

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA BERBAHAN LOOSE PART
LIMBAH PLASTIK DAPAT MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK
HALUS ANAK USIA DINI**

Mursyidah¹, Muhtarom², S.Sumarno³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang, Indonesia

unikmursyidah@gmail.com¹, Muhtarom@upgris.ac.id², sumarno@upgris.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang validitas butir instrumen motorik halus model Aiken yang digunakan sebagai alat evaluasi pelaksanaan pembelajaran dengan media berbahan loose part limbah plastik dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini. Subjek yang terlibat dalam melakukan uji validitas butir instrumen adalah 4 orang validator, antara lain: 1 guru kelompok A, 1 guru kelompok B, 1 guru pendamping dan 1 kepala sekolah. Alat yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data berupa instrument observasi yang diberikan kepada para validator. Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deksriptif kuantitatif dengan cara membandingkan hasil validasi butir instrumen yang diperoleh dari pengujian para validator dengan pengklasifikasian validitas butir yang telah ditetapkan berdasarkan rentangan skor tertentu. Hasil dari penelitian ini bahwa dari ke dua belas butir instrumen motorik halus terdapat 5 butir instrumen dengan nilai sangat tinggi yaitu 0,833 dan tujuh butir instrument bernilai tinggi 0,750 maka dapat dinyatakan valid dan reliable.

Kata Kunci: Media Berbahan Loose Part, Motorik Halus, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to provide an overview of the validity of the Aiken model fine motor instrument items used as an evaluation tool for the implementation of learning with media made from loose part plastic waste can improve fine motor skills in early childhood. The subjects involved in testing the validity of the instrument items were 4 validators, including: 1 group A teacher, 1 group B teacher, 1 accompanying teacher and 1 school principal. The tool used in collecting data was an observation instrument given to the validators. The analysis in this study used quantitative descriptive techniques by comparing the results of the validation of the instrument items obtained from the testing of the validators with the classification of the validity of the items that have been determined based on a certain range of scores. The results of this study that of the twelve fine motor instrument items there are 5 instrument items with a very high value of 0.833 and seven high value instrument items of 0.750 so they can be declared valid and reliable.

Keywords: Media Made from Loose Parts, Fine Motor, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini di Indonesia berkembang pesat dari tahun ke tahun. Pada generasi sekarang, PAUD telah berkembang menjadi wajib belajar sebelum masuk sekolah dasar. Oleh karena itu, pemerintah menaruh perhatian pada peningkatan mutu pendidikan di lembaga pendidikan (Imamah, 2020). Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak secara holistik. Pada tahap ini, stimulasi yang tepat pada seluruh aspek perkembangan, termasuk motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa, sangat krusial.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah keterampilan motorik halus. Keterampilan ini melibatkan koordinasi otot-otot kecil, seperti jari-jari tangan dan mata, yang dibutuhkan untuk melakukan aktivitas seperti menulis, menggambar, dan memanipulasi objek-objek kecil (Sri Utami & Suwarno 2019: 189). Perkembangan motorik halus yang optimal akan mendukung kemampuan anak dalam melakukan tugas-tugas akademik dan aktivitas sehari-hari. Perkembangan motorik halus merupakan pergerakan otot-otot halus dan bagian tubuh serta dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih (Khadijah, 2020).

Gerak motorik halus anak untuk mengembangkan keterampilan belajar adalah merenda dan kolase. Kegiatan meronce dan kolase dapat mengembangkan motorik halus anak. Contoh kegiatan menarik yang menggunakan media loose part antara lain pengeleman dan pemotongan, seperti kolase dengan daun kering, stempel dengan batang pisang, dan kerajinan tangan dengan tutup botol bekas (Pura, 2019).

Hurlock (1978) menyatakan bahwa keterlambatan kemampuan motorik halus dapat menghambat kemampuan anak dalam belajar. Selain itu, keterlambatan motorik halus juga dapat menyebabkan kesulitan mengeksplorasi lingkungan, Malas menulis, Kurangnya minat belajar, Kurangnya kreativitas.

Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak usia 4-5 tahun khususnya TK Pertiwi Mencil yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: media pembelajaran yang tidak menarik, hanya fokus pada membaca dan menulis, serta penggunaan metode monoton yang dapat menimbulkan rasa bosan pada anak dan berkurangnya kemampuan mengembangkan ide. Kurangnya kesempatan bermain dan eksplorasi, minimnya penggunaan media pembelajaran yang tepat, serta kurangnya minat belajar anak. Minat belajar yang rendah juga menjadi

kendala tersendiri dalam proses pembelajaran. Anak yang kurang berminat belajar cenderung pasif dan sulit untuk berkonsentrasi, sehingga perkembangan keterampilan motorik halus pun menjadi terhambat. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran berbahan loose part dapat merangsang perkembangan berbagai aspek pada anak usia dini, termasuk motorik halus. Penggunaan bahan-bahan alami seperti daun, batu, atau biji-bijian sebagai loose part sudah sering dilakukan. Namun, pemanfaatan limbah plastik sebagai media loose part belum banyak diexplore. Padahal, limbah plastik yang diolah dengan aman dapat menjadi alternatif media yang menarik dan murah.

Loose part adalah bahan yang dapat dipindahkan, dipakai, disambung, didesain ulang, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan berbagai cara (Istim, 2022). Sedangkan media loose part adalah bagian lepas yang dapat digunakan sebagai media bermain yang konstruktif dengan cara memadukan, menyusun, dan merakitnya sesuai keinginan anak untuk mengoptimalkan perkembangan, termasuk motorik halus (Siskawati, 2021).

Loose part adalah benda lepas yang dapat dipindahkan dan dimanipulasi, serta cara anak memutuskan cara memainkan dan menggunakannya. Bagian yang lepas mengungkapkannya secara gamblang dan mengembangkannya (Auliyalloh dkk, 2020). Proses pembelajaran dengan media loose parts atau Steam mendidik anak menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu mengeksplorasi berbagai aspek: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (sains), perkembangan bahasa (literasi) seni, pemikiran logis, matematika, teknik, dan teknologi. Loose part terdiri dari beberapa jenis (Veryawan dkk, 2022). Beberapa jenis komponen loose part antara lain bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu daur ulang, kaca dan keramik, benang dan kain, serta bahan pengemas bekas (Wulansari et al., 2021)

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana implementasi pembelajaran dengan media berbahan loose part limbah plastik dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk Menganalisis implementasi media berbahan *loose part* limbah plastik dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah menunjukkan proses perhitungan validasi butir instrumen. Adapun subjek yang dilibatkan dalam melakukan uji validasi butir instrumen sebanyak 4 orang yaitu guru kelompok A, guru kelompok B, guru pendamping dan kepala sekolah. Objek dalam penelitian ini adalah instrumen evaluasi model *Aiken* yang digunakan untuk mengevaluasi implementasi pembelajaran dengan media berbahan *loose part* limbah plastik dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini diperoleh menggunakan observasi yang diberikan pada validator yang melakukan pengujian validitas isi dan butir instrumen.. Namun, secara khusus pada tulisan ini hanya dijelaskan tentang pengujian validitas butir instrumen yang melibatkan validator. Data hasil validasi butir instrumen dianalisis dengan cara membandingkan hasil validasi butir tersebut dengan pengkategorian validitas butir yang mengikuti rentangan yang ditunjukkan pada Tabel I sebagai berikut.

Tabel I. Rentangan Pengkategorian Validitas Butir Instrumen.

Rentangan Skor	Kategori
0,8-1,000 Sangat Tinggi	0,8-1,000 Sangat Tinggi
0,6-0,799 Tinggi	0,6-0,799 Tinggi
0,4-0,599 Cukup	0,4-0,599 Cukup
0,2-0,399 Rendah	0,2-0,399 Rendah
< 0,200	< 0,200

Jika butir instrumen evaluasi tergolong pada kategori sangat tinggi, tinggi, dan cukup, maka butir tersebut digunakan. Jika butir instrumen evaluasi tergolong pada kategori rendah dan sangat rendah, maka butir instrument tersebut dibuang/tidak digunakan. Jika sebagian butir atau bahkan semua butir tergolong pada kategori rendah, maka perlu melakukan kajian ulang

dan bahkan membuat ulang butir instrumen pada masing-masing aspek evaluasi dengan analisis dan validasi konten materi secara mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Butir-butir Instrumen Motorik Halus Model Aiken.

Butir-butir instrumen pada prinsipnya digunakan sebagai alat untuk mengukur dalam proses evaluasi. Proses evaluasi yang baik pada prinsipnya menghasilkan suatu rekomendasi yang tepat untuk nantinya digunakan dalam memudahkan mengambil suatu keputusan oleh para pengambil keputusan. Pernyataan ini sama dengan pendapat dari beberapa peneliti berikut, diantaranya: Divayana pada tahun 2018, Divayana, Ardana, dan Ariawan pada tahun 2017, Divayana, *et al* pada tahun 2017, Suandi, Putrayasa, dan Divayana pada tahun 2017, Divayana pada tahun 2016, Divayana pada tahun 2017, Divayana pada tahun 2015, Jampel, Widiana, dan Divayana pada tahun 2016, Arnyana, *et al* pada tahun 2017, Sudiana, *et al* pada tahun 2018, Divayana pada tahun 2017.

Berdasarkan atas pentingnya mendapatkan hasil rekomendasi yang optimal sebagai muara dari kegiatan meningkatkan keterampilan motorik halus, maka butir-butir instrumen yang dipersiapkan harus dapat dikemas dengan baik, valid dan reliabel sehingga pelaksanaan implementasi pembelajaran dengan media berbahan loose part limbah plastik dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini juga dapat berjalan secara optimal. Adapun rincian butir-butir instrument evaluasi model *Aiken* yang digunakan sebagai alat evaluasi pelaksanaan implementasi pembelajaran dengan media berbahan loose part limbah plastik dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini dapat ditunjukkan secara lengkap pada Tabel II berikut.

Tabel II. Butir-Butir Instrumen Observasi Motorik halus Model *Aiken*

No	PERNYATAAN	DESKRIPSI PERILAKU	PENILAIAN				
			SKALA KEMUNCULAN	SKOR			
				Vali ditor 1	Vali ditor 2	Vali ditor 3	Vali ditor 4
1	Anak menggambar bentuk lingkaran dengan alat tulis	Anak membuat garis lengkung saja	BB				
		Anak menggambar menyerupai setengahlingkaran	MB				
		Anak menggambar hampir menyerupai bentuk lingkaran	BSH	3		3	
		Anak menggambar menyerupai bentuklingkaran dengan tepat	BSB		4		4
2	Anak menggambar bentuk persegi dengan alat tulis	Anak membuat garis horizontal saja	BB				
		Anak menggabungkan dua garis vertikal dan horizontal membentuk sudut siku- siku (L)	MB				
		Anak menggambar hampir	BSH	3	3		3

		menyerupai bentuk persegi					
		Anak menggambar menyerupai bentuk persegi dengan tepat	BSB			4	
3	Anak menggunting di antara dua garis lurus	Anak memegang gunting namun belum memiliki gengaman yang kuat	BB				
		Anak menggunting namun masih terputus-putus	MB	2			
		Anak menggunting di antara dua garis lurus	BSH				3
		Anak menggunting di antara dua garis lurus dengan tepat	BSB		4	4	
4	Anak menggunting mengikuti garis lurus	Anak memegang gunting namun belum memiliki gengaman yang kuat	BB				
		Anak menggunting namun masih terputus-putus	MB				
		Anak menggunting mengikuti garis lurus	BSH	3		3	3

		Anak menggunting mengikuti garis lurus dengan tepat	BSB		4		
5	Anak menuang air ke dalam wadah dengan menggunakan teko	Anak memegang teko namun belum dapat mengangkatnya	BB				
		Anak mengangkat teko namun belum seimbang	MB				
		Anak menuang air ke dalam wadah dengan menggunakan teko	BSH	3		3	3
		Anak menuang air ke dalam wadah dengan menggunakan teko dan tidak tumpah	BSB		4		
6	Anak menuangkan beras ke dalam botol menggunakan corong	Anak memegang gelas namun belum dapat mengangkatnya	BB				
		Anak mengangkat gelas namun belum seimbang	MB				
		Anak menuangkan beras ke dalam botol menggunakan corong	BSH		3	3	
		Anak menuangkan beras ke dalam botol	BSB	4			4

