

## 14. MENGEMBANGKAN PUZZLE BOOK UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK HALUS PADA BAYI DENGAN MODEL ASSURE

**Mar-athush Sholihah**

Universitas Ibn Khaldun Bogor

[sholihah.mala@gmail.com](mailto:sholihah.mala@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research is a development research to find out how to develop a puzzle book for baby. The development research uses the ASSURE model with six stages of development as follows: 1) Analyze infants, 2) State objectives, 3) Select methods, media and materials, 4) Utilize materials, 5) Requires Learner Participation and 6) Evaluate and Revise.*

*Keywords: Learning Media, Puzzle Book, Fine Motor*

### **I. PENDAHULUAN**

Menurut CNN Indonesia, sebanyak 70% orang tua mengizinkan anak-anak mereka yang berusia enam bulan hingga empat tahun bermain gadget ketika orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Dalam situs yang sama juga menyebutkan bahwa sebanyak 65% orang tua memberikan gadget pada anak untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Fajrina, 2017). Tidak jarang pula kita temukan di tempat umum, pemandangan keluarga yang sedang berkumpul, namun masing-masing sedang asik dengan gadget dalam genggaman. Hal ini sangat di sayangkan, mengingat bahwa anak yang lingkungannya sering terpapar gadget sejak usia dini, akan dengan cepat dapat meniru orang dewasa dan memiliki kemungkinan kecanduan gadget.

Padahal penggunaan gadget pada anak harus sangat berhati-hat. Jika sudah kecanduan gadget akan sulit untuk mengatasinya. Bukannya tidak mungkin, tapi membutuhkan usaha yang sangat kuat. Bukan saja dari diri anak tersebut, tetapi juga dari orang tua, keluarga dan lingkungannya. Pemberian *gadget* pada anak sangat beresiko. Karena, berbeda dengan orang dewasa, anak-anak belum memiliki filter yang kuat untuk membendung dampak negatif. Masa anak-anak harus diperhatikan dengan serius, karena pada masa ini merupakan masa periode emas (*Golden Age*). *Golden Age* berlangsung sejak anak lahir hingga usia enam tahun. Pada masa ini sebaiknya fokuskan pendidikan anak pada penanaman karakter, sifat dan moral (Febrino, 2017).

Anak dibawah usia dua tahun (bayi) tidak dianjurkan untuk mendapatkan fasilitas *gadget*, seperti menonton video. Menonton video pada masa bayi dan anak di bawah usia tiga tahun dapat mengganggu perkembangan perhatian. Semakin banyak jumlah jam seorang anak menonton pada usia satu hingga tiga tahun, semakin besar kemungkinan mereka mengalami masalah perhatian pada usia tujuh tahun. Bayi dan anak-anak sebaiknya diberikan berbagai aktivitas interaktif yang melatih perkembangan otak, seperti berbicara, bermain, bernyanyi dan membaca dengan orang tua (Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, dan Ruth

Duskin Feldman, 2013). Inilah tantangan baru bagi orang tua millennial pada hari ini. Orang tua yang memiliki anak yang lahir pada masa digital native.

Bagi bayi dan orang tua, tahun-tahun pertama kehidupan merupakan waktu yang mengagumkan. Tahun-tahun pertama ini pulalah yang menyediakan dasar untuk membangun perkembangan anak di masa-masa selanjutnya. Ketika lahir ke dunia, bayi telah siap dengan pikiran untuk menyelidiki, siap untuk menjajaki dan menemukan. Hingga selama tahun berikutnya, keterampilan dan kemampuannya berkembang lebih lanjut dan selalu bertambah sepanjang waktu. Rasa ingin tahunya seakan tidak pernah habis. Sebagai orang tua, tentu ingin memberikan yang terbaik. Orang tua dapat membantu bayi dengan mendampingi berproses diiringi dengan cinta kasih, perhatian dan stimulasi kepadanya, dengan harapan kelak menjadi anak yang cerdas (Woolfson, 2001).

Salah satu kebutuhan terpenting bagi bayi adalah interaksi bersama keluarga, terutama orang tuanya. Ada beragam cara dan kegiatan yang bisa diberikan orang tua untuk memberikan stimulasi pada bayi di tahun-tahun pertama kehidupannya. Dengan memahami kebutuhan bayi sesuai usianya, orang tua tetap memberikan stimulasi sesuai yang diperlukan bayinya. Dalam kesempatan penelitian ini, penulis ingin mengembangkan sebuah media yang dapat membantu orang tua untuk memberikan stimulasi pada tahun-tahun pertama bayi. Media ini juga diharapkan dapat menjembatani interaksi orang tua dan bayi sehingga orang tua tidak melulu memberikan gadget untuk membuatnya tenang. Pada usia satu tahun, bayi mulai dapat memainkan puzzle pertama mereka dan akan semakin mengenal buku yang ada disekitar mereka (Young, 2001). Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran untuk bayi berupa *Puzzle Book*. *Puzzle Book* merupakan beberapa potong puzzle yang terkumpul dalam bentuk buku. *Puzzle Book* ini diharapkan dapat kebersamai bayi dan orang tua dalam berinteraksi dimana saja dan kapan saja. Selain itu, bentuk buku yang dipilih sebagai kemasan kumpulan puzzle ini, diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk mengajak bayi mencintai buku dan membaca. Jika bayi telah memiliki rasa senang berinteraksi dengan buku, maka diharapkan akan lebih mudah baginya untuk menerima buku sebagai salah satu bagian dari jalan hidupnya. Pemberian buku sebagai stimulasi ini kelak berguna untuk perkembangan di usia selanjutnya. Melalui paparan diatas penulis bermaksud mengajukan ketertarikan penulis untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Book* Sebagai Stimulasi Motork Halus untuk Bayi"

## II. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D). Jika dibandingkan dengan jenis penelitian lainnya, prosedur dalam penelitian pengembangan ini berbeda. Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). R & D didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaitemukan, merumuskan,

memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna<sup>1</sup>.

Tujuan penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media belajar bagi bayi. Media belajar yang dikemas sebagai mainan edukatif ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh orang tua untuk mendampingi bayinya bertumbuh dan berkembang. Selain sebagai stimulasi untuk motorik halus pada bayi, media belajar ini juga diharapkan dapat menjembatani interaksi antara orang tua dan bayi, sehingga terbangun *bonding* yang diharapkan dapat menjadi fondasi bagi tumbuh kembang bayi dikemudian hari.

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama penelitian dilakukan di Bogor pada keluarga yang memiliki bayi dengan usia antara 18 hingga 24 bulan. Tahap kedua dilakukan di Kelas Gerbong Kecil Di Baby President School di Taman Yasmin Sektor III Kota Bogor.

Penelitian ini menggunakan model ASSURE sebagai model pengembangannya. Model ASSURE diciptakan oleh Smaldino, dkk. untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, terutama dalam kegiatan menggunakan media dan teknologi. Pada pengembangannya, model ASSURE didasarkan pada pemikiran Robert M. Gagne mengenai peristiwa pembelajaran atau "*event of instruction*". Menurut Gagne desain pembelajaran yang efektif dimulai dari upaya yang mampu memotivasi seseorang untuk belajar. Langkah ini harus diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara kontinyu.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *puzzle book* untuk menstimulasi motorik halus pada bayi. Penelitian ini menggunakan model ASSURE untuk mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran ini. Tahap pengembangan media pembelajaran dengan model ASSURE ialah sebagai berikut.

---

<sup>1</sup> Nusa Putra, *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), p. 67.

<b>A</b>	= <u>Analisis Karakteristik Bayi</u> (Analyze Learners)
<b>S</b>	= <u>Menetapkan Tujuan Pembelajaran</u> (State Objectives)
<b>S</b>	= <u>Seleksi Media, Metode, dan Bahan</u> (Select Methods, Media, and Materials)
<b>U</b>	= <u>Memanfaatkan Bahan Ajar</u> (Utilize Materials)
<b>R</b>	= <u>Melibatkan Bayi dalam Kegiatan Belajar</u> (Requires Learner Participation)
<b>E</b>	= <u>Evaluasi &amp; Revisi</u> (Evaluate & Revise)

### **A. Analisis Karakteristik Bayi**

*Puzzle Book* ini merupakan perpaduan dari *bussy book*, *soft book* dan *puzzle* itu sendiri. Pengembangan *puzzle book* ini berangkat dari kebutuhan peneliti untuk menstimulasi motorik halus pada bayi. Penelitian ini meneliti subyek bayi berusia 12 hingga 24 bulan. Karena pada usia tersebut bayi telah siap untuk memainkan *puzzle* pertama mereka. Untuk latihan awal, *puzzle* yang baik berisi objek yang familiar bagi bayi. Maka disusunlah media yang dapat membantu orang tua untuk melatih motorik halus bayi.

### **B. Menetapkan tujuan pembelajaran**

Tujuan dari pengembangan ini adalah membuat media belajar yang dapat membantu menstimulus motorik halus pada bayi. Media yang dibuat juga harus memiliki tema yang dekat keseharian dengan bayi. Dalam penelitian ini tema yang ditentukan yaitu memperkenalkan konsep lingkaran yang diwakili oleh berbagai objek yang dapat ditemukan dalam keseharian bayi.

### **C. Menyeleksi media, metode dan bahan**

Pada tahap selanjutnya peneliti memilih *puzzle book* yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk bayi. Bahan yang dipilih berupa kain, agar aman, ringan dan mudah dibersihkan untuk bayi. Dalam penyampaian untuk bayi, metode yang digunakan adalah metode bercerita. Orang tua dapat menceritakan objek *puzzle book* sambil bermain dan juga dapat mengkaitkan objek dalam *puzzle book* pada keseharian bayi.

### **D. Memanfaatkan bahan ajar**

Tahapan selanjutnya yaitu mengujicobakan media dalam sebuah kegiatan. Dalam memberikan pembelajaran untuk bayi salah satu hal yang harus diperhatikan adalah kesiapan bayi. Pembelajaran tidak dapat berjalan jika bayi dalam kondisi mengantuk, lelah atau lapar. Pembelajaran yang diberikan juga tidak bisa terlalu banyak. Hal ini untuk menghindari over-stimulus pada bayi. Meskipun begitu, pada dasarnya sejak dilahirkan bayi sudah siap mempelajari dunia barunya.



Gambar 1. Memanfaatkan Bahan Ajar

### E. Melibatkan bayi dalam kegiatan belajar

Pada kelompok yang lebih banyak, melibatkan bayi dalam pembelajaran memiliki tantangan yang berbeda. Tingkat fokus bayi yang memang masih sedikit ditambah dengan distraksi dari temannya membuat fokus bayi lebih cepat terpecah. Namun, melihat temannya ada yang masih bermain *puzzle book* membuat salah seorang bayi yang tadinya sudah berlari-larian dan memainkan permainan lain, jadi kembali ikut bermain *puzzle book* bersama. Melibatkan bayi dalam kegiatan untuk mengeksplorasi *puzzle book* dilakukan berbagai cara, seperti mengajukan pertanyaan, bercerita tentang objek dalam *puzzle book*, sambil menunjukkan berbagai objek dalam *puzzle book*.



Gambar 2. Melibatkan Bayi dalam Kegiatan

## F. Evaluasi dan revisi

Puzzle book ini telah mengalami beberapa revisi. Pada tahap awal, revisi yang dilakukan adalah: 1) menentukan tema yang lebih spesifik untuk *puzzle book*, 2) memperbaiki objek yang belum mewakili bentuk konkrit objek yang sesungguhnya dan 3) mengganti keping puzzle yang terlalu banyak dan terlalu kecil untuk bayi.

## IV. SIMPULAN

*Puzzle book* dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan bayi. Dalam penelitian ini *Puzzle book* dikembangkan dengan model ASSURE melalui enam tahap, yaitu 1) menganalisis karakteristik bayi, 2) menetapkan tujuan pembelajaran, 3) menyeleksi media, metode dan bahan, 4) memanfaatkan bahan ajar, 5) melibatkan pembelajar dalam kegiatan pembelajaran dan 6) evaluasi dan revisi.

*Puzzle book* yang dibuat telah melewati proses revisi dan diujicobakan sehingga memenuhi kriteria sebagai berikut: memiliki tema pengenalan bentuk lingkaran di lingkungan sekitar bayi, sederhana, dekat dengan kehidupan sang bayi, ukuran yang cukup besar untuk digenggam, mewakili bentuk konkritnya dan memiliki tekstur tertentu. Bayi dapat mengenali berbagai objek dalam *puzzle book*. Bayi juga dapat menggenggam keping puzzle book dan berusaha memainkannya sendiri dengan mencabut dan melekatkan keping puzzle book. Bayi juga senang bereksplorasi dan membolak-balikkan halaman puzzle book.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Fajrina, Hani Nur. (2015). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. [Online]. Tersedia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>. [20 November 2017]
- Febrino, M. A . (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak. *Noura*, Vol. 1 No. 1.
- Papalia, dkk. (2013). *Human Development: Edisi 10 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Putra, Nusa. (2012). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Woolfson, Richard C. (2001). *Bayi yang Cerdas*. Batam Centre: Karisma Publishing Group.
- Young, Caroline. (2007). *Menghibur dan Mendidik Batita*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.