

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK
A MELALUI KEGIATAN BERMAIN *PAPERCRAFT*
(Penelitian Tindakan di Kelompok A TK Alam Rizkia, Cimpaeun-Tapos,
Depok, 2017)**

Dwi Nurjannah

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta, email: dwi.nurjannah@gmail.com

Abstract

The background of this study is the low motor skills of early childhood in group A in the Natural Kindergarten Rizkia. This can be seen from the weakness of fine motor in moving the fingers of the hands, coordinate the eyes and hands, and the accuracy of flexibility of the child's fingers. The purpose of this study is to improve fine motor skills through papercraft play activities. The method used in this research is classroom action research method using Kemmis and Taggart cycle model through four stages namely planning, implementation, observation, and reflection which is done by two cycles. The subjects of the study were 16 students of class A. Data collection is done by observation, documentation, and interview. The results of the study conducted during two cycles observed the development of fine motor skills of group A children experienced an increase in each cycle. Pre-action (pre cycling) was 34%, in cycle I was 60.6% with 26.6% increase and in second cycle was 83.82% with an increase of 23.22%. Thus the percentage improvement of fine motor ability of group A children through papercraft activity has achieved success indicator that is more than 75%. This means that papercraft play activities are very effective and can be used in improving the fine motor skills of children group A.

Keyword: Fine Motor Skill, Papercraft Playing Activity

PENDAHULUAN

Anak taman kanak-kanak ada pada rentang 4 sampai 6 tahun. Usia ini secara psikologis perlu mendapat perhatian serius mengingat mereka berada pada rentang masa emas perkembangan. Selama masa emas perkembangan, anak membutuhkan latihan melalui rangsangan atau stimulasi sejak dini untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan.

Anak juga memiliki beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak dini, salah satunya adalah perkembangan fisik motorik. Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua meliputi motorik kasar dan motorik halus. Secara umum, aspek fisik motorik kasar akan berkembang lebih dahulu daripada aspek motorik halus. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi agar aspek motorik halus dapat berkembang secara seimbang

sehingga anak tidak hanya berkembang di gerakan otot besar tetapi gerakan otot kecil juga terasah. Keadaan seperti ini penting karena nantinya akan dibutuhkan oleh seorang anak dalam segi akademis. Misalnya anak mampu menulis, menggunting, menjiplak, mewarnai, melipat, menarik garis dan menggambar.

Hasil dari sebuah jurnal yang dijelaskan oleh Bhatia, Punum, Davis dan Brandt dalam *Educational Gymnastics: The Effectiveness of Montessori Practical Life Activities in Developing Fine Motor Skills in Kindergartners* (2015) menyatakan bahwa keberhasilan anak khususnya dalam kemampuan motorik halus membutuhkan waktu, kesabaran dan praktek, dengan begitu anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya seperti mengancingkan baju, menulis dan mengikat tali sepatu, dengan adanya kesempatan ini ini dapat memberikan konsep diri positif dan meningkatnya kemandirian seorang anak. Hasil sebuah jurnal oleh J. Michelle Huffman and Callie Fortenberry dalam jurnal yang berjudul *Helping Preschoolers Prepare for Writing Developing Fine Motor Skills*, (2011) menyatakan bahwa pada anak TK sebaiknya buatlah lingkungan kelas yang mendukung dan menstimulasi koordinasi mata dan tangan dalam mempersiapkan anak menulis, contohnya kegiatan menjepit sebuah benda.

Hasil sebuah jurnal oleh Audrey C. Rule and Roger A. Stewart yang berjudul *Effect of Pratical Life Materials on Kindergartners Fine Motor Skill*, (2002, Vol. 30, No. 1) menyatakan bahwa dalam perkembangan motorik halus anak lebih percaya diri dikaitkan dengan penggunaan material kehidupan sehari-hari. Karena mempengaruhi rasa percaya diri anak, dimana anak belum mampu melakukan kegiatan yang dapat dilakukan pada anak umumnya. Misalnya, anak belum bisa menyikat gigi sendiri, belum bisa memakai sepatu sendiri, memakai pakaian sendiri dan lainnya. Selain itu dalam bidang akademis pun juga akan terlambat misalnya dalam kegiatan menulis, menggambar, mewarnai, menggunting, sederhana, melipat, anak belum bisa atau masih memerlukan bantuan orang lain untuk melakukannya. Hasil sebuah jurnal oleh Raigan Bastianoni dalam jurnal yang berjudul *The Linguistic Benefits of Using Crafts in TEYL*, (2006-2012) menyatakan bahwa melalui kegiatan kerajinan tangan kemampuan motorik halus anak akan terstimulasi sebab anak akan terlibat langsung dengan

kegiatan kerajinan tangan tersebut seperti memotong, menggunting, melipat dan menggunakan lem.

