata dengan menggunakan bahan seadanya dan mudah di dapatkan di lingkungan sekitar, metode pembelajaran STEAM berbahan *loose parts* bisa mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak seperti Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, Sains, Teknologi, dan juga Seni. Berbeda sekali dengan saat menerapkan metode konvensional.

Pembelajaran dengan metode STEAM berbahan *loose parts* ini membutuhkan banyak bahan ajar agar anak dapat mengeksplornya dengan baik. sebab bila hanya dengan beberapa bahan ajar, akan mengurangi minat anak untuk memainkannya. Dan membutuhkan ruang yang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran ini agar bisa dimainkan anak dengan maksimal, serta membutuhkan tempat untuk menyimpan dan menatanya dengan baik. Faktor itulah yang kadang membuat guru enggan menerapkan metode pembelajaran STEAM dengan bahan *loose parts* ini pada kegiatan belajar mengajarnya.

Ibu faslahatul Himah, S.Pd.I selaku kepala sekolah TK Muslimat Salafiyah Karangtengah menuturkan bahwa : “Guru juga tidak mau ambil pusing dengan tuntutan penilaian yang terlalu banyak, dan karena kebanyakan guru masih belum bisa move on dengan pembelajaran konvensional. Sebagian orang juga berpendapat bahwa

²⁹ Hasil wawancara pada hari Selasa, tanggal 11 Oktober 2022, pukul 09.45 WIB

pembelajaran tersebut terlihat seperti bermain-main bagi orang yang tidak mengenal metode pembelajaran STEAM dan bahan-bahan *loose parts*.³⁰

Peneliti melihat, memang dibutuhkan pengertian kepada Walimurid dengan penerapan metode STEAM berbahan *loose parts* ini agar tidak dipandang sebelah mata, sebagai guru atau pendidik juga masih butuh kesiapan yang lebih untuk dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode ini. Sebab kekhawatiran juga disampaikan oleh Walimurid lain lewat kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan bahan *loose parts* ini, beliau menyampaikan demikian :

“Yang saya lihat selama proses kegiatan anak, kekurangan menggunakan metode ini ialah sebaiknya guru perlu mengawasi saat anak bermain, sebab kadang ada anak yang iseng atau jahil menggunakan bahan material *loose parts* ini misalnya batu malah untuk saling melempar ke teman-temannya, atau benda-benda lain untuk dipukul-pukulkan, bahkan bisa jadi ada anak yang iseng dengan memasukkan biji-bijian ke dalam lubang hidung dan lain sebagainya. Karena anak-anak di usia TK masih belum matang dalam berfikir.”³¹

E. PENUTUP

Pada bagian akhir pembahasan penelitian dalam skripsi ini, peneliti akan mengambil sebuah kesimpulan yang didasarkan pada pembahasan yang telah peneliti lakukan sesuai dengan tujuan penelitian skripsi ini. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

A. Implementasi media kolase untuk meningkatkan motorik halus anak di RA Al Khufadz Pegirangan berjalan dengan cukup baik, hal ini dapat dilihat berbagai cara yang dilakukan oleh guru dalam pencapaian ini memerlukan waktu yang panjang, telaten dan sabar.

B. Adapun kelebihan media kolase untuk meningkatkan motorik halus anak di RA Al Khufadz Pegirangan pada siswa usia 5-6 tahun Kegiatan membuat kolase dari bahan alam untuk melatih serta membiasakan anak dalam menggerakkan indera mereka. Mengoptimalkan penggunaan indera tangan dan mata mereka untuk menyusun, menempel dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut untuk meningkatkan kemampuan motorik halus mereka. Disamping itu anak-anak sangat menyukai

³⁰Hasil wawancara dengan kelompok B1, pada hari Selasa tanggal 11 Oktober 2022, pukul 09.50 WIB

³¹Hasil wawancara dengan Ibu Amanah Ibundadari Danisa Fahwa, pada hari Rabu, tanggal 12 Oktober 2022, pukul 09.55 WIB

kegiatan kolase karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan, bermain dan belajar serta mereka akan bangga dengan hasil karya yang mereka buat. Sementara kelemahan media kolase untuk meningkatkan motorik halus anak di RA Al Khufadz Pegirangan pada siswa usia 5-6 tahun masih banyak anak yang meminta bantuan kepada orangtua mereka, malas menyelesaikan tugasnya, keterbatasan ruang, waktu dan kurangnya jumlah guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati Luluk, 2014, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astini, Nilawati, Baik, dkk., 2017, “Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini” dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1, Mataram: Jurnal Pendidikan Anak.
- Cahyaningrum Ayu Winda, 2015, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Bekas Pada Anak Kelompok B TKBA Aisyiyah Blanceran Klaten Tahun Ajaran 2014/2015*, Penelitian tidak diterbitkan, Klaten: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Faruq Asrul, 2019, *Pembelajaran Anak Usia Dini*, Pati: Kataba Group.
- Febriana Anggita, Kusumaningtyas Erstalydia, 2018, “Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun” dalam *Jurnal AUDI Kajian Teori dan Praktek di Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Surakarta: Jurnal AUDI.
- H Nurhikmah, Sartini, 2021, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Kertas Krep Di TK Pertiwi Losari” Dalam *Jurnal Profesi Kependidikan*, Vol. 2, No. 2, Makasar.
- Halimah Nur, 2016, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok B3 Di TK ABA Ngoro-oro Patuk Gunungkidul*, Penelitian tidak diterbitkan, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harapan Nursapia, 2002, *Penelitian Kualitatif*, Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing.