

Media Montase Tiga Dimensi: Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Novianti¹, Ghina Wulansuci²

¹ Pos Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Graha Berseri, Kab. Bandung Barat, Indonesia

² Institut Keguruan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ ibuyaygf@gmail.com, ² ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 16/02/2024; Direvisi: 02/03/2024; Disetujui: 15/03/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Media Montase;
Kemampuan
Motorik Halus

Latar belakang penelitian ini karena masih rendahnya kemampuan motorik halus anak dan media pembelajaran yang disajikan oleh guru kurang bervariasi, maka diperlukan media yang tepat dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak, yaitu menggunakan media montase. Media montase adalah hasil karya seni menggunakan teknik menempel gambar dari beberapa sumber dalam suatu media lalu dikombinasikan menjadi susunan karya yang baru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan produk media montase yang dikembangkan menjadi media tiga dimensi berbasis barang bekas dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini adalah penelitian RnD, Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik Pospaud Graha Berseri Cilame berjumlah lima anak, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dengan guru kelas A, observasi dan angket, Analisis yang digunakan analisis secara deskriptif dengan satu variabel yaitu variabel kualitas dianalisis dengan data kualitatif didapat dari penilaian kualitas produk berupa saran dan masukan dari ahli media, ahli materi dan praktisi, dan data kuantitatif dihasilkan dari angket. Hasil penilaian dari media yang dikembangkan mendapat persentase 70% kriteria "Baik", ahli media diperoleh nilai 75% dengan kriteria "Baik" dan praktisi 60 % dengan kriteria "Baik". Dapat disimpulkan bahwa hasil validasi produk sudah layak untuk digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

ABSTRACT

KEYWORDS

Media Montage;
Fine Motor

The background of this research is that because children's fine motor skills are still low and the learning media presented by the teacher are less varied, it is necessary to use the right media to stimulate children's fine motor skills, namely using montage media. Media montage is a work of art using the technique of pasting images from several sources in a medium and then combining them into a new composition of works. The purpose of this study was to determine the feasibility of montage media products that were developed into three-dimensional media based on used goods to improve the fine motor skills of early childhood. This research is an R&D study. The subjects in this study were five children of Pospaud Graha Berseri Cilame students. Data collection techniques used were interviews with class A teachers, observations, and questionnaires. The analysis used was descriptive analysis with one variable, namely the quality variable, which was analyzed with data. Qualitative data was obtained from product quality assessment in the form of suggestions and input from media experts, material experts, and practitioners, and quantitative data generated from questionnaires. The results of the assessment of the developed media received a percentage of 70% "good" criteria, media experts obtained a 75% score with "good" criteria and 60% practitioners with "good" criteria. It can be concluded that the product validation results are feasible to use to improve children's fine motor skills.

PENDAHULUAN

Pada jenjang pendidikan fase pondasi merupakan tahapan pertama pra sekolah, Pendidikan yang dimulai dari dalam kandungan sampai dengan usia enam tahun, lebih tepatnya pendidikan untuk pra sekolah diselenggarakan pada jalur formal, non-formal dan informal. di fase ini merupakan proses tumbuh kembang yang sifatnya unik. Di fase ini juga masuk ke dalam masa keemasan bisa disebut *golden age*, karena anak pada fase ini mengalami tumbuh kembang yang melesat dengan cepat dan tidak bisa diganti pada masa-masa selanjutnya.” (Mansur, 2005). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini pada masa-masa keemasannya memiliki sifat yang unik dan akan melalui proses tumbuh kembang yang pesat, orang tua dan guru PAUD harus bisa membantu mendorong perkembangan anak karena masa *golden age* ini tidak akan terulang lagi. Dalam menstimulasi kemampuan anak tahap awal harus memperhatikan 6 aspek perkembangan di antaranya yaitu aspek nilai-nilai agama dan fisik motorik yang meliputi keterampilan otot polos dan kasar, kemampuan berpikir, kemampuan berbicara, kemampuan bersosialisasi dan artistik. Dilihat dari beberapa aspek inilah bisa diambil keputusan yang terbaik sehingga anak usia dini bisa berkembang dengan optimal. Dengan menstimulus kemampuan anak dari mulai sejak dini akan membantu anak untuk menjadi pribadi yang membanggakan, sehat, cerdas, berkualitas dan berakhlak mulia

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Pospaud Graha Berseri media pembelajaran dengan menggunakan media montase sudah pernah dilakukan, namun masih belum bervariasi jadi belum maksimal dikarenakan dalam pembelajarannya guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga anak-anak kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan motorik halus anak belum berkembang sesuai harapan. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian anak, dan media pembelajaran montasenya masih dengan tampilan dua dimensi. Untuk itu perlu adanya upaya guru untuk berinovasi, salah satunya dengan mengembangkan media montase tiga dimensi. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi berbasis barang bekas dalam upaya meningkatkan motorik halus anak. Oleh karena itu, guru harus lebih memahami standar perkembangan anak sesuai dengan UU RI No. 137 tentang *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini* (STPPA) ini mengenai keterampilan yang diraih oleh anak dalam segala aspek tumbuh kembangnya, meliputi aspek agama moral dan budi pekerti, kemampuan otot polos dan kasar, kemampuan berpikir, kemampuan bersosialisasi dan artistik. Selanjutnya adalah teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika perkembangan motorik halus anak yaitu menurut Widodo (dalam Hayati, 2019) Perkembangan motorik halus merupakan gerakan menggunakan otot polos yang berkoordinasi dengan otak saat melakukan suatu aktivitas. Gerakan dengan otot polos adalah gerakan yang menggunakan bagian tubuh tertentu yaitu gerakan tangan atau gerakan jari. Misalnya, saat mengalihkan suatu benda ke tempat lain, mencoret-coret, menyusun balok, memotong, menulis, melipat kertas, dan sebagainya. Dengan menggerakkan tangan atau jari, anak dapat mengambil, meraih dan menggapai apa yang menarik minatnya.

Dari teori tersebut diketahui bahwa keterampilan dengan menggunakan berbagai otot polos, di antaranya otot-otot tangan dan jemarinya, untuk mengontrol benda dengan berbagai bentuk dan ukuran, sehingga anak bisa mengambil, meraih dan memindahkan benda yang menarik baginya, selain itu juga anak bisa mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis melipat kertas dan masih banyak lagi kegiatan yang melibatkan otot-otot halus anak. Salah satu media pembelajaran yang dipilih dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak adalah dengan media montase, hal ini sesuai dengan pendapat ahli berikut, Menurut Muharrar & Verayanti (2013, hlm. 44), karya montase

sangat identik dengan guntingan gambar atau bisa juga disebut sebagai karya gunting tempel (*cut and paste*).

Kegiatan Montase merupakan sebuah karya yang dihasilkan dari mengkomposisikan beberapa gambar yang sudah jadi dengan gambar yang sudah jadi lainnya". Kegiatan montase diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Bagi anak fase pondasi ini media montase adalah suatu rangkaian dalam menyusun karya seni tempel dengan menggabungkan beberapa gambar yang sudah jadi dari sumber yang berbeda disusun sehingga menjadi karya seni yang baru. Sumber yang dimaksud bisa didapatkan dari barang bekas seperti majalah yang sudah tidak terpakai, Koran lama, buku-buku lama, brosur dan lain sebagainya yang sudah tidak dimanfaatkan lagi sehingga tidak merusak fungsi dari sumbernya. Dan pengertian montase juga dikemukakan oleh Aini (2018, hlm. 44), beliau mengemukakan bahwa montase merupakan salah satu kreasi seni aplikasi yang berasal dari tempelan gambar yang digunting kemudian ditempel pada bidang bergambar. Pembelajaran seni menempel dan menggunting tanpa media yang sesuai akan menimbulkan permasalahan yang tentunya akan menghambat perkembangan motorik halus anak.

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) media montase tiga dimensi berbasis barang bekas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pemilihan jenis pengembangan penelitian ini dikarenakan peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 4) mengungkapkan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metodologi penelitian untuk pengembangan atau validasi produk yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran. Untuk itu diperlukan validasi media. *Research and Development* atau *Research and Development (RnD)* merupakan strategi atau metode penelitian yang sangat efektif untuk meningkatkan praktik. Hal serupa dikemukakan juga oleh Sayodih (2006, hlm. 164) *Research and Development* adalah proses atau langkah-langkah mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan. Produk dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak. Peralatan seperti buku, modul, media, alat peraga di kelas atau laboratorium. Perangkat lunak tersebut meliputi program komputer pengolah data, pengajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model pendidikan, pengajaran, pengajaran, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik yang berjumlah lima orang pada kelompok A yang berlokasi di Pospaud Graha Berseri Desa Cilame Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat, dan subjek yang akan di wawancarai adalah guru kelas A. Metode Penelitiannya menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, yang disesuaikan dengan prosedur penelitian pengembangan (*RnD*) yang telah dilaksanakan. Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini dengan mencari dan mengumpulkan referensi tentang materi yang akan dikembangkan juga melakukan a). Wawancara kepada guru kelas A di Pos Paud Graha Berseri Desa Cilame Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat serta, b). Observasi secara langsung dengan melihat pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, untuk menganalisa media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. c). Angket (kuesioner) yaitu metode yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan praktisi berupa seperangkat pertanyaan.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data secara deskriptif dengan satu variabel yaitu variabel kualitas media montase yang telah disusun berdasarkan aspek materi, penyajian media, produk, dan tampilan. Langkah-langkah analisis data kelayakan media

montase yang dilakukan adalah: a). Mengubah Penilaian Kualitatif ke Dalam Penilaian Kuantitatif. Berikut adalah tabel penilaian kualitatif ke dalam penilaian kuantitatif.

Tabel 1 Pengubah Penilaian Kualitatif ke Penilaian Kuantitatif

Data Kualitatif	Skor
Kurang	Skor 1 yaitu < 20% sesuai dengan indikator
Cukup	Skor 2 yaitu 20% - 59% sesuai dengan indikator
Baik	Skor 3 yaitu 60% - 79% sesuai dengan indikator
Sangat baik	Skor 4 yaitu 80% - 100% sesuai dengan indikator

Data kualitatif didapatkan dari petunjuk yang diberikan validator pada tahap validasi diantaranya dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan teknik kuantitatif didapatkan pada saat mendapatkan data hasil pengembangan produk yaitu berupa media montase tiga dimensi berbasis barang bekas. selanjutnya instrumen penilaian dilakukan saat ujicoba yang analisisnya dengan statistik, dengan begitu harapannya supaya bisa lebih mudah dimengerti. Hasilnya agar bisa dipergunakan sebagai landasan untuk memperbaiki media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dengan menggunakan penilaian total skala 4, langkah analisa data sebagai berikut: (1) Pengumpulan data mentah; (2) Pemberian skor; dan (3) Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 4 dengan menggunakan acuan konversi berikut :

Tabel 2 Kriteria Penilaian Total Skala

NILAI	RENTANG SKOR	KETERANGAN
1	1,79 < Nilai Total	Kurang Baik
2	2,60 < Nilai Total < 3,40	Cukup Baik
3	3,40 < Nilai Total < 4,21	Baik
x	Nilai Total > 4,21	Sangat Baik

Data hasil tersebut disajikan dalam bentuk tabel 2, termasuk di dalamnya poin yang dinilai beserta checklist dan skor masing-masing aitem yang dinilai dan untuk menentukan nilai total digunakan rata-rata nilai dalam tabel tersebut. Agar mendapatkan hasil layak produk setidaknya hasil yang didapatkan pada penelitian ini yaitu mendapat predikat “Baik”. Artinya jika hasil dari penelitian yang didapatkan dari ahli materi, ahli media, dan anak mendapatkan angka yang rata-rata baik, maka produk media montase yang dikembangkan dinyatakan layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih” yang sudah Pengembangan produk berupa media montase tiga dimensi berbahan dasar media yang

sudah tidak dipakai dalam upaya mengoptimalkan keterampilan otot polos pada siswa pra sekolah yang di proses dari beberapa data yang diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan di Pospaud Graha Berseri. Pengembangan media montase ini didahului dari daya dan hambatan yang dihasilkan dari lembaga yang di teliti, juga melalui pertanyaan yang diajukan dan angket kepada guru kelas dan peserta didik di Pospaud Graha Berseri. Dari itu didapatkan informasi bahwa di Pospaud Graha Berseri pernah menggunakan media montase dalam meningkatkan motorik halus anak, tapi hasilnya belum maksimal dikarenakan dalam pembelajarannya guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga anak-anak kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian anak, dan media pembelajaran montasenya masih dengan tampilan dua dimensi.

Pengembangan media montase tiga dimensi berbasis barang bekas dalam upaya meningkatkan motorik halus pada anak yaitu dengan mempertimbangkan aspek materi, dan interaktif sehingga semua pihak yang akan menggunakan produk ini mendapatkan apa yang dibutuhkannya. Dilihat dari beberapa aspek tersebut media montase ini akan menjadikan pembelajaran lebih menarik, kongkret, kreatif inovatif, dan tidak monoton. Untuk mengurangi terjadinya kesalahan maka setelah media pembelajaran ini dibuat, peneliti melakukan percobaan. selanjutnya dilakukan penilaian beberapa pakar materi dan media dan juga oleh praktisi. Media montase tiga dimensi ini berbentuk seperti pop up yang dibuat dengan menggunakan dus nasi bekas yang sudah tidak terpakai. Media montase tiga dimensi ini dibuat untuk pembelajaran mengenal berbagai objek sesuai tema yang akan disampaikan, contohnya tema binatang. Materi disajikan lebih nyata dan dibuat semenarik mungkin, sehingga anak akan lebih bahagia dan bisa mengurangi rasa bosan. teknik yang digunakan yaitu mengajak anak untuk ikut terlibat dalam membuat media montase dengan menggunting, melipat dan menempel objek sesuai tema. Dengan media montase tiga dimensi ini objek yang ada di dalamnya dapat dipindahkan oleh anak, sesuai dengan imajinasi dan kreatifitasnya. Dan pada akhirnya media yang dibuat akan menjadi media yang sangat diinginkan oleh anak, dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, validasi ini dilakukan oleh satu ahli materi yaitu Prof. E M. beliau memberikan penilaian dari segi kualitas konten. Hasil Validasi dari beliau akan menjadi panduan untuk memperbaiki media, setelah itu baru diujicobakan secara terbatas dan luas. Setelah dilakukan dalam beberapa kali konsultasi. Penilaian dari segi konten didapatkan dari hasil koreksi, masukan, dan petunjuk melalui pengisian kuesioner yang sudah disiapkan. Validasi uji kelayakan dari produk ini yaitu aspek pembelajaran. Tujuan dari validasi ini yaitu supaya peneliti bisa mengetahui kekurangan dari media tiga dimensi berbasis barang bekas. Dari hasil penilaian ahli materi ini, peneliti akan segera mengetahui apakah perlu untuk dilakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan ini. Indikator penilaian terdiri dari tiga aspek di antaranya : 1) Indikator tema/segi edukatif, 2) isi konten dari produk yang dikembangkan, 3) tampilan penyajian produk media montase. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi dengan skor 33, rata-rata 3,6, persentasi 70%. Sehingga media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Ahli media memberikan penilaian terhadap media dari segi tampilan dan penggunaan, estetika/keindahan, dan teknik pembuatan. Produk awal yang sudah selesai kemudian dilakukan validasi, ahli media yang memvalidasi produk yaitu ibu GW. Beliau sangat berkualitas dalam menilai segi media untuk siswa pra sekolah. Validasi yang diperoleh melalui kuesioner. Beliau menguji media dari berbagai aspek, dan setelah itu mengajukan pertanyaan terkait media yang akan dikembangkan, dan juga memberikan masukan dan pendapatnya, dan kedepannya akan dijadikan rekomendasi dalam merevisi media yang akan dikembangkan. Dari segi estetika/keindahan dan teknik

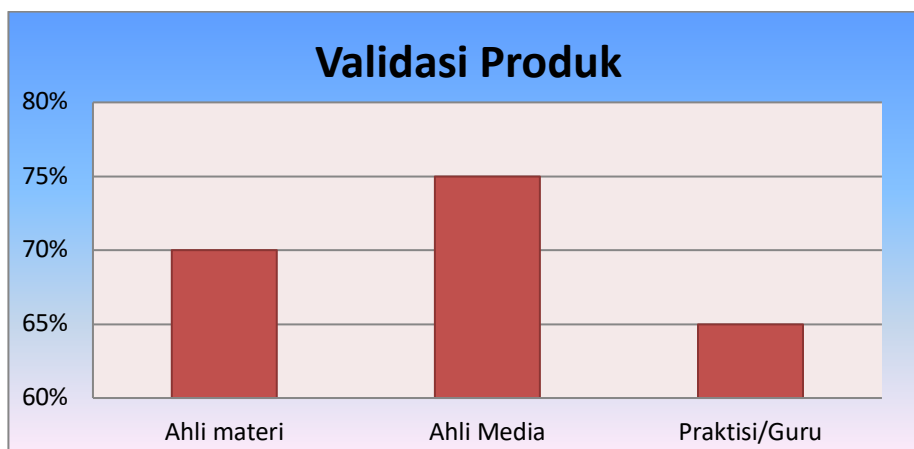
pembuatan bahan ajar dibuat lebih menarik agar bisa lebih mengoptimalkan keterampilan otot polos pada siswa. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan jumlah skor 29 dan rata-rata skor 3,6, persentasi 75%. Maka apabila dikonversikan dalam data kualitatif termasuk dalam kategori “Baik”.

