PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOLASE KULIT KERANG DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL NATAL

Annisa Fitri[1], Mukhlis[2], Sartika Dewi Harahap[3]

[1,2,3]*STAIN Mandailing Natal*
E-mail : fitriannisa2002@gmail.com[1], mukhlis@stain-madina.ac.id[2], sartikahrp12@gmail.com[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Kolase Kulit Kerang dalam meningkatkan kemampuan mengenal kulit kerang sekaligus mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang melibatkan validasi ahli media dan materi, serta uji coba produk pada kelompok kecil dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE Kolase Kulit Kerang dinyatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan rata-rata hasil validasi keseluruhan mencapai 4,75. Lebih lanjut, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang kulit kerang, didukung oleh peningkatan signifikan antara skor pra dan pasca, serta respons positif yang tinggi dari anak-anak, yang menunjukkan bahwa Kolase Kulit Kerang adalah metode pembelajaran yang interaktif dan bermanfaat.

Kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, Kolase, Kulit Kerang, Motorik Halus.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, ayat 14,"Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (Nurhayati, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang mendahului pendidikan dasar. PAUD bertujuan memberikan pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui rangsangan pendidikan yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental. Dengan demikian, anak akan lebih siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya, baik yang diselenggarakan secara formal, nonformal, maupun informal.

Rudiyanto (2016) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga yang memungkinkan anak untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, perilaku, serta keterampilan mereka. Program pembelajaran di PAUD dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan mengedepankan prinsip pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar. Sementara itu, menurut Sumantri (2020), keterampilan motorik halus merujuk pada kemampuan mengatur penggunaan kelompok otot kecil, seperti otot jari dan tangan, yang memerlukan ketelitian serta koordinasi antara mata dan tangan. Keterampilan ini meliputi penggunaan alat-alat kecil maupun pengendalian objek atau mesin, contohnya mengetik, menjahit, dan aktivitas sejenis lainnya.

Kelompok otot dan saraf tersebut berperan penting dalam pengembangan keterampilan motorik halus, seperti menulis, menyobek kertas, menggambar, dan aktivitas sejenis lainnya. Oleh sebab itu, tujuan perkembangan motorik halus adalah menstimulasi otot sebagai bekal dasar untuk memasuki pendidikan di sekolah dasar, yang meliputi kemampuan menulis, menggambar, mengenal warna dan bentuk, serta melatih kelenturan otot jari dan pergelangan tangan. Dengan pencapaian tujuan ini, proses pembelajaran dapat berlangsung secara menarik dan menghasilkan kegiatan yang mencerminkan keberhasilan pembelajaran.

Untuk melatih gerakan otot pada anak usia dini, diperlukan penggunaan alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana atau peralatan bermain yang memiliki nilai pendidikan dan mampu merangsang perkembangan otak serta mengembangkan seluruh aspek kemampuan atau potensi anak. Menurut Shofyatun A. Rahman (2010), alat permainan edukatif didefinisikan sebagai "alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan, terutama bagi anak prasekolah, dalam rangka meningkatkan berbagai aspek perkembangan seluruh potensi anak."

Kolase merupakan salah satu kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Kegiatan ini memiliki berbagai manfaat, antara lain melatih kesabaran, ketelitian, kejelian, kemampuan bekerja sama, serta koordinasi gerak tangan. Pelatihan koordinasi gerak tangan sangat penting agar anak terbiasa melakukan gerakan yang bermanfaat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan, seperti kardus, kertas, atau kayu, yang ditempelkan pada permukaan gambar. Secara praktis, kegiatan kolase melibatkan penyusunan berbagai bahan pada selembar kertas datar, dengan memanfaatkan bentuk-bentuk kertas, kain, bahan bertekstur, maupun benda-benda menarik lainnya, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Permainan kolase menggunakan kulit kerang terbukti efektif dalam pembelajaran anak usia dini, karena kegiatan ini melibatkan penggunaan alat peraga langsung, yaitu jari-jari tangan, yang berkoordinasi dengan lengan dan mata untuk menghasilkan suatu karya. Selain itu, kegiatan kolase memungkinkan anak menghasilkan karya seni, sehingga mereka merasa senang dan dapat menikmati hasil ciptaannya sendiri. Kegiatan ini juga berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak, sehingga membantu mereka melakukan berbagai aktivitas sehari-hari dengan lebih baik.

Penggunaan kolase dari kulit kerang dalam kegiatan pembelajaran dapat melatih kesabaran anak dalam menempelkan kulit kerang sesuai dengan pola yang telah ditentukan. Selain itu, kegiatan ini juga melatih koordinasi antara mata dan pergelangan tangan, sehingga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan motorik halus pada anak. Oleh karena itu, kolase kulit kerang merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 September 2024 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Natal, Kecamatan Natal, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengoptimalkan keterampilan motorik halus, terutama gerakan jemari, masih terbatas. Hal ini terlihat pada aktivitas menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) kolase, menggambar objek, mewarnai dengan rapi, meniru bentuk, dan kegiatan sejenis lainnya. Selain itu, penggunaan APE yang ada saat ini belum sepenuhnya memberikan kontribusi optimal terhadap pengembangan fisik motorik, kreativitas, bahasa, kemampuan sosial, maupun aspek emosional anak.

Menurut Mursyid (dikutip dalam Rahayu, 2020), kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang dibentuk dari berbagai bahan yang ditempelkan pada suatu gambar, sehingga menghasilkan karya seni yang menarik dan unik selama bahan-bahan tersebut dapat dipadukan secara harmonis. Nurwati (2021) menambahkan bahwa aktivitas kolase merupakan karya terapan yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis dan menempelkan bahan tertentu. Sejalan dengan pendapat Wandi (2020), bahan yang digunakan dalam kolase bersifat sederhana, aman, bahkan dapat memanfaatkan bahan bekas maupun bahan dari alam. Kegiatan kolase memberikan dampak positif bagi perkembangan kreativitas anak, karena mendorong mereka untuk berkonsentrasi, memecahkan masalah, serta berani mengembangkan ide, imajinasi, dan kreativitas. Selain itu, kegiatan ini menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan usia dini, seperti pemanfaatan bahan alam.

Kegiatan kolase yang memanfaatkan bahan alam, yang jarang digunakan anak dalam pembelajaran sehari-hari, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mengurangi rasa bosan. Menurut Mariani (2020), penggunaan bahan alam dalam pembelajaran memberikan berbagai keuntungan, karena bentuk dan jumlahnya yang beragam sekaligus mengenalkan anak pada lingkungan sekitar sehingga bahan tersebut dapat diolah menjadi karya yang lebih kreatif. Namun, beberapa lembaga PAUD masih kurang inovatif dalam menyusun media pembelajaran, sehingga cenderung menggunakan bahan yang sama setiap hari, seperti lembar kerja yang hanya diisi dengan kegiatan menulis, menebalkan, dan mewarnai, sehingga anak mudah merasa bosan. Guru seharusnya mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian anak, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, melalui kegiatan kolase yang memanfaatkan bahan alam, kreativitas anak diharapkan dapat berkembang secara optimal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas adalah kemampuan atau daya cipta seseorang (Ismaniar, 2018). Sahlan menambahkan bahwa kreativitas mencakup kemampuan

untuk membayangkan sesuatu, menafsirkan ide, serta mengemukakan gagasan. Sternberg menyatakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Ketiga aspek tersebut saling berperan dalam memahami faktor-faktor yang mendasari individu menjadi kreatif. Sementara itu, Hafele mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan menciptakan kombinasi-kombinasi baru yang memiliki makna sosial (Halimah, 2021).

Waldrof (dikutip dalam Yus, 2011) menyatakan bahwa pendidikan di sekolah seharusnya membantu anak mengembangkan kepercayaan diri, kreativitas, pengetahuan, dan keterampilan. Seorang pendidik perlu memahami keunikan karakter masing-masing anak agar potensi mereka dapat digali sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Widiastuti (2021), kreativitas adalah proses menghasilkan ide atau gagasan baru yang dilakukan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru. Guilford (dikutip dalam Musi, 2019) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru melalui proses berpikir rasional, perasaan, dan realisasi ide. Kreativitas dapat dipandang sebagai kualitas pribadi, hasil yang baru atau berbeda, serta proses yang menghasilkan ide atau objek dalam bentuk inovatif.

Makulua (2015) menambahkan bahwa aspek perkembangan anak secara alami berbeda-beda, meliputi bakat, minat, kepribadian, kreativitas, kematangan emosional, kondisi fisik, dan lingkungan sosial. Anak cenderung beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak perlu dilakukan sejak usia dini, karena stimulasi pada tahap ini sangat memengaruhi kemampuan berpikir kreatif anak di tahap perkembangan berikutnya.

METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diadaptasi dari model *research and development* model ADDIE.

1. Tahap Analisis (*analysis)*

Tahap analisis *(analysis)* merupakan suatu proses yang meliputibeberapa proses yaitu *needs assessment* (analisis kebutuhan) dan *taskanalyse* (analisis tugas). Pada penelitian ini tahap analisis dimulai dengan pengambilan data pendahuluan yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal berupa wawancara dengan kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal diperoleh beberapa informasi yaitu proses kegiatan belajar mengajar (KBM), ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran untuk mengenal Kolase Kulit Kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal. Berdasarkan hasil wawancara tersebutpeneliti dapat melakukan analisis pembelajaran dan analisis kebutuhan. Berikut ini adalah hasil dari tahap analisis:

a. Analisis kebutuhan *(NeedsAssessment)*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran pada materi untuk mengenalkan Kolase Kulit Kerangsupaya Anak Usia Dini mudah memahami materi dengan pemberian contoh kegiatan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Analisis Tugas*(Task Analyse)*

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas pokok yang harus dilakukan siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Inti Kurikulum Sekolah,Silabus terkait dengan materi yang akan dikembangkan melalui perangkat pembelajaran yang akan dibuat.

2. Tahap Desain (*design)*

Tahap desain *(design)* dikenal dengan istilah membuat rancanganproduk media pembelajaran. Rancangan produk dalam tahap ini masihbersifat konseptual yang kemudianakan mendasari pada proses pengembangan berikutnya.

Pada tahap keduayaitu menyusun materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran kolase kulit kerang. Materi yang dikembangakan merupakan materiyang disampaikan pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.

Tahap selanjutnya adalah menyusun konsep kolase kulit kerang. Terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

a. Menentukan Tema

Tema dari media kolase kulit kerang,kerang ini adalah mengenal kolase kulit kerang.

b. Menentukan bahan alat permainan

Bahan alat permainan yang digunakan adalah papan agar tahan lama untuk digunakan kembali pada anak usia dini. Papan tersebut dibentuk sedemikian rupa membentuk berbagai macam gambar. Adapun bahan yang digunakan untuk alat permainan edukatif kolase kulit kerang adalah pola gambar,kulit kerang,kardus,lem,dan cet.

c. Proses pembuatan kolase kulit kerang

Kerang adalah karya seni yang dibuat dengan menempelkan pecahan atau utuhan kerang pada media tertentu untuk membentuk pola atau gamba, kerang berbagai ukuran,warna,dan bentuk.Adapun langkah-langkah pembuatan kolase kulit kerang adalah.

1) Menyiapkan kardus yang berukuran 1×50 cm,untuk tempat menempel kolase kulit kerang.
2) Mewarnai kulit kerang dengan menggunakan cat dan kuas yang dilakukan oleh peserta didik dan diawasi oleh guru.
3) Membuat sketsa atau gambar sesuai dengan tema yang diajarkan.
4) Menempel kulit kerang yang sudah di warnai dan diberi lem pada sketsa yang sudah disiapkan dan disusun rapi pada kardus yang telah tersedia. Hal ini merupakan bagian dari kegiatan untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini.
5) Setelah selesai pembuatan kolase kulit kerang lalu kardus tersebut dilapisi dengan plastic kaca untuk di pajang di dinding.

3. Tahap Pengembangan (*development)*

Tahap pengembangan *(development)* berisi kegiatan berupa realisasi rancangan produk. Dalam tahap ini,kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media oleh beberapa ahli yaitu oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Media pembelajaran dikatakan baik untuk digunakan apabila telah melalui beberapa tahappenilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli media,ahli bahasa, dan ahli materi. Tujuan dari penilaian media ini adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum menggunakan instrumen berupa angket. Data dan saran yang diberikanakan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran.Data hasil penilaian dari validator akan dipaparkan pada bab IV.

4. Tahap Implementasi *(implementation)*

Tahap implementasi *(implementation)* merupakan penerapan rancangan media pembelajaran kolase ampas yang telah dikembangkan menjadi sebuah produk pada situasi nyata, misal di kelas atau lokasi yang memungkinkan untuk melakukan uji coba hasil pengembangan media tersebut.Revisi I ini merupakan tahap akhir dari rangkaian tahapan pengembangan dan implementasi.Revisi media pembelajaran dilakukan sesuai dengan penilaian dan saran dari ahli

media, ahli materi.Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba hasil pengembangan yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran menurut RPP.Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil yaitu 5 peserta didik. Uji coba produk dimulai dengan pemberian tes *literasi* kolase sebagai *pretest*, kemudian penggunaan media kolase kulit kerang setelahnya pemberian tes literasi kolase kulit kerang sebagai *posttest*, dan pada akhir pemberiaan angket respon siswa terhadap penggunaan media Kolase Kulit Kerang yang dikembangkan. Data hasil tes pengenalan kolase kulit kerang dan angket respon siswa akan dipaparkan pada bab IV.

5. Tahap Evaluasi*(evaluation)*

Tahap evaluasi *(evaluation)* bertujuan untuk mengukur kompetensiakhir darimata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada siswa yang menggunakan produk pengembangan berupa media kolase kulit kerang.

Langkah-langkah pada tahap evaluasi sebagai berikut:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini dilakukan pada sejumlah siswa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal. Setelah produk awal media pembelajaran Kolase Kulit Kerang direvisi.Ujicoba ini dilakukan untuk mendapatkan masukan/saran perbaikan terakhir pada produk media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Revisi II

Revisi pada tahap ini dilakukan untuk penyempurnaan produkawal sebelum diuji coba kan pada siswa atau uji coba lapangan. Revisi pada tahap ini dilakukan berdasarkan saran dankomentar dari siswa terhadap media kolasekulit kerang pada uji coba kelompok kecil.

c. Uji Coba Lapangan

Produk media pembelajaran yang telah direvisi tahap II, kemudian dilakukan uji coba akhir pada uji coba lapangan.Media pembelajaran di uji cobakan pada siswa dengan jumlah yang lebihbesar untuk mengetauhi kelayakan media pembelajaran.Setelah dilakukan uji coba lapangan maka dapat diketahui kelayakan media pembelajaran kolase kulit kerang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Mendesain sebuah Alat Permainan Edukatif harus disesuaikan dengan karakteristik pembuatan Alat Permainan Edukatif.Dalam hal ini peneliti merancang sebuah Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan Kolase Kulit Kerang adalah:

Cara Pembuatan Alat Permainan Edukatif Kulit Kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal

Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal, pembelajaran Kulit Kerang untuk anak usia dini merupakan hal penting dalam memperkenalkan kulit kerang sejak dini. Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang dirancang untuk membantu anak-anak mengenalkan kulit kerang dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Tujuan dari alat ini adalah untuk memfasilitasi proses belajar yang efektif melalui metode bermain sambil belajar. Adapun tujuan dari Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang adalah sebagai berikut :

a. Mempermudah anak usia dini dalam mengenal berbagai macam bentuk kulit kerang.
b. Meningkatkan minat dan motifasi belajar anak melalui permainan.
c. Mendorong interaksi sosial dan kerjasama di antara anak-anak.

d. Mengembangkan keterampilan motorik halus dan kognitif anak.

Untuk membuat alat permainan edukatif kolase kulit kerang,anda akan memerlukan bahan dan alat berikut:

a. **Bahan:**

1) Kayu yang diambil sebagai bingkai lalu agar terlihat cantik.
2) Cat untuk menutupi warna pada kayu asli agar terlihat bersih (untuk menghias bingkai).
3) Kardus yang dibuat untuk lapisan yang diberi warna agar terlihat cantik.
4) Kulit kerang
5) Lem atau perekat.
6) Gunting
7) Kertas manila

b. **Alat**

1) Pensil dan penggaris.
2) Kuas atau roller (jika menggunakan cat).

Adapun Langkah-Langkah Pembuatan Kolase Kulit Kerang adalah Sebagai berikut:

Desain Media, buat desain sketsa bunga di kardus. Kardus harus cukup besar untuk menempelkan kulit kerang. Pertimbangkan ukuran yang sesuai dengan ruang kelas dan mudah diakses oleh anak-anak.

a. Bersihkan kulit kerang

1) Cuci kulit kerang hingga bersih dari pasir dan kotoran
2) Keringkan dengan baik sebelum digunakan

b. Sortik dan pilih kerang

1) Pilih kerang yang bentuknya menyerupai kelompok bunga.
2) Gunakan kerang kacil untuk bagian tengah,dan yang lebih besar untuk kelompok luar**.**

c. Membentuk kupu-kupu

1) Tempelkan beberapa kulit kerang kecil di sekeliling satu kerang yang dijadikan pusat agar berbentuk kupu-kupu
2) tambahkan kelompok berikutnya di sekelilingnya secara berlapis,seperti membentuk sayap kupu-kupu.
3) gunakan lem bakar atau lem fok agar kuat dan cepat kering.

1. Penggunakan Alat Permainan Edukatif Kulit Kerang

a. Anak-anak diminta untuk memilih kulit kerang yang sesuai dengan bentuk.
b. Anak-anak diberikankulit kerang yang terpisah dan diminta untukmenempelkan kerang pada kardus yang di sediakan
c. Pengajar atau anak-anak menunjukkan gambar yang telah dibuat atau yang sediaka oleh guru.

Untuk memastikan efektivitas alat permainan ini, lakukan evaluasi secara berkala dengan:

a. Memantau kemajuan anak dalam mengenal kulit kerang.
b. Mendapatkan umpan balik dari pengajar dan orang tua mengenai pengalaman belajar anak.
c. Menyesuaikan dan memperbaiki alat permainan sesuai kebutuhan.

Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Kolase Kulit Kerang sebagai alat permainan edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal dapat menjadi media yang efektif dalam mengenalkan kulit kerang kepada anak usia dini. Dengan pendekatan bermain sambil belajar, anak-anak dapat lebih mudah mengingat dan memahami kulit kerang dalam suasana yang menyenangkan.

Untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak, Anda dapat menambahkan elemen interaktif seperti game kelompok atau kompetisi sederhana. Hal ini dapat memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Kolase Kulit Kerang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik. Penting juga untuk melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan memberikan panduan tentang cara menggunakan alat permainan di rumah. Ini dapat memperkuat pembelajaran yang terjadi di sekolah dan memastikan bahwa anak-anak terus berlatih dan berinteraksi dengan kulit kerang di luar waktu sekolah.

Kolase Kulit Kerang sebagai alat permainan edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal merupakan media yang efektif dalam mengenalkan kulit kerang kepada anak usia dini. Dengan pendekatan bermain sambil belajar, alat ini tidak hanya mempermudah anak-anak dalam mengenal kolase kulit kerang, tetapi juga meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan motorik halus serta kognitif mereka. Evaluasi berkala dan penyesuaian berdasarkan umpan balik dari pengajar dan orang tua akan memastikan bahwa alat permainan ini tetap relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan Kolase Kulit Kerang terbukti memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman anak tentang Kulit Kerang dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif.

3. Efektivitas Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal.

Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal**,** pengenalan kolase kulit kerang merupakan bagian penting dari kurikulum untuk anak usia dini. Alat permainan edukatif Kolase Kulit Kerang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas alat tersebut dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap kulit kerang. Hasil tes pra dan pasca menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman anak tentang kulit kerang. Anak-anak menunjukkan kemajuan dalam mengidentifikasi setelah menggunakan alat permainan. Kuesioner mengungkapkan bahwa anak-anak lebih antusias dan termotivasi untuk belajar kulit kerang saat menggunakan alat permainan. Respon dari pengajar dan orang tua menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif dan bersemangat dalam sesi pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa alat permainan ini juga membantu dalam perkembangan keterampilan motorik halus anak, seperti memegang dan menempelkan kerang. Selain itu, alat ini meningkatkan keterampilan kognitif seperti memori visual dan kemampuan mengenali kerang.

Analisis efektivitas dari Kevalidan Kolase Kulit Kerang analisis data hasil validasi didasari pada hasil ratarata hasil validasi 2 dosen ahli dan 1 guru dan 1 pengguna kelas TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 4,75 dengan kriteria Layak. dengan demikian Alat Permaianan Kolase Kulit Kerang pada pembelajaran mengenal kulit kerang dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Alat Permaianan Kolase Kulit Kerang untuk kemampuan mengenal kulit kerang dinyatakn valid dan tidak memerlukan perombakan yang siginfikan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kemampuan mengenal kulit kerang pada anak usia dini. Kolase Kulit Kerang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang kulit kerang. Pendekatan permainan membuat proses belajar lebih.menyenangkan, yang berkontribusi pada peningkatan minat dan motivasi anak. Alat ini memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga pada keterampilan motorik halus. Penggunaan alat permainan juga meningkatkan interaksi sosial di antara anak-anak selama kegiatan belajar.

Adapun hasil dari pengguna yaitu Guru 1 dan Guru 2 yaitu Guru pertama memberikan

penilaian dengan skor rata-rata 4,54, yang berada dalam kategori sangat layak, sedangkan guru kedua memberikan penilaian dengan skor rata-rata 4,45, juga dalam kategori sangat layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif Kolase Kulit Kerang diterima dengan baik oleh pengajar dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran kulit kerang pada anak usia dini. Alat permainan edukatif Kolase Kulit Kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal efektif dalam meningkatkan pengenalan kulit kerang pada anak usia dini. Peningkatan minat, motivasi, serta perkembangan kognitif menunjukkan bahwa alat ini merupakan metode yang bermanfaat dalam pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan penelitian kolase kulit kerang melibatkan pada perkembangan anak usia dini dari berbagai aspek yang saling keterkaitan, termasuk kognitif, sosial, dan motorik. Teori-teori dari para ahli seperti Jean Piaget, Lev Vygotsky memberikan landasan penting untuk memahami bagaimana alat permainan edukatif seperti Kolase Kulit Kerang dapat memfasilitasi pembelajaran anak-anak pada usia ini. Jean Piaget, dalam teorinya tentang perkembangan kognitif, menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap sensorimotor dan pra-operasional. Pada tahap pra-operasional (2-7 tahun), anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk memahami dunia, termasuk bentuk. Kolase Kulit Kerang, yang memperkenalkan kulit kerang melalui metode visual dan taktil, sesuai dengan tahap perkembangan ini. Alat permainan ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan secara langsung, yang mendukung pemahaman mereka tentang kulit kerang.

Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan permainan dalam proses pembelajaran anak. Teori belajar melalui bermain yang dikemukakannya menunjukkan bahwa anak-anak belajar paling efektif melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Kolase kulit kerang, dengan desain yang menarik dan aktivitas yang melibatkan anak-anak secara aktif, sesuai dengan prinsip Vygotsky. Alat permainan ini tidak hanya memperkenalkan bentuk kulit kerang tetapi juga memfasilitasi keterampilan sosial dan emosional anak melalui interaksi dengan teman sebaya dan pendidik, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kolase Kulit Kerang mendukung pengembangan berbagai kecerdasan ini dengan menggunakan elemen visual dan taktil yang merangsang kecerdasan spasial dan kinestetik. Aktivitas yang melibatkan manipulasi bentuk membantu anak-anak dengan kecerdasan kinestetik dalam memahami kulit kerang, sementara elemen visual membantu mereka dengan kecerdasan spasial.

Kolase Kulit Kerang memungkinkan anak-anak untuk terlibat langsung dengan bentuk dalam kegiatan yang menyenangkan, mendukung perkembangan bahasa dan kognitif mereka. Pengalaman langsung dengan bentuk kulit kerang dalam permainan untuk pemahaman yang lebih mendalam dan memperkuat kemampuan kognitif anak-anak dalam mengenali kulit kerang. Teori konstruktivisme, yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, menggaris bawahi pentingnya interaksi aktif anak dengan lingkungan mereka dalam membangun pengetahuan. Kolase Kulit Kerang memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi kulit kerang melalui pengalaman bermain langsung, sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Aktivitas manipulatif dan eksplorasi langsung membantu anak-anak membangun pemahaman mereka tentang kulit kerang secara konkret dan interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif kolase kulit kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak-anak usia dini dalam mengenal kulit kerang, sesuai dengan berbagai teori perkembangan anak. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip teori Piaget, Vygotsky alat ini mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik halus anak-anak melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Peningkatan minat,

motivasi, dan pemahaman anak tentang kulit kerang menunjukkan bahwa kolase kulit kerang merupakan metode pembelajaran yang bermanfaat dan sesuai untuk pendidikan anak usia dini.

4. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa "Kolase Kulit Kerang." Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementatio*n (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Hasil *analysis* (analisis)

Tahap pertama adalah *Analysis* (Analisis). Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal, khususnya dalam mengenal Kolase Kulit Kerang. Analisis ini mencakup dua aspek:

1) Analisis karakteristik siswa dan permasalahan belajar

Berdasarkan observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran mengenal kulit kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfak Natal masih bersifat konvensional. Guru dominan menggunakan metode tanya jawab tanpa variasi model pembelajaran lainnya, serta jarang menggunakan bahan ajar inovatif. Media yang digunakan hanya modul ajar dan papan tulis.

2) Analisis fasilitas dan lingkungan sekolah

Hasil observasi menunjukkan bahwa TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal memiliki fasilitas yang memadai untuk penggunaan media pembelajaran, seperti papan tulis, pensil, pensil warna, lem, alat tulis lainnya, speaker, dan sumber listrik yang memadai.

b. Tahap ll : Desain (*Design*)

Pada tahap ini,media pembelajaran dirancang melalui empat langkah:

1) Memilih Media

Peneliti memilih alat permainan "Kolase Kulit Kerang" sebagai media pembelajaran. Media ini dipilih karena anak usia dini memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi yang tinggi, sehingga media ini diharapkan dapat membantu anak mengenal kulit kerang dengan cara yang menarik.

2) Memilih Jenis

Jenis media yang dipilih adalah alat permainan yang aman dan nyaman, terbuat dari bahan kardus, kayu, serta disesuaikan dengan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator pencapaian perkembangan anak sesuai dengan Permendikbud No 137 Tahun 2014.

3) Perencanaan Awal

Rancangan Kolase Kulit Kerang dibuat dengan ukuran panjang 1meter dan lebar 50 cm, menggunakan bahan kardus, kayu yang aman dan tahan lama..

c. Tahap lll : pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, produk dinilai oleh ahli media dan ahli materi:

1) Validasi Ahli Media

Uji validitas media dilakukan oleh Ibu Zulpina, M.Pd, dosen STAIN Mandailing Natal. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini baik, dengan beberapa saran untuk perbaikan, seperti penyesuaian ukuran media.

2) Validasi Ahli Materi

Uji validitas materi dilakukan oleh Ibu Yuni Sarah, M.Pd, dosen STAIN Mandailing Natal. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat baik dengan rata-rata penilaian 4,17.