		menggunakan corong dan tidak tumpah					
7	Anak mengancingkan baju	Anak memegang kancing namun belum dapat memasukkan ke dalam lubang	BB				
		Anak memasukkan kancing namun tidak sepenuhnya masuk ke dalam lubang	MB		2		
		Anak memasukkan kancing ke dalam lubang dengan baik	BSH	3			3
		Anak memasukkan kancing ke dalam lubang dengan baik dan cepat	BSB			4	
8	Anak menutup risleting	Anak memegang risleting namun belum dapat menggerakkannya	BB				
		Anak menutup risleting setengah bagian	MB				
		Anak menutup risleting sampai atas	BSH	3	3		3
		Anak menutup risleting sampai atas dengan cepat	BSB			4	
9	Anak memasukkan tali kur ke dalam manik-manik	Anak memegang manik-manik dengan menjimpit	BB				
		Anak memasukkan tali kur namun belum dapat memasuki	MB				

		manik-manik					
		Anak memasukkan tali kur ke dalam manik-manik	BSH			3	3
		Anak memasukkan tali kur ke dalam manik-manik dengan cepat	BSB	4	4		
10	Anak memindahkan kancing menggunakan tangan dengan posisi menimpit	Anak menjimpit kancing namun belum dapat mengangkatnya	BB				
		Anak memindahkan kancing menggunakan tangan dengan posisi menimpit namun masih terjatuh	MB				
		Anak memindahkan kancing menggunakan tangan dengan posisi menimpit dengan tidak terjatuh	BSH	3		3	
		Anak memindahkan kancing menggunakan tangan dengan posisi menimpit dengan tidak terjatuh dan cepat	BSB		4		4

11	Anak memindahkan pom pom menggunakan penjepit	Anak memegang penjepit namun belum dapat menekan dengan baik	BB				
		Anak memindahkan pom pom menggunakan penjepit namun masih terjatuh	MB				
		Anak memindahkan pom pom menggunakan penjepit dengan tidak terjatuh	BSH			3	
		Anak memindahkan pom pom menggunakan penjepit dengan tidak terjatuh dan cepat	BSB	4	4		4
12	Anak memindahkan kacang hijau menggunakan sendok	Anak memegang sendok namun belum seimbang	BB				
		Anak memindahkan kacang hijau menggunakan sendok namun masih terjatuh	MB				

		Anak memindahkan kacang hijau menggunakan sendok dengan tidak terjatuh	BSH	3		3	3
		Anak memindahkan kacang hijau menggunakan sendok dengan tidak terjatuh dan cepat	BSB		4		

B. Hasil Perhitungan Validitas Butir Instrumen Menggunakan Formula Aiken

Adapun hasil validitas butir instrumen motorik halus model *Alken* yang menggunakan perhitungan formula *Aiken* dapat ditunjukkan pada Tabel III berikut.

Tabel III. Hasil Perhitungan Validasi Butir Instrumen Motorik Halus

N0 BUTIR	Validator				S1	S2	S3	S4	$\sum s$	V	Kategori
	I	II	III	IV							
1	3	4	3	4	2	3	2	3	10	0,833	Sangat tinggi
2	3	3	4	3	2	2	3	2	9	0,750	Tinggi
3	2	4	4	3	1	3	3	2	9	0,750	Tinggi
4	3	4	3	3	2	3	2	2	9	0,750	Tinggi
5	3	4	3	3	2	3	2	2	9	0,750	Tinggi
6	4	3	3	4	3	2	2	3	10	0,833	Sangat tinggi
7	3	2	4	3	2	2	3	2	9	0,750	Tinggi
8	3	3	4	3	2	2	3	2	8	0,667	Tinggi
9	4	4	3	3	3	3	2	2	10	0,833	Sangat tinggi
10	3	4	3	4	2	3	2	3	10	0,833	Sangat tinggi
11	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,917	Sangat tinggi
12	3	4	3	3	2	3	2	2	9	0,750	Tinggi

Untuk memperoleh nilai S1, S2, S3, dan S4 yang hasilnya ditunjukkan pada Tabel II di atas diperoleh menggunakan formula: $S = \frac{r - I_0}{n - I_0}$ (1) Dimana: r = skor rating kepentingan yang dipilih oleh pakar I₀ = skor terendah dari semua skor rating kepentingan Berdasarkan formula