Hasil sebuah jurnal oleh Jaana Lepistö and Eila Lindfors dalam jurnal yang berjudul *From Gender-segregated Subjects to Multi-material Craft: Craft Student Teachers' Views on the Future of the Craft Subject*, (2015, Vol. 8 no. 3) menyatakan bahwa kegiatan kerajinan tangan selain dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak juga dapat meningkatkan kewirausahaan anak, apabila sekolah mendukung kegiatan kerajinan tangan sebagai modal utama anak kearah yang lebih baik. Karena anak akan lebih termotivasi apabila hasil pekerjaan tangan mereka dihargai oleh orang lain.

Pengamatan yang dilakukan di kelompok A TK Alam Rizkia Cimpaeun-Tapos, Depok tahun 2016 lebih mengutamakan kemampuan akademik khususnya calistung. Kemampuan akademik lebih diutamakan karena tuntutan dari orang tua dan merupakan syarat masuk sekolah dasar dan anak yang akan memasuki sekolah dasar dituntut dapat membaca, menulis, berhitung, dan lebih menstimulasi perkembangan motorik kasar. Hal ini juga didukung dengan kurangnya pengetahuan guru tentang peran penting pengembangan kemampuan motorik halus anak. Kurang berkembangnya motorik halus anak diantaranya anak belum mampu menggerakkan jari-jari tangan, anak belum mampu mengkoordinasikan mata dan tangan, dan dalam ketepatan keluwesan gerak jari tangan. Hal ini dapat dilihat dalam kegiatan ketika anak menggunting pola, masih banyak anak yang saat menggunting hasilnya tidak mengikuti garis pola. Dalam kegiatan menempel, anak kesulitan mengambil takaran lem yang akan digunakan padahal sudah diintruksikan oleh guru dan masih membutuhkan bantuan guru dalam menempel di kertas. Dalam kegiatan meronce, anak masih membutuhkan bantuan orang dewasa dalam memasukkan tali ke dalam manik-maniknya, serta terlihat kaku dalam memegang krayon. Dari hasil pengamatan, kelompok A yang berisikan 15 anak menunjukkan anak yang bisa mengikuti kegiatan motorik halus ialah 5 anak lebih sedikit dibandingkan anak yang belum bisa sekitar 10 anak, dan belum mencapai ketuntasan sebesar 75% di kelompok A.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya tindak lanjut atau upaya peningkatan kemampuan motorik halus dengan cara yang menyenangkan

sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh sebab itu menyadari pentingnya pengembangan kemampuan motorik halus pada anak kaitannya dengan kegiatan bermain *papercraft*, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian tindakan sehubungan dengan upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain *papercraft* kelompok A di TK Alam Rizkia Cimpaeun-Tapos, Depok dengan harapan hasil penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kemampuan motorik halus anak, dan dijadikan bahan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini.

Kemampuan Motorik Halus

Teori mengenai pengertian perkembangan motorik halus sangat beragam. Perkembangan motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan otot-otot halus pada jari dan tangan. Seperti diungkapkan Dodge, Colker dan Heroman (2002: 20) yang menyatakan, *“Using and coordination the small muscles in the hands and writings with dexterity. As these fine muscle develop, children are able to perform self help skills and manipulate small objects such as scissors and writing tools”*. Dapat diartikan bahwa perkembangan motorik halus mengatur penggunaan otot kecil pada tangan untuk menulis dengan terampil. Ketika otot kecil berkembang, anak mampu melakukan keterampilan membantu diri sendiri dan memanipulasi benda-benda kecil seperti: gunting dan menggunakan alat tulis.

Kemampuan motorik halus lebih ditekankan pada pemindahan sebuah objek menggunakan tangan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Marjorie Anne and Alice (2007: 326), *“Using the hand to move objects precisely and accurately is the task referred to as fine motor skills. as with gross motor skill, maturity, instruction and practice are necessary for optimal development.”* Dari pernyataan diatas dapat diartikan bahwa menggunakan tangan untuk memindahkan objek dengan tepat dan akurat pekerjaan yang merujuk pada kemampuan motorik halus. Seperti kemampuan motorik kasar, kematangan, instruksi dan praktek juga dibutuhkan bagi perkembangan yang optimal.

Sejalan dengan hal tersebut, Landy dan Burridge (1999: xix) mengemukakan bahwa, "*Fine motor skill involves the ability to control the small muscles of the body and is usually defined as the ability to coordinate the action of the eyes and hands together in performing precise manipulative movement (eye-hand coordinating)*". Hal ini dapat diartikan secara bebas bahwa kemampuan motorik halus melibatkan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil