



Identifikasi penggunaan media digital terhadap perkembangan motorik halus anak di TK Trimardisunu Demak

Lailis Sa'adah, Rina Windiarti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Indonesia
E-mail: aliyscanla@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 14-08-2023

Revised: 17-09-2023

Accepted: 25-10-2023

Keywords:

Fine motor skill, digital games, children

ABS TRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permainan digital terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Trimardisunu Demak. Lokasi penelitian dilakukan di TK Trimardisunu Demak. Dalam penelitian mengenai Identifikasi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Digital. Sumber datanya yaitu: Kepala Sekolah, Guru serta orang tua murid di TK Trimardisunu. Teknik pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber merupakan teknik untuk menguji kredibilitas data dengan cara melakukan pengecekan data yang didapatkan dari beberapa sumber. Analisis data menggunakan model Milles dan Huberman yaitu melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian bahwa media digital mampu memberikan dampak pada kemampuan motorik halus peserta didik di TK Trimardisunu Demak. Media digital menjadi salah satu alternatif kegiatan belajar dan bermain yang menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan zaman karena melibatkan TIK. Hanya saja dalam penggunaannya perlu pendampingan baik dari orang tua maupun guru dan diarahkan untuk membuka permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangannya termasuk salah satunya adalah kemampuan motorik halus.



bit.ly/jpaUNY

This study aims to identify digital games on children's fine motor skills at Trimardisunu Kindergarten, Demak. The research location was conducted at Trimardisunu Kindergarten, Demak. In research regarding the Identification of Early Childhood Motor Development Through Digital Games. The data sources are: Principals, teachers and parents of students at Trimardisunu Kindergarten. The data validity checking technique used in this study is source triangulation. Source triangulation is used to test the credibility of the data which is done by checking the data obtained through several sources. Data were analyzed using the Milles and Huberman model, namely through the process of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that digital media is able to have an impact on the fine motor skills of students at Trimardisunu Demak Kindergarten. Digital media is an alternative for learning and playing activities that is fun and in accordance with the times because it involves ICT. It's just that in its use it needs assistance from both parents and teachers and is directed to open educational games that can enhance its development including one of which is fine motor skills.

PENDAHULUAN

Kemampuan motorik menjadi salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini tak terkecuali motorik halus. Perkembangan motorik adalah perkembangan yang menjalar ke seluruh tubuh mulai dari kepala sampai kaki dan perkembangan menyebar dari pusat titik tumpu tubuh ke anggota badan (Safitri & Eka Nugroho, 2017). Aspek motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar ini merupakan gerakan yang menggunakan otot besar dan tenaga yang lebih besar diantara kegiatan



motorik kasar yaitu melompat, berlari, memanjat, menendang dan lain sebagainya. Motorik halus merupakan gerakan koordinasi dengan melibatkan beberapa kelompok otot untuk melakukan gerakan seperti menggenggam, melempar, menggambar, menangkap, dan lain sebagainya (Winstein et al., 2003). Motorik halus merupakan suatu aspek perkembangan yang sangat penting pada anak usia dini sebagai bagian dari enam aspek perkembangan (Sutapa et al., 2021). Kemampuan motorik ini berkaitan erat dengan kemampuan individu terhadap sistem syaraf yang membutuhkan koordinasi gerak anggota tubuh (Brown, 2010).

Dalam kehidupan sehari-hari perkembangan motorik menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan motorik halus menjadi hal yang sangat penting agar mampu menjadi bekal anak dalam melakukan kegiatan-kegiatan untuk kehidupan sehari-harinya. Anak akan terampil dalam menggunakan sendok serta garpu untuk digunakan makan secara mandiri tanpa bantuan orang lain. Anak-anak mampu mengancingkan baju dan melepasnya secara mandiri. Berdasarkan dari temuan sebelumnya dari hasil penelitian menyatakan bahwa kemampuan dalam aspek perkembangan motorik halus sangat berhubungan dengan kecerdasan akademik (de Bruijn et al., 2019).

