



Pengaruh Kegiatan Bermain *Papercraft* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin

Nining Siti Hamidah¹, Fahmi², Elsa Cindrya³, Febriyanti⁴, Desvi Wahyuni⁵

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Jln. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No. 1. Km, 3.5. Kel. Pahlawan, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Indonesia

Email: nininghamidah005@gmail.com¹, fahmi_uin@radenfatah.ac.id²,

elsacindrya@radenfatah.ac.id³, febriyanti_uin@radenfatah.ac.id⁴,

desviwahyuni@radenfatah.ac.id⁵

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pre Test-Post Test*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 13 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil hipotesis didapatkan setelah dilakukan tes awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*). Hasil analisis data diperoleh t -hitung = 52,608, sementara itu, nilai t -tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,179. Sehingga dapat disimpulkan t -hitung > t -tabel, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia kelompok A di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin.

Kata kunci: *Papercraft, Kemampuan Motorik Halus, Anak Usia Dini*

Abstract: This study aims to determine whether there is an effect of the use of *papercraft* media on fine motor skills in children aged 4-5 years at PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya. The type of research used is *Pre-Experimental* with *One Group Pre Test-Post Test* design. The sample in this study amounted to 13 children consisting of 6 boys and 7 girls. Data collection techniques in this study used observation, testing and documentation. Data analysis techniques used in this study are normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of the hypothesis were obtained after the initial test (*pre-test*) and final test (*post-test*). The results of the data analysis obtained t -count = 52.608, meanwhile, the t -table value at a significance level of 5% was 2.179. So it can be concluded that t -count > t -table, then H_a is accepted and H_0 is rejected, which means there is a significant effect of the use of *papercraft* media on fine motor skills in children aged group A at PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya, Banyuasin Regency

Keywords: *Papercraft, Fine Motor Skills, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Usia dini sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*, yaitu periode ketika semua aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik, berkembang dengan sangat pesat. Menurut Montessori, masa keemasan ini berlangsung sejak anak lahir hingga usia enam tahun, di mana anak menjadi lebih peka terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya (Laksana, 2021). Pada masa ini, anak mengalami periode kepekaan atau sensitivitas yang berbeda-beda antara satu

anak dengan yang lainnya, sebagaimana halnya dengan variasi dalam pertumbuhan dan perkembangan setiap individu. Masa ini juga merupakan waktu yang sangat penting, karena menjadi dasar awal bagi pengembangan keterampilan kognitif, bahasa, motorik fisik, serta sosial-emosional pada anak usia dini.

Pengembangan aspek fisik-motorik pada anak terdiri dari dua bagian, yaitu motorik kasar (*gross motor*) dan perkembangan motorik halus (*fine motor*), yang tentunya sangat berguna bagi kesehatan dan pertumbuhan anak. Keterampilan motorik halus melibatkan perkembangan otot-otot kecil, terutama yang berperan dalam kemampuan memegang dengan tepat. Kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi keterampilan menulis yang akan berkembang di tahap selanjutnya (Khadijah & Amelia, 2020). Kemampuan motorik halus adalah suatu keterampilan penting yang dimiliki anak dan harus ditingkatkan melalui berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perkembangan kemampuan motorik halus merupakan aspek yang perlu diperhatikan dan dikembangkan pada masa pertumbuhan anak. Menurut Luo dalam (Masrurroh et al., 2022), motorik halus dapat didefinisikan sebagai kemampuan melakukan gerakan menggunakan otot-otot kecil yang memerlukan koordinasi yang baik antara mata dan tangan. Gerakan otot kecil ini penting dalam pengembangan keterampilan seperti meremas kertas, melipat, menyobek, menggambar, menulis, dan sebagainya.

Stimulasi diperlukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus karena proses kematangan tidak cukup untuk mencapai perkembangan penuh. Secara umum, aspek motorik kasar berkembang lebih awal dibandingkan dengan aspek motorik halus. Oleh karena itu, penting untuk memberikan rangsangan agar kemampuan motorik halus dapat berkembang dengan seimbang, memastikan bahwa anak tidak hanya mengembangkan keterampilan gerakan otot besar tetapi juga melatih gerakan otot kecil.

Pendidikan anak usia dini mengadopsi pendekatan bermain sambil belajar, di mana anak belajar sambil menikmati aktivitas bermain. Menurut Catron dan Alen dalam (Sujiono, 2019) bermain memiliki dampak langsung pada berbagai area perkembangan anak. Saat anak bermain, hampir semua aspek perkembangannya dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik. Salah satu jenis kegiatan bermain yang dapat memengaruhi perkembangan anak, terutama kemampuan motorik halus, adalah *papercraft*. Menurut (Fadillah, 2019) *papercraft* adalah seni merakit kertas dengan menggunakan teknik tradisional seperti memotong, melipat, mengelem, dan membentuk kertas.

Dalam upaya untuk menunjukkan kebaruan (*novelty*) penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, peneliti melakukan perbandingan terhadap variasi variabel, metode penelitian, dan hasil penelitian. Pada penelitian dengan judul "Peningkatan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Bermain *Papercraft* (Penelitian Tindakan di TK Alam Rizkia, Depok)" hasil penelitian menyatakan bahwa aktivitas bermain *papercraft* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok A. Penelitian ini menggunakan pendekatan model tindakan kelas Kemmis dan Taggart, dengan tingkat keberhasilan mencapai 75% sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Metode pengumpulan data

melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis data yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian lainnya dengan judul "Pengaruh Terapi Bermain *Papercraft* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun" hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dari terapi bermain *papercraft* terhadap perkembangan motorik halus pada anak prasekolah usia 4-6 tahun di TK Desa Gunungsari Kabupaten Madiun. Hasil tersebut ditemukan signifikan dengan nilai $p\text{-value} = 0,01$ ($\alpha < 0,05$). Penelitian ini menggunakan teknik random sampling, dan analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*.

Sedangkan penelitian ini, peneliti mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *pre eksperimental* desain *one group pretest-posttest*, teknik sampel yang digunakan adalah purposive sampling atau sampel yang dipilih berdasarkan kriteria penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *t-test* pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya.

Dari hasil observasi yang dilakukan di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin pada anak kelompok A masih banyak anak yang mengalami masalah dalam kemampuan motorik halus. Anak belum mahir dalam mengkoordinasi gerakan mata dan tangan, belum mampu dalam menggerakkan jari-jari tangan dengan baik, luwes dan tepat. Hal ini dapat diamati dari kegiatan menulis, masih banyak anak yang terlihat kaku dalam memegang pensil. Ketika melakukan kegiatan menggunting pola masih banyak anak yang menggunting hasilnya tidak mengikuti garis pola dan dalam kegiatannya anak masih memerlukan bantuan orang dewasa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap anak usia kelompok A yang berjumlah 13 anak, diketahui bahwa hanya 4 anak yang mampu mengikuti kegiatan motorik halus dengan baik. Sementara itu, 9 anak lainnya menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak-anak masih belum berkembang secara maksimal.

Penelitian ini menjadi penting karena perkembangan kemampuan motorik halus anak di PAUD Ananda belum optimal. Faktor utamanya adalah minimnya pelaksanaan pembelajaran yang fokus pada pengembangan kemampuan motorik halus, terutama dalam aktivitas seperti menggunting, melipat, dan menempel. Prioritas utama dalam kegiatan belajar mengajar lebih tertuju pada aspek akademis seperti membaca, menulis, dan berhitung, yang dianggap sebagai persyaratan untuk memasuki sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya mengatasi permasalahan dengan melatih gerakan jari-jari tangan, keterampilan, serta koordinasi antara mata dan tangan melalui kegiatan bermain *papercraft*. Kegiatan ini dipilih karena diyakini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas seperti menggunting, melipat, dan menempel. Berdasarkan identifikasi faktor penyebab, permasalahan, dan solusi yang ditawarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Kegiatan Bermain *Papercraft* terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Kelompok A di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin."

B. Landasan Teori

1. Pengertian *Papercraft*

Papercraft, memiliki asal kata dari bahasa Jepang, merujuk pada seni kerajinan tangan yang menggunakan kertas sebagai bahan utama untuk membentuk replika tiga dimensi. Ragam bentuk yang dapat dihasilkan melalui *papercraft* mencakup rumah, mobil, manusia, motor, binatang, dan berbagai karakter tokoh lainnya. Saputra dalam (Budiwaluyo dan Muhid, 2021) menggambarkan *papercraft* sebagai seni yang melibatkan penyatuan beberapa lembar kertas dengan menerapkan teknik tradisional seperti melipat, mengelem, menggunting, dan membentuk kertas. Sementara itu, perspektif lain dari Janes menyatakan bahwa *papercraft* merupakan keahlian tangan yang memanfaatkan kertas dalam pelaksanaannya.

Menurut Pangesti dalam (Kuswanto & Ardiani, 2020), *papercraft* merupakan kegiatan kerajinan tangan yang dapat memperbaiki kemampuan motorik halus pada anak. *Papercraft* menjadi salah satu bentuk kegiatan bermain yang menghibur. Menurut pandangan (Damayanti & Aini, 2019) kerajinan tangan *papercraft* dapat efektif dalam melatih keterampilan motorik halus anak, karena melibatkan penggunaan jari-jemari yang berpotensi meningkatkan kemampuan anak tersebut. Jika lingkungan sekitar mendukung untuk melakukan kegiatan seperti melipat dan menggunting sebagai dasar untuk kemajuan lebih lanjut, anak-anak akan merasa lebih termotivasi, karena upaya kerja keras anak-anak diakui dan dihargai oleh orang-orang di sekitarnya.

Perspektif lain menyatakan bahwa *papercraft* merupakan salah satu bentuk kerajinan tangan yang erat kaitannya dengan keterampilan tangan dalam proses pembuatannya. Dalam proses pembuatan *papercraft*, terlibat tiga kegiatan utama, yaitu menggunting, melipat, dan menempel.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *papercraft* merupakan aktivitas pembuatan kerajinan tangan yang melibatkan proses merakit kertas dengan menggunakan teknik melipat, menggunting, dan menempel. *Papercraft* berperan dalam pengembangan keterampilan motorik halus pada anak.

2. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Motorik halus memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung aktivitas sehari-hari anak. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat sejak usia dini agar kemampuan motorik halus dapat berkembang secara optimal. Motorik halus melibatkan penggunaan otot-otot kecil dan mencakup aktivitas yang memerlukan koordinasi antara tangan dan mata, seperti menggambar, menulis, dan menggunting. Pada usia 3 tahun, keterampilan motorik halus anak mulai berkembang dengan lebih matang, sehingga anak-anak dapat melakukan berbagai aktivitas dengan lebih baik. Memasuki usia 4–5 tahun, kemampuan ini semakin meningkat, termasuk kemampuan dalam menggunakan pensil, menggambar, memotong dengan gunting, hingga menulis huruf cetak.

(Sujiono, 2019) mengemukakan bahwasannya motorik halus merupakan suatu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil atau hanya sebagian tertentu dari tubuh, seperti keterampilan dalam menggunakan jari dan pergelangan tangan dengan tepat. Menurut Sumantri dalam (Sukmawati et al., 2021), keterampilan

motorik halus adalah keterampilan yang melibatkan atau mengorganisir penggunaan otot-otot kecil, seperti tangan dan jari-jari, serta koordinasi antara mata dan tangan. Jenis keterampilan ini mencakup manipulasi objek kecil dalam berbagai alat, seperti dalam pekerjaan yang memerlukan kendali mesin, seperti menjahit, mengetik, dan sejenisnya.