3) Uji Coba Produk

Setelah uji validasi, dilakukan uji coba produk selama empat hari dengan 2 guru dan 24

anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal. Hasilnya menunjukkan respons positif dari anak-anak, dengan penilaian rata-rata 5,00, masuk dalam kategori sangat baik.

d. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini melibatkan penerapan "Kolase Kulit Kerang" di kelas selama empat pertemuan. Setiap pertemuan berfokus pada pengenalan kulit kerang melalui media kolase kulit kerang,dengan observasi untuk menilaiefektivitas metode ini.Setiappertemuan menunjukkan peningkatan pemahaman dan partisipasi siswa.

e. Hasil *Evaluation* (penilaian)

Evaluasi dilakukan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran. Aspek kepraktisan dinilai melalui wawancara dan observasi, sedangkan keefektifan dilihat dari hasil evaluasi peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa media Kolase Kulit Kerang efektif dalam membantu pembelajaran anak usia dini mengenal kulit kerang di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal. Media pembelajaran Kolase Kulit Kerang efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kulit kerang pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal. Media ini tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga praktis dan mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, diharapkan media ini dapat diimplementasikan secara lebih luas di institusi pendidikan anak usia dini lainnya untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Dari uraian tersebut peneliti dapat menyimpulkan Berdasarkan hasil penelitian, media ini terbukti efektif dan praktis untuk meningkatkan kemampuan mengenal kulit kerang pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Natal Tahapan pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, desain media, pengembangan dan validasi oleh ahli, hingga implementasi dan evaluasi di kelas. Setiap tahapan menunjukkan bahwa media ini dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan respons positif dari guru dan anak-anak.

Validasi ahli dan uji coba menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan anak-anak lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Media ini dinilai aman, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, "Kolase Kulit Kerang" dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk dijarkan pada pembelajaran mengenal kulit kerang pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa kesimpulann sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa Kolase Kulit Kerang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
2. Berdasarkan Data Penilaian Keseluruhan pada Setiap Aspek dari Validator hasil rata-rata keseluruhan adalah 4,55 dengan kriteria Layak, Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Alat Permaianan Kolase Kulit Kerang untuk kemampuan mengenal kulit kerang dinyatakn valid dan tidak memerlukan perombakan yang siginfikan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kemampuan mengenal kulit kerang pada anak usia dini.

3. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bahwa pembelajan dengan Alat Permainan Edukatif Kolase Kulit Kerang dan dapat dinyatakan media pembelajaran yang dikembangkan baik dari aspek keefektifannya.

DAFTAR PUSTAKA

Halimah, H., Mutmainnah, A., & Ilyas, S. N. (2021). Peningkatan Kreativitas Dan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menempel Biji-Bijian Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *TEMATIK*: *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 71-80

Ismaniar, I., & Hazizah, N. (2018*). Buku ajar pelatihan kreativitas deu-coupage bagi pendidik paud*. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Makulua, K. (2015). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak. KENOSIS: *Jurnal Kajian Teologi*, 1(1), 89-107.

Mariani, D., Wati, E., Hasibuan, J. S., & Fitriani, W. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak TK Pada Masa Covid-19 Melalui Permainan Kolase dengan Menggunakan Bahan Alam. *Ya-Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 99-107.

Nurwati, N., Riyadi, A., & Cahyani, I. T. (2021). *Implementasi Kegiatan Kolase dalam menstimulasi Perkembangan anak*. BOCAH: Borneo *Early Childhood Education and Humanity Journal*, 15-21.

Rahayu, N. (2020). Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Permainan Kolase Ampas Anak Usia Dini di Paud Al-Faiz Kota Langsa. *ATTARBAWI*: *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan*, 7(1), 1-13.

Rahman, S. A. (2010). *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*. Tadulako University Press.

Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Darussalam Press.

Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.

Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2020). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase. Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.*

Widiastuti, T., Musi, M. A., & Rahmatiah, R. (2021). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok A Melalui Kegiatan Mengecap Menggunakan Pelepah Pisang Di TK Siwidhono Kab. Ngawi Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 66-76.