Penilaian dari praktisi/guru kelas di Pospaud Graha Berseri yang bernama YR diantaranya dilihat dari kesesuaian produk, Kebutuhan media dan desain bahan ajar. Hasil penilaian dari validasi praktisi/guru terhadap aspek tampilan, penilaian aspek kesesuaian produk dengan tema pembelajaran dan motorik halus anak, segi kemudaham media, dan desain bahan ajar diketahui total nilai 41 rata-rata nilai skor 3,4 dengan persentase 65%. Jika dialihbentukkan ke dalam kualitatif masuk kriteria “Baik”.

Hasil dari penilaian kelayakan pengembangan media montase tiga dimensi berbasis barang bekas ini tertera pada tabel dibawah :

Tabel 3 Penilaian Produk

Validator	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	3,5	70%	Baik/Layak
Ahli Media	3,6	75%	Baik/ Layak
Praktisi	3,4	65%	Baik/layak



Grafik 1 Hasil Penilaian Produk

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi produk media montase tiga dimensi berbasis barang bekas dari ketiga ahli nilai validasi menunjukkan kualitas media dengan mendapat kriteria “Baik”. Didapat nilai dari ahli materi 3,5 setara dengan 70 %, dan diperoleh skor dari ahli materi sebesar 3,6 dengan persentase 75%, sedangkan perolehan skor dari praktisi sebesar 3,4 dengan persentase 65%. Berdasarkan perolehan skor dan persentase dari hasil validasi di atas, dari ketiga ahli tersebut memutuskan media montase tiga dimensi berbasis barang bekas layak untuk digunakan.

Pembahasan

Dari beberapa masalah yang ditemui pada saat penelitian, peneliti berusaha untuk mencari solusi yang terbaik mengenai bagaimana mengembangkan keterampilan otot polos pada siswa. Melalui media tepatnya akan membantu guru untuk bisa membuat pembelajaran yang bermakna bagi siswa seperti yang dikemukakan Wulandari & Jannah

(2018, hlm, 78) bahwa media pembelajaran sebagai perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak yaitu pengembangan media montase tiga dimensi berbasis barang bekas. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli yaitu Muharrar & Verayanti (2013, hlm.44) bahwa Montase adalah Pekerjaan editing hampir sama dengan pemotongan, bisa pula dikenal dengan pekerjaan cut and paste. Kegiatan penyuntingan adalah pekerjaan yang diperoleh melalui penggabungan dari antara objek yang satu dan objek lainnya. Media Montase dirancang untuk mengoptimalkan keterampilan otot-otot polos siswa.

Selaras dengan hal tersebut Lerner & Jannet (dalam Triharso, 2013), berpendapat bahwa “motorik halus adalah keterampilan antara mata dan tangan. Maka dari itu gerakan mata perlu untuk dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar meliputi garis horizontal, vertikal, miring kiri atau miring kanan, lengkung atau lingkaran dapat ditingkatkan. Adapun alat-alat yang akan digunakan sebagai penunjang keterampilan dasar seperti: lilin, papan tulis kertas, ranting kayu, pensil gambar dan spidol, jari-jemari, alat pemasang, gunting, bentuk geometri untuk menjiplak dan menempel”.

Pada tahap pengembangan produk awal peneliti membuat draft desain yaitu membuat pengembangan media motase tiga dimensi berbasis bahan bekas, Sumber bahan bekas yang dimaksud di sini bisa kita dapatkan dari yang ada di sekitar kita, bisa didapat dari perpustakaan sekolah atau koleksi pribadi anak berupa majalah bekas, koran lama, buku-buku lama, brosur atupun poster yang tidak terpakai lagi tetapi tetap tidak akan merubah kegunaan dan asal mulanya. Menurut Nilawati & Sativa (2010, hlm. 3) barang bekas merupakan sampah, dan akan langsung dibuang, misalnya plastik bekas, kaleng bekas, kain perca dan bahan bekas lainnya . barang bekas yang tidak digunakan lagi akan dengan gampang ditemukan. Dari segi tampilan produk media montase tiga dimensi lebih menarik minat anak, karena lebih kongkret dan lebih berwarna juga bisa dilihat dari berbagai sudut.

Media montase tiga dimensi berbasis barang bekas dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini karena dengan menggunakan media montase bisa mengoptimalkn otot polos siswa, terutama melalui berbagai aktivitas yang melibatkan otot-otot halus anak seperti : 1). Anak bisa mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus dengan kegiatan melipat kertas. 2). Anak mampu merekat/menempel gambar dengan tepat. 3). Anak mampu menggambar atau mewarnai gambar. 4). Anak mampu menggunting sesuai dengan pola atau gambar. 5). Anak mampu berkreasi sesuai kemampuannya, sama halnya dengan penelitian terdahulu yang oleh Yulianto (2017) mengutarakan mengenai kegiatan montase yang sudah dilakukan, ini bisa mengembangkan keterampilan otot polos pada siswa, dibuktikan melalui pekerjaan editing yang meningkat pada prasiklus nilainya 20%, siklus I dengan nilai 58,3% dan naik lagi pada siklus II memperoleh nilai 80%. Berdasarkan simpulan hasil penelitiannya direkomendasikan tujuan pokok penerapan Montase adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, oleh sebab itu bagi lembaga TK/RA lebih dapat menyediakan berbagai macam media yang lebih menarik untuk memfasilitasi peserta didiknya dalam pengembangan motorik halus. Berdasarkan penelitian yang sama yang dilakukan oleh Mukminin & Suryana (2019) dalam penelitiannya mengemukakan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan kegiatan montase terhadap perkembangan motorik halus anak di bandingkan dengan menggunting kertas dengan adanya pola lurus. Hal ini juga membuktikan bahwa kegiatan montase ini dapat mengembangkan motorik halus anak nilai rata-

rata yang diperoleh dari kelompok eksperimen lebih tinggi 77,08 dibandingkan dengan kelompok kontrol 68,22. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan montase sangat berpengaruh saat digunakan untuk pengembangan motorik halus anak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini pada prosesnya dilakukan secara sistematis dalam kurun waktu yang ditetapkan dengan menggunakan instrumen baku yang telah divalidasi oleh validator secara internal dan eksternal serta data yang direkam melalui observasi, wawancara dan angket, sehingga menghasilkan pengembangan produk berupa media montase tiga dimensi berbasis barang bekas yang layak untuk digunakan. Kelebihan dari produk yang dikembangkan ini adalah dalam tampilannya lebih menarik, kongkrit, dan interaktif, sehingga dapat menarik minat siswa dan mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini didapat dari Nilai Validasi yang menunjukkan persentase dengan rata-rata kriteria "Baik". Nilai yang didapat dari ahli materi sebesar 3,5 persentase 70 %, dan dari ahli materi mendapat nilai 3,6 persentase 75%, sedangkan perolehan skor dari praktisi sebesar 3,4 dengan persentase 65%.

REFERENSI

- Aini, N. (2018). *Montase dan pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Hayati, H. (2019). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan beronce bentuk dan warna pada kelompok b tk pkk denggen. *EDISI*, 1(2), 220-233. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/409>
- Mansur. (2011). *Pendidikan anak usia dini dalam islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muharrar & Verayanti. (2013). *Kreasi kolase, montase, mozaik sederhana*. Semarang: Erlangga Group.
- Mukminin, M. A., & Suryana, D. (2019). Pengaruh montase terhadap perkembangan motorik halus anak di taman kanak-kanak assyofa kota padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1619-1626.
- Nilawati & Sativa. (2010). *Menyulap sampah jadi kerajinan cantik*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sayodih. (2006). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Triharso, A. (2013). *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Undang-undang No. 137 *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA)*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang.
- Wulandari, Y., & Jannah, M. (2018). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas v min 38 aceh besar. Prosiding Seminar Nasional Biotik Biologi, Teknologi dan Pendidikan. 6 (1). 793-797. <http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v6i1.4332>
- Yulianto, D., & Awalia, T. (2017). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok b ra al-hidayah tanggungan kecamatan prambon kabupaten nganjuk tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 118-123. <https://doi.org/10.29407/pn.v2i2.717>