Menurut Depdiknas, gerakan motorik halus memainkan peran yang sangat vital, yang melibatkan otot-otot kecil. Dalam praktiknya, motorik halus tidak mengandalkan tenaga secara signifikan, namun lebih menekankan pada tingkat ketelitian dan koordinasi yang akurat dan cermat. Berdasarkan beberapa pandangan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan otot-otot kecil dan memerlukan koordinasi yang akurat antara mata dan tangan, tanpa memerlukan penggunaan tenaga yang berlebihan.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya, tepatnya pada kelompok A yang terdiri dari anak usia 4–5 tahun. Penelitian berlangsung selama dua minggu, pada akhir bulan September hingga Oktober 2023. Lokasi penelitian berada di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya, yang beralamat di Jalan Pelita No. 1, Desa Tirta Kencana, Kecamatan Makarti Jaya, Kabupaten Banyuwasin. Tempat ini dipilih sebagai subjek penelitian untuk mengetahui apakah kegiatan bermain *papercraft* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini melibatkan 13 anak dari kelas kelompok A sebagai sampel.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, dan bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, *Pre-Experiment Design tipe One-Group Pretest-Posttest design*. Desain ini hanya ada satu kelas yang menjadi kelas eksperimen dan dilaksanakan tanpa ada kelas kontrol. Desain ini terdapat pre-test, sebelum diberi perlakuan dan post-test, setelah diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data yaitu bagian penting dari penelitian, strategi pengumpulan informasi juga merupakan langkah utama untuk melakukan penelitian, data dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan beberapa metode observasi (Pengamatan), dokumentasi, dan tes.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber data lainnya terkumpul. Teknik ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019). Adapun beberapa jenis uji yang digunakan dalam analisis data ini meliputi: 1) Uji Validitas, 2) Uji Reliabilitas, 3) Uji Normalitas, 4) Uji Homogenitas, dan 5) Uji Hipotesis.

D. Pengaruh Kegiatan Bermain *Papercraft* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A

Hasil

1. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang akan diukur. Hasil uji validitas dan rekapitulasi perhitungan dengan SPSS Statistik versi 26:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Uji Coba Penilaian di KB Penerus Bangsa

Butir Soal	Validasi			Keterangan
	r-hitung	r-tabel	Kriteria	
1	0,584	0,553	V	Dipakai
2	0,586	0,553	V	Dipakai
3	0,620	0,553	V	Dipakai
4	0,771	0,553	V	Dipakai
5	0,569	0,553	V	Dipakai
6	0,766	0,553	V	Dipakai
7	0,730	0,553	V	Dipakai
8	0,674	0,553	V	Dipakai
9	0,624	0,553	V	Dipakai
10	0,730	0,553	V	Dipakai

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai r-tabel pada taraf signifikansi 5% untuk jumlah sampel sebanyak 13 anak adalah 0,553. Hasil analisis menunjukkan bahwa jika nilai r-hitung dari setiap item pernyataan lebih besar dari r-tabel, maka item tersebut dianggap valid dan layak digunakan dalam penelitian. Hal ini berarti bahwa data yang terkumpul telah memenuhi kriteria validitas dan sesuai dengan tujuan pengukuran yang diharapkan.

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas perhitungan indeks reliabilitas test dilakukan terhadap butir amatan yang terdiri dari 10 item pertanyaan. Instrumen dikatakan reliabel jika $\alpha > 0,553$. Hasil dari uji reliabilitas yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{10}{10-1} \right) \left(1 - \frac{3,9}{16,53} \right) = \left(\frac{10}{9} \right) (1 - 0,23) = (1,11) (0,77) = 0,854$$

Dari perhitungan di atas didapatkan nilai r-hitung = 0,854 dan r-tabel = 0,553 sehingga r-hitung > r-tabel maka instrumen dikatakan reliabel dan termasuk dalam kategori sangat kuat.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus kemiringan kurva. Setelah dilakukan perhitungan pada data pretest dan posttest kemampuan motorik halus diperoleh nilai kemiringan kurva masing-masing pretest 0,60 dan posttest 0,20. Dari kedua nilai tersebut kurang dari 1 dengan demikian data berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat homogenitas atau keseragaman.