Kemampuan pengendalian diri serta koordinasi mata dan pergerakan otot pada anak usia dini dapat dilatih melalui kegiatan motorik halus. Perkembangan kognitif anak akan mengalami peningkatan apabila kemampuan motorik halusnya dapat dikembangkan secara optimal. Apabila anak belajar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, mereka otomatis juga sedang mencoba untuk dapat memadu-padankan berbagai kemampuan yang dimiliki. Rangkaian ini dapat disebut dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*). Terdapat penelitian yang menyebutkan bahwa keterampilan menulis juga mempunyai dampak yang signifikan pada keterampilan membaca pada jenjang sekolah dasar (Sukma et al., 2017). Adapun keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun diantaranya adalah membuat sebuah garis lurus, membuat garis zigzag, serta membuat lingkaran dan juga persegi (Zhang et al., 2023). Pada usia ini anak juga memiliki kemampuan mengambil benda-benda kecil menggunakan ibu jari seperti payet, beras dan lain-lain (Carter et al., 2005).

Anak usia dini dapat membangun menggunakan balok meskipun belum sepenuhnya memiliki makna serta belum beraturan. Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai (Umami et al., 2020). Tujuannya agar media pembelajaran memiliki makna sehingga dapat digunakan untuk media penyampaian materi belajar untuk anak yang lebih jelas. (Rahim et al., 2022). Media pembelajaran juga terdapat materi yang bersifat instruksional sehingga mampu merangsang kemampuan belajar peserta didik. Media pembelajaran umumnya dapat berupa gawai, video pembelajaran, televisi, bahan cetak, computer (Putra, 2017). Media pembelajaran memiliki tujuan untuk dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas (Hidayat et al., 2021).

Pada zaman saat ini yang mengalami kemajuan perkembangan termasuk salah satunya adalah kemajuan teknologi, media pembelajaran yang berbasis digital dapat menjadi sebuah alternatif bagi guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar dan konsentrasi peserta didik. Penggunaan media digital untuk kegiatan pembelajaran mampu memberikan fasilitas belajar untuk anak secara luas, banyak dan variative (Ferri et al., 2020). Media digital mampu memberikan keefektifan belajar karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja tidak ada Batasan baik jarak, ruang dan waktu sehingga ketika anak berada di rumah dapat distimulasi oleh orang tua agar kemampuan motorik halusnya dapat meningkat. Sebagai bentuk dukungan, berbagai model kerangka kerja terus dikembangkan untuk menghasilkan sebuah kerangka yang lebih efektif dan efisien dengan harapan mampu membimbing guru agar dapat bertekad membangun keterampilan digital pada peserta didik. (Dong et al., 2020).

Anak-anak tentunya sangat dekat dengan permainan dalam kehidupan sehari-hari baik permainan tradisional maupun permainan modern (Sonjaya et al., 2021). Permainan tidak harus membutuhkan banyak biaya, tetapi harus menampilkan aspek pendidikan yang dapat memberikan pengalaman atau pendidikan bagi anak-anak. Dalam penggunaannya banyak yang memilih permainan tradisional karena lebih banyak melibatkan berbagai aktifitas fisik. Fakta dilapangan bahwa anak lebih memilih permainan modern karena banyak ragam serta pilihan main yang tingkat kesulitannya



menantang anak untuk menyelesaikan permainannya (Windiarti, 2019). Dalam penggunaannya banyak yang memilih permainan tradisional karena lebih banyak melibatkan berbagai aktivitas fisik. Didalam perkembangan motorik anak usia dini juga dapat ditemukan pada model-model permainan digital atau modern, dimana sebagai orang tua maupun guru tidak melepas anak begitu saja tetapi juga dengan arahan yang benar dan membatasi waktu penggunaannya.

Terdapat kemungkinan bahwa permainan digital yang ada di *gadget* dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan motorik anak usia dini (Yunita et al., 2021). Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati menunjukkan hasil sebagai berikut: hasil penelitian didapatkan adanya peningkatan skor rata-rata pada kemampuan motorik halus anak kelas B TK MNU XV NK Jambangan Paron Ngawi sebelum dan sesudah adanya *treatment*, dimana rata-rata skor awal sebelum adanya perlakuan adalah 52,34 sedangkan skor rata-rata setelah diberikan perlakuan menunjukkan peningkatan menjadi 76,95 yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media digital *art illustration* terhadap kemampuan motorik halus anak (Umi Rahmawati et al., 2023).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Muryaningsih menyebutkan bahwa *game funny animal dance* mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak usia dini diantaranya berupa melatih kemampuan motorik, menggali kreatifitas anak, meningkatkan kepercayaan diri anak, mengelola emosi anak, serta dapat menghargai prestasi orang (Muryaningsih et al., 2019). Anak sebagai pengguna aplikasi yang terdapat pada teknologi digital umumnya menggunakan aplikasi yang menarik, disenangi dan disukai sesuai masing-masing kemampuan yang mereka miliki (Rusdiyah, 2019)

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK Trimardisunu Demak, didapatkan fakta bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan di TK Trimardisunu beberapa kali mengkombinasikan beberapa metode pembelajaran dengan salah satunya melibatkan pembelajaran digital. Sekolah memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan laptop, mengoperasikan permainan *digital* dengan pendampingan oleh guru. Selain itu berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara yang telah dilakukan kepada orang tua murid di TK Trimardisunu Demak saat menunggu anak-anak mereka di depan sekolah, didapatkan fakta bahwa selama anak di rumah diberikan akses permainan digital salah satunya melalui media gawai. Anak-anak TK trimardisunu sudah mengenal gawai dan bagaimana cara mengoperasikannya dengan didampingi oleh orang tua mereka. Berdasarkan dari beberapa latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengidentifikasi penggunaan media digital terhadap kemampuan motorik halus anak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perkembangan motorik anak usia dini melalui model-model permainan digital. Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu dalam bidang perkembangan pada anak khususnya perkembangan motorik halus.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang didasari dari tujuan dan masalah yang akan diteliti. Sebuah penelitian sendiri harus dilaksanakan dengan menggunakan metode atau prosedur ilmiah sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian kualitatif yaitu sebuah metode penelitian yang dipergunakan untuk meneliti pada suatu kondisi objek yang sebenarnya atau tanpa rekayasa, dimana instrumen kunci yang digunakan untuk pengumpulan data adalah peneliti, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif sehingga hasil dari penelitian lebih fokus terhadap makna dari sebuah peristiwa daripada *generalisasi* (Moleong, 2017).

Sumber data merupakan individu yang dapat memberikan informasi mengenai apa yang ingin dicari dalam penelitian ini. Individu tersebut biasanya disebut sebagai informan atau responden. Lokasi penelitian dilakukan di TK Trimardisunu Demak. Dalam penelitian mengenai Identifikasi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Digital. Sumber datanya yaitu: Kepala Sekolah, Guru serta orang tua murid di TK Trimardisunu. Teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi sumber. Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji kredibilitas data



yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.

Adapun teknik pengumpulan data menurut Sugiyono ada empat macam yaitu teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Pada penelitian ini, peneliti memilih penggunaan teknik triangulasi data yang berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan model *Miles and Huberman*. Menurut *Miles and Huberman* menyampaikan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Berikut ini alat ukur yang digunakan dalam proses penelitian.

Tabel 1. Alat ukur observasi

ASPEK	KEGIATAN	PROSEDUR	INDIKATOR KEBERHASILAN	ALAT YANG DIGUNAKAN
Motorik halus	Meniru gambar bentuk	Tunjukkan kartu gambar dan potongan bentuk anak selembar kertas dan beberapa alat tulis (spidol, pensil, pensil warna, krayon). Minta anak untuk membuat bentuk seperti kartu gambar yang ditunjuk.	Mampu meniru □ dan △	Kertas gambar, alat tulis (pensil, krayon, spidol, pensil warna)
	Membangun menara	Letakkan balok-balok didepan anak. Kemudian minta anak untuk membuat Menara balok seperti contoh (contohkan 6 balok disusun ke atas)	Mampu membangun sesuai intruksi dan tidak jatuh.	Balok
	Mengambil benda-benda kecil	Anak diberikan 10 biji-bijian dipiring. Minta anak memindahkan biji-bijian ke gelas satu persatu.	Mampu mengambil dengan satu tangan	Biji-bijian, piring dan gelas
	Menggenggam	Sediakan plastisin dan minta Anak untuk membuat 3 bola dari plastisin.	Mampu membentuk bola dari hasil remasan (hanya dengan di intruksikan)	
	Menggunting	Anak menggunting gambar wajah.	Mampu menggunting sesuai pola wajah.	



HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Digital terhadap Kemampuan Menggambar

Menggambar merupakan suatu bentuk kegiatan mengekspresikan seni dan emosi seseorang. Melalui kegiatan menggambar diharapkan peserta didik dapat menuangkan ide dan gagasannya sehingga mampu tersalurkan apa yang sedang dirasakan dan juga dipikirkan (Pahrul et al., 2019). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan teknologi mampu membantu peserta didik menemukan daya kreatifitasnya yang lebih dengan pemberian stimulus yang optimal (Nuraini & Rahmadani, 2022).

Kegiatan menggambar merupakan bagian dari keterampilan motorik halus anak karena melibatkan otot-otot tangan mereka dalam menggoreskan warna ke bidang gambar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Trimardisunu, sejumlah 30 peserta didik di kelompok B memiliki minat yang tinggi dalam kegiatan menggambar. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme yang tinggi ketika melakukan kegiatan menggambar seluruh peserta didik mengambil alat tulis dan juga kertas gambar yang telah disediakan. Hasil penelitian dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 2. Hasil pengamatan kemampuan menggambar

No	Indikator	Jumlah anak
1	Menggambar garis lurus dengan jelas	27
2	Menggambar garis lurus sejajar (tidak miring)	18
3	Mampu menggambar garis zig zag	26
4	Menggambar lingkaran	24
5	Menggambar persegi	19

Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 50% peserta didik di TK Trimardisunu yang memiliki latar belakang kebiasaan menggunakan media digital ketika berada di rumah dan di sekolah mampu memiliki minat serta memiliki kemampuan menggambar yang tinggi. Kemampuan peserta didik kelompok usia B yaitu menggambar garis lurus, garis sejajar, garis zig zag, lingkaran dan persegi menunjukkan bahwa sebagian besar dari total jumlah peserta didik telah mampu menggambar sesuai dengan pedoman pengamatan yang telah disusun. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Hendraningrat bahwa media digital memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik (Hendraningrat & Fauziah, 2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh Fitra terkait pemanfaatan TIK mampu memberikan peningkatan hasil belajar dengan melalui kegiatan menggambar ide dan gagasan yang dituangkan menjadi lebih banyak dan mampu meningkatkan kreatifitas dalam beimajinasi (Fitra & Maksun, 2021). Berdasarkan hasil penellitia dan juga diperkuat dengan penelitian-penelitian yang terdahulu, penggunaan media digital berdampak baik terhadap kemampuan menggambar peserta didik yaitu berupa goresan tangannya hingga ide yang dimunculkan.



Gambar 1. Kegiatan menggambar anak

Permainan Digital terhadap Kemampuan Membangun

Membangun pada anak usia dini merupakan kegiatan menyusun beberapa benda menjadi satu kesatuan utuh yang memiliki makna. Pada kegiatan bermain membangun anak membentuk, menciptakan serta membangun sesuatu menggunakan benda seperti balok, lego ataupun benda-benda lain yang dapat disusun (Suryana & Desmila, 2022). Permainan membangun ini merupakan jenis permainan konstruktif yang melibatkan kemampuan kognitif dan juga motorik. Kekuatan tangan dalam mengambil balok dan menyusunnya dengan hati-hati menjadi suatu hal penting dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Trimardisunu Demak, dari jumlah peserta didik 30, didapatkan hasil pengamatan terkait dengan kemampuan membangun sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil pengamatan kemampuan membangun

No	Indikator	Jumlah anak
1	Membangun 10 balok dengan baik (tidak runtuh)	15
2	Membangun sesuai dengan instruksi	15