S tersebut, maka S1 untuk butir ke-1 = 3-1 = 2, S2 untuk butir ke-1 = 4-1 = 3, S3 untuk butir ke-1 = 3-1 = 2, dan S4 untuk butir ke-1 = 4-1 = 3. Penentuan S1, S2, S3, dan S4 tersebut dapat dilanjutkan sampai dengan butir ke-12 dengan langkah perhitungan yang sama. Untuk memperoleh nilai V yang hasilnya telah ditunjukkan pada Tabel III di atas diperoleh menggunakan formula Aiken:

$$V = \frac{\Sigma S}{n(c-1)}$$

Dimana:

ΣS = Total keseluruhan dari selisih antara skor yang diberikan oleh pakar dengan skor terendah rating kepentingan

n = Jumlah pakar yang terlibat

c = Jumlah pilihan skor rating kepentingan

$$V = \frac{\Sigma S}{n(c-1)}$$

$$V = \frac{10}{4(4-1)}$$

$$V = \frac{10}{4 * 3}$$

$$V = \frac{10}{12}$$

$$V = 0,833$$

Demikian seterusnya dengan langkah yang sama untuk memperoleh nilai V pada tiap butir instrumen selanjutnya.

Penentuan kategori tiap butir instrumen yang ditunjukkan pada Tabel III diatas dilakukan dengan membandingkan nilai V tiap butir instrumen dengan rentangan pengkategorian

validitas instrumen yang ditunjukkan pada Tabel I. Kategori sangat tinggi akan muncul jika nilai V berada pada rentang skor 0,8-1,000. Kategori tinggi jika nilai V berada pada rentang skor 0,6-0,799. Kategori cukup jika nilai V berada pada rentang skor 0,4-0,599. Kategori rendah jika nilai V berada pada rentang skor 0,2-0,399. Kategori sangat rendah jika nilai V berada pada rentang di bawah 0,200.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini maka dapat ditemukan bahwa dari ke dua belas butir instrumen motorik halus terdapat 5 butir instrumen dengan nilai sangat tinggi yaitu nomor butir ke 1 jumlah nilai $V = 0,833$, nomor butir ke 6 jumlah nilai $V = 0,833$, nomor butir ke 9 jumlah nilai $V = 0,833$, nomor butir ke 10 jumlah nilai $V = 0,833$, nomor butir ke 11 jumlah nilai $V = 0,917$.

Sedangkan nilai V kategori Tinggi dari 12 butir instrumen terdapat 7 butir instrumen, yaitu pada nomor butir instrumen ke 2,3,4,5,7 dan 12 dengan nilai $V = 0,750$, nomor butir instrumen ke 8 nilai $V = 0,667$.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil simpulan bahwa penelitian ini memperoleh instrumen hasil validitas isi kuesioner yang sangat tinggi dan hasil uji validitas butir menyatakan seluruh pernyataan kuesioner valid, serta hasil dari uji reabilitas tinggi. Jadi, instrumen teruji valid dan reliabel, sehingga layak digunakan untuk mengukur motorik halus anak usia dini. Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian untuk guru dapat menggunakan instrumen penelitian media berbahan loose part limbah plastik tidak hanya pada pengembangan motorik halus saja, tetapi juga bisa digunakan pada aspek pengembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiharni, G. A. D., & Setiasih, N. W. (2018). Validasi butir instrumen evaluasi model alkin menggunakan formula aiken. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika* (p. 31).
- Nurchayati, E. H., & Rahaju, P. (2022, August). Validasi Butir Instrumen Penelitian Afektif Akhlak Terhadap Alam Menggunakan Model Alkin Dengan Formula Aiken. In *Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa* (Vol. 1, No. 1, pp. 12-18).
- Ardyani, W., Nugroho, A. A., & Shodiqin, A. (2020, August). Instrumen angket gaya belajar

- visual, auditorial dan kinestetik untuk siswa SMP: validitas dan reliabilitas. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 5, pp. 250-256).
- Kartikaningrum, D. M. (2024). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS BAHAN AJAR MENGGUNAKAN FORMULA AIKEN'SV DAN SPSS. 22 TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 879-885.
- Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas media pembelajaran interaktif berbasis autoplay dalam mata pelajaran pai dan budi pekerti untuk sekolah dasar. *FONDATA*, 7(1), 123-135.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249-257.
- Ardyani, W., Nugroho, A. A., & Shodiqin, A. (2020, August). Instrumen angket gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik untuk siswa SMP: validitas dan reliabilitas. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 5, pp. 250-256).