Kriteria pengujian ini menetapkan bahwa H_0 (hipotesis nol) diterima jika nilai F-hitung lebih kecil dari pada nilai F-tabel dengan tingkat signifikansi α sebesar 0,05. Selain aspek distribusi normal, penting juga untuk memastikan bahwa data berasal dari populasi yang homogen. Oleh karena itu, uji homogenitas diterapkan, dan pada penelitian ini, uji F digunakan dengan rincian penjelasan sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} = \frac{5,53}{4,27} = 1,295$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh F-hitung = 1,295 sedangkan dk pembilang = $13-1 = 12$ dan dk penyebut $13-1 = 12$ dengan taraf nyata 5% maka F-hitung diperoleh dengan rumus interpolasi linier. $F = 0,05 (12.12) = 2,69$ karena F-hitung < F-tabel maka dapat diartikan kedua kelompok memiliki kesamaan varians atau homogen.

5. Uji Hipotesis

Setelah dianggap normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dan menjawab permasalahan yang diajukan, selanjutnya, proses dilanjutkan dengan melakukan analisis menggunakan uji-t untuk menentukan apakah terdapat pengaruh atau tidak pada kemampuan motorik halus anak. Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

- Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh kegiatan bermain *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia kelompok A di PAUD Ananda Makarti Jaya
- Hipotesis nol atau nihil (H_0): Tidak ada pengaruh kegiatan bermain *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia kelompok A di PAUD Ananda Makarti Jaya.

Adapun rumus dari uji-t yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2-2)}$$

Keterangan:

t = nilai t -hitung

\bar{x}_1 = nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan

\bar{x}_2 = nilai rata-rata setelah diberi perlakuan

n = banyaknya data

s_1^2 = simpangan baku *pretest*

s_2^2 = simpangan baku *posttest*

Dari hasil perhitungan sebelumnya, diperoleh data sebagai berikut.

$$n = 13 \quad s_1^2 = 4,27$$

$$\bar{x}_1 = 50,9 \quad s_2^2 = 5,53$$

$$\bar{x}_2 = 87,3$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dimasukkan rumus sebagai berikut.

$$s^2 = \frac{(13 - 1)4,27 + (13 - 1)5,53}{(13 + 13 - 2)}$$

$$s^2 = \frac{51,24 + 33,36}{(13 + 13 - 2)}$$

$$s^2 = \frac{84,6}{24}$$

$$s^2 = 3,525$$

$$s = \sqrt{3,525}$$

$$s = 1,87$$

Selanjutnya dilakukan perhitungan uji hipotesis (uji t) sebagai berikut.

$$t \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = \frac{50,9 - 87,3}{1,87 \sqrt{\frac{1}{13} + \frac{1}{31}}} = \frac{-36,4}{1,87 \sqrt{0,14}} = \frac{-36,4}{1,87 (0,37)} = \frac{36,4}{0,6919} = 52,608$$

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai t-hitung sebesar 52,608, dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 24 (12+13-2) pada taraf signifikansi 0,025. Nilai t-tabel untuk dk=24 adalah 2,179. Karena t-hitung (52,608) lebih besar dari t-tabel (2,179), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari kegiatan bermain *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di PAUD Ananda Makarti Jaya Kabupaten Banyuwangi.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan eksperimen selama delapan pertemuan dengan melibatkan 13 anak usia 4-5 tahun dari PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya sebagai sampel. Sebelum pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu memperoleh izin resmi dari pihak yang berwenang di lembaga tersebut. Pada pertemuan awal, peneliti melakukan observasi terhadap perilaku anak menggunakan indikator penilaian yang telah disiapkan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti melaksanakan pre-test selama dua pertemuan untuk mengetahui kemampuan awal anak. Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*) selama empat pertemuan, yang melibatkan kegiatan bermain *papercraft* sebagai media stimulasi motorik halus. Setelah *treatment* selesai, peneliti melaksanakan post-test selama dua pertemuan, menggunakan indikator yang sama untuk mengukur perkembangan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh kegiatan bermain *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia kelompok A di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya.