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dari 30 peserta didik, 15 anak sudah mampu membangun 10 balok dengan tidak runtuh dan 15 anak juga sudah mampu membangun sesuai dengan napa yang dicontohkan dan diinstruksikan. Penggunaan media digital sebagai media permainan edukatif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi nyatanya tidak melulu mampu memberikan dampak negatif. Kegiatan membangun menggunakan balok dan lego pada peserta didik di TK Trimardisunu mampu melatih kemampuan motorik halus mereka sesuai dengan indicator hasil pengamatan yang telah dilakukan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shunhaji bahwa kegiatan membangun mampu meningkatkan imajinasi anak dan mengembangkan kemampuan motorik-motorik halus anak (Shunhaji & Fadiyah, 2020). Penelitian lain yang dilakukan oleh Yunita bahwa penggunaan media digital mampu menjadi alternatif media belajar bagi anak yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Kemampuan mengoperasikan media digital menjadi salah satu faktor yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.



Gambar 2. Kegiatan membangun anak

Permainan Digital terhadap Kemampuan Mengambil

Kegiatan mengambil atau lebih sering dikenal dengan kegiatan menjemput adalah salah satu kegiatan yang mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus merupakan suatu kemampuan yang melibatkan jari-jemari, tangan serta gerakan pergelangan tangan anak. Kegiatan menjemput atau mengambil ini merupakan suatu kegiatan yang terlihat mudah namun banyak anak-anak yang masih belum mampu melakukannya dengan baik. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan menjemput diperlukan kekuatan otot-otot jari sehingga apa yang diambil ataupun dijemput tidak mudah terjatuh. Berikut ini tabel hasil pengamatan yang dilakukan di TK Trimardisunu Demak.

Tabel 4. Hasil pengamatan kemampuan mengambil/menjemput

No	Indikator	Jumlah anak
1	Mengambil benda-benda kecil dengan tidak berjatuhan	25
2	Mengambil benda-benda kecil dengan satu tangan	22



Gambar 3. Kegiatan mengambil anak

Berdasarkan hasil pada tabel pengamatan diatas, bahwa dari total 30 peserta didik di TK Trimardisunu Demak dalam kegiatan mengambil/menjemput sudah dilakukan dengan baik sebanyak 25 anak mampu mengambil benda-benda kecil dengan tidak berjatuhan dan sejumlah 22 anak mampu mengambil benda-benda kecil menggunakan satu tangan. Hal ini menunjukkan bahwa



dengan penggunaan media digital sebagai media belajar dan bermain baik di rumah maupun di sekolah mampu memberikan dampak positif pada sebagian besar peserta didik terkait dengan kemampuan mengambi/menjumput. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi bahwa kegiatan menjumpit merupakan salah satu kegiatan motorik halus yang harus ditingkatkan. Melalui kemampuan menjumpit mampu menunjukkan kemampuan motorik halus peserta didik sehingga guru dapat memberikan kegiatan-kegiatan variatif untuk melatih kemampuan menjumpit (Sintia Dewi et al., 2021).

Permainan Digital terhadap Kemampuan Menggenggam

Menggenggam merupakan suatu kegiatan motorik halus anak usia dini. Kegiatan menggenggam memerlukan otot-otot jari tangan yang kuat sehingga dapat menggenggam dengan sempurna. Kegiatan menggenggam ini merupakan salah satu kegiatan penting yang nantinya menjadi bekal pada anak untuk dapat menulis dengan memegang pensil. Genggaman yang lemah akan membuat hasil coretan anak menjadi kurang tegas. Berikut ini hasil pengamatan yang dilakukan di TK Trimardisunu Demak terkait dengan kemampuan menggenggam.

Tabel 5. Hasil pengamatan kemampuan menggenggam

No	Indikator	Jumlah anak
1	Menggenggam dengan erat	30
2	Membentuk bola dari hasil remasan	27

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, kemampuan menggenggam peserta didik di TK Trimardisunu Demak sudah menunjukkan kemampuan yang baik. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan bahwa 30 anak sudah mampu menggenggam dengan erat, serta 27 anak mampu membentuk bola dari hasil remasan menggunakan kertas koran dan juga plastisin. Kemampuan motorik halus yaitu kemampuan anak untuk melakukan dengan melibatkan otot-otot halus (kecil) seperti kegiatan menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, serta memasukan kelereng dapat dilakukan jika perkembangan motorik halus anak telah matang dimana terlihat dari kemampuannya dalam memegang pensil, meremas plastisin, mencubit plastisin dan menggenggam plastisin (Feminin & Pusari, 2016).



Gambar 4. Kegiatan menggenggam anak



Permainan Digital terhadap Kemampuan Menggunting

Kegiatan menggunting adalah salah satu kegiatan motorik halus yang dapat melatih koordinasi gerakan tangan dan mata. Kelebihan menggunting bagi anak adalah melatih motorik halus melatih koordinasi tangan-mata dan konsentrasi, meningkatkan kepercayaan diri, lancar dalam menulis dan ungkapan ekspresi (Widayati et al., 2019). Berikut ini hasil pengamatan yang dilakukan di TK Trimardisunu Demak terkait dengan kemampuan menggunting.

Tabel 6. Hasil pengamatan kemampuan menggunting

No	Indikator	Jumlah anak
1	Menggunting sesuai pola	23
2	Menggunting hingga selesai	30

Berdasarkan pada tabel tersebut bahwa kemampuan menggunting anak sudah baik. Hal ini berdasarkan dari total 30 peserta didik, sebanyak 23 anak sudah mampu menggunting sesuai dengan pola, dan 30 peserta didik mampu menggunting hingga selesai meskipun empat diantaranya belum sesuai dengan pola yang ada. Kemampuan menggunting menjadi suatu hal yang penting untuk terus dikembangkan, dengan kemampuan motorik halus yang baik otot-otot jari dan tangan anak menjadi semakin kuat dan mampu menggunting dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Asmara bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus anak pada kelompok A TK Khadijah Surabaya dapat meningkat dalam kegiatan menggunting (Asmara, 2020). Proses pembelajaran kegiatan menggunting dilakukan secara bertahap sesuai Langkah-langkah pembelajaran, sehingga kemampuan motorik halus anak dapat meningkat secara bertahap.



Gambar 5. Kegiatan menggunting anak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa media digital mampu memberikan dampak pada kemampuan motorik halus peserta didik di TK Trimardisunu Demak. Media digital menjadi salah satu alternatif kegiatan belajar dan bermain yang menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan zaman karena melibatkan TIK. Hanya saja dalam penggunaannya perlu pendampingan baik dari orang tua maupun guru dan diarahkan untuk membuka permainan edukatif yang dapat meningkatkannya termasuk salah satunya adalah kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus menjadi salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak karena menjadi suatu hal dasar yang melibatkan kemampuan tersebut untuk kehidupan sehari-hari anak seperti memegang pensil, melipat, menulis, meronce dan masih banyak lagi.



UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada Lembaga pendidikan TK Trimardisunu Demak sebagai objek dalam penelitian ini. Rasa terima kasih juga saya persembahkan untuk rekan sejawat yang telah memberikan dukungan. Ucapan terima kasih juga penulis berikan kepada Tim Editor dan Reviewer Jurnal Pendidikan Anak yang meluangkan waktunya untuk mereview serta memberikan masukan sehingga artikel jurnal ini menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, B. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggunting pada anak usia dini di kelompok A tk khadijah surabaya. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 11–23.
- Brown, C. G. (2010). Improving fine motor skills in young children: An intervention study. *Educational Psychology in Practice*, 26(3), 269–278. <https://doi.org/10.1080/02667363.2010.495213>
- Carter, R., Goddard, A., Reah, D., Sanger, K., & Bowring, M. (2005). *Working with texts*. Taylor & Francis e library.
- de Bruijn, A. G. M., Kostons, D. D. N. M., van der Fels, I. M. J., Visscher, C., Oosterlaan, J., Hartman, E., & Bosker, R. J. (2019). Importance of aerobic fitness and fundamental motor skills for academic achievement. *Psychology of Sport and Exercise*, 43, 200–209. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2019.02.011>
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>
- Feminin, K., & Pusari, R. W. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus pada aud melalui kegiatan bermain konstruksi plastisin bentuk huruf kelompok b ra taqwal ilah semarang tahun ajaran 2015/2016. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 32–45.
- Ferri, F., Grifoni, P., & Guzzo, T. (2020). Online learning and emergency remote teaching: Opportunities and challenges in emergency situations. *Societies*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/soc10040086>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan tik. *JP2*, 4(1), 1–13. <https://www.powtoon.com>.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media pembelajaran digital untuk stimulasi motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., Fauziyyah, N., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jl Soekarno Hatta Kel Cimincrang Kec Gedebage Kota Bandung, U., & Barat, J. (2021). Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103.
- Nuraini, K., & Rahmadani, N. K. A. (2022). Implementation of steam learning on children aged 5-6 years at talenta kindergarten semarang. *Belia: Early Childhood Education Papers*, 11(1), 28–35. <https://doi.org/10.15294/belia.v11i1.56048>
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja.
- Muryaningsih, Khasanah, I., & Rakhmawati, E. (2019). *Funny animal dance game “stimulasi kemampuan motorik anak di era society 5.0.”*
- Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui kegiatan menggambar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>
- Putra, C. A. (2017). *Utilization of multimedia technology for instructional media utilization of multimedia technology for instructional media pemanfaatan teknologi multimedia untuk media instruksional*.



- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022). Interactive design of physics learning media: The role of teachers and students in a teaching innovation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012075>
- Rusydiyah, E. F. (2019). *Teknologi pembelajaran implementasi pembelajaran era 4.0*. UIN Sunan Ampel Press.
- Safitri, N., & Eka Nugroho, R. (2017). Stimulation Dance Creations Art On Gross Motor Development Children Aged 5-6 Years in Islamic Al-Huda TK Se-marang. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 6(1), 39–42. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v6i1.15785>
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). *Efektivitas alat peraga edukatif (ape) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini*. 2(2), 1–30.
- Sintia Dewi, N., Aulina, N., & Paud,) Pg. (2021). *penerapan kegiatan berjumput (membatik jumputan) dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun*. 5, 18–27.
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi permainan tradisional sebagai wahana peredam permainan digital pada anak. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 385–396. www.journal.uniga.ac.id
- Sukma, E., Mahjuddin, R., & Amelia, R. (2017). *Literacy media development in improving reading and writing skill of early class students in elementary school padang utara padang*.
- Suryana, D., & Desmila, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8632>
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11). <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Umami, Y. S., Suparno, & Hakim, L. (2020). The development of “paper toys” learning media to stimulate children’s fine motor skills. *ACM International Conference Proceeding Series*, 250–255. <https://doi.org/10.1145/3416797.3416818>
- Umi Rahmawati, R., Sekar Kusuma, W., & Primashanti Koesmadi, D. (2023). *Pengaruh Media Digital Art Illustration Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B*. 7(01), 63–73. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i01.12445>
- Widayati, S., Rinakit Adhe, K., Nafisa, F., & Silvia, E. F. (2019). Tahapan menggunting meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. In *Child Education Journal* (Vol. 1, Issue 2).
- Windiarti, R. (2019). Smartphone: anak atau orang tua yang sesungguhnya tidak dapat terlepas darinya? *Porsiding Seminar Nasional PG PAUD UNTIRTA*, 325–333. <http://semnaspgpaud.untirta.ac.id/index.php/>
- Winstein, C., Wing, A. M., & Whittall, J. (2003). *Motor control and learning principles for rehabilitation of upper limb movements after brain injury* (Vol. 9). <http://www.bham.ac.uk/symon>
- Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Putri Winahyu, R., Dewi Suryaningsih, M., & Pramono, D. (2021). Implementasi penggunaan teknologi oleh orang tua sesuai pendidikan karakter moral untuk anak usia dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet>
- Zhang, C., Wang, C., Deng, Z., Gao, J., Ding, Z., & Chen, J. (2023). Hand copy performance of young children and the illiterate, semi-illiterate, and literate adults. *Current Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-05009-x>