Dalam tahap pengumpulan data, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto dan menilai hasil kegiatan anak. Melalui kegiatan dokumentasi ini, terdapat verifikasi melalui berbagai bentuk komunikasi, baik itu melalui lisan, tulisan, maupun gambar yang dihasilkan selama penelitian. Berdasarkan hasil tersebut, *papercraft* dianggap dapat memengaruhi perkembangan kemampuan motorik halus anak jika diaplikasikan secara berulang-ulang. Ini disebabkan oleh sifat *papercraft* sebagai media pembelajaran yang edukatif, interaktif, dan menarik karena menghasilkan karya tiga dimensi. Fleksibilitas media ini juga membantu meningkatkan kemampuan

motorik halus anak, mencegah kebosanan melalui pendekatan pembelajaran yang menarik. Perkembangan kemampuan motorik halus pada anak yang dirangsang sejak dini penting agar otot-otot kecil anak dapat berkembang dengan optimal, membantu dalam manipulasi benda-benda kecil seperti gunting dan peralatan menulis. Ini menjadi pondasi penting bagi anak dalam memasuki tahap pembelajaran selanjutnya, terutama dalam kegiatan menulis yang memerlukan keterampilan jari-jemari.

Dari hasil analisis data di atas, dapat dicatat bahwa pada tahap pre-test sebelum pelaksanaan kegiatan *treatment*, terdapat 2 anak yang mencapai skor di rentang 42-45, dengan persentase sebesar 15%. Seorang anak memperoleh skor 46-49, yang mencakup persentase 8%. Sementara itu, 8 anak mendapatkan skor 50-53, mencakup persentase 62%. Satu anak memperoleh skor 54-57, dengan persentase 8%. Terakhir, satu anak lainnya memperoleh skor 58-61, dengan persentase 8%.

Selanjutnya, hasil dari post-test setelah penerapan kegiatan *treatment* menunjukkan bahwa ada 3 anak yang meraih skor antara 80-83, dengan persentase sebesar 23%. Ada 5 anak yang memperoleh skor 84-87, mencakup persentase 38%. Sementara itu, 2 anak mendapatkan skor 88-91, dengan persentase 15%. Selanjutnya, 2 anak lainnya memperoleh skor 92-95, dengan persentase 15%. Terakhir, satu anak memperoleh skor 96-99, dengan tingkat persentase 8%.

Berikutnya, peneliti akan mengulas hasil penelitian yang mengindikasikan perbandingan antara nilai keseluruhan pada pre-test dengan rata-rata 50,9. Sementara itu, hasil post-test mencapai nilai rata-rata 87,3, mengindikasikan peningkatan setelah penerapan kegiatan *treatment*. Dengan menggunakan uji hipotesis t, ditemukan t-hitung sebesar 52,608, sementara t-tabel sebesar 2,179. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa t-hitung > t-tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari kegiatan bermain *papercraft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di PAUD Ananda Makarti Jaya, Kabupaten Banyuasin.

Dari uraian hasil deskripsi data yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *papercraft* membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia kelompok A (4-5 tahun). Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dwi Nur Jannah, 2020) yang menunjukkan bahwa terapi menggunakan *papercraft* berpotensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Selain itu, bermain *papercraft* juga memiliki manfaat dalam melatih kreativitas anak.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun, pendidik menggunakan berbagai media selama proses pembelajaran dengan tujuan agar perkembangan motorik halus anak dapat ditingkatkan secara menyenangkan. Dalam usaha meningkatkan kemampuan motorik halus akan lebih menyenangkan jika menggunakan *papercraft* karena terdapat gambar yang dapat menarik perhatian anak serta dapat menghasilkan karya yang berbentuk tiga dimensi sehingga anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. *Papercraft* memberikan manfaat dalam melatih berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan visual, pengamatan, kecermatan, dan ketelitian. Selain itu, kegiatan ini juga berperan dalam melatih kemampuan merancang bangunan, meningkatkan kreativitas, dan mengembangkan fungsi otak pada anak-anak usia dini

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *papercraft* dalam pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh pada kemampuan motorik halus anak. Dengan demikian, peningkatan kemampuan motorik halus pada anak diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan anak dalam mengendalikan benda-benda kecil seperti gunting dan peralatan tulis sehari-hari.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *papercraft* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pre-test sebesar 50,9 yang meningkat menjadi 87,3 pada post-test. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 52,608, sedangkan derajat kebebasan (dk) dihitung dengan rumus $n_1 + n_2 - 2 = 13 + 13 - 2 = 24$. Pada taraf signifikansi 0,025, diperoleh nilai t-tabel sebesar 2,179. Karena t-hitung lebih besar dari t-tabel ($52,608 > 2,179$), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *papercraft* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak Kelompok A di PAUD Terpadu Ananda Makarti Jaya, Kabupaten Banyuwangi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Sapto, Supriyadi, & Masgumelar, N. K. (2020). *Model-Model Exercise Dan Aktivitas Fisik Untuk Kebugaran Jasmani Anak SD*. Malang: Wineka Media.
- Amin, S., Yudistira, I., Ifarisi, U. (2021). Pentingnya Pendidikan Anak Di Usia Dini 1. *Jurnal UMJ Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2.
- Anggorowati, Dyah, K. & Susilawati, I. (2020). *Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Kreativitas Gross Motorik Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Budiwaluyo, Hari, & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76–93.
- Cllaudia, Steffi, E., Wdiastuti, A. A. & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old In Gang Buaya Village In Salatiga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143.
- Daviq, & Chairilisyah. (2019). PAUD Lectora. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–9.
- Fadillah, Novianti, R. (2019). Permainan Papercraft Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Keperawatan*, 14, 1009–1016.
- Gani, R. A., & Purbangkara. T. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan Jasmani*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Hermawati. (2019). Analisis Pelaksanaan Penilaian Motorik Halus Anak Dengan Portofolio Di TK Asiah. *Proceedings of The 4 th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*.
- Jatmiko, A. (2019). *Joyful English Games: Pendidikan Bahasa Inggris*. Ahsyara Media Indonesia.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada Media.
- Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Ita, E., Dopo, F., Natal, Y. R., & Tawa, O. P. A. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Penerbit NEM.
- Masruroh, & Abidin, Z. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–11.
- Nizamuddin, Azan, K., Anwar, K., Ashoer, M., Nuramini, A., Dewi, I., Abrory, M., Pebriana, P. H., Basalamah, J., & Sumianto. (2021). *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. CVDOTPLUS Publisher.
- Nurrahmah, A. F., Rismaningsih, U., Hernaeny, L., Pratiwi, Wahyudin, A., Rukyati, F. A., Yati, Lusiani, D., Riaddin, & Setiawan, J. (2021). *Pengantar Statistika 1*. Media Sains Indonesia.
- Purwanto (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215.
- R, N A. (2020). *30 Kreasi Kertas Untuk Dekorasi Rumah*. Bhuana Ilmu Populer.
- Roflin, E. Liberty, I. A., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Penerbit NEM.
- Rosa, Hafiza, Nurhafizah, & Yulsofyend. (2020). Efektifitas Papercraft Terhadap Kemampuan Motorik Halus. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 24–34.
- Sanaky, Musrifah M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432.
- Seran, S. (2020). *Metodologi Penelitian Ekonomi Dan Sosial*. Deepublish.
- Sianturi. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386–397.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suharyat, Y. (2022). *Model Pengembangan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Islam*. Penerbit Lakeisha.
- Sukmawati, Annisa, Rahman, T., Giyartini, R. (2021). Media Mozaik Untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 246–252.

Sutha, Wijayanti, D. (2021). *Biostatistika: Buku Ajar*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).

Syarifah, A. (2022). *Mengembangkan Motorik Halus Anak Prasekolah Dengan Paper Toys*. Penerbit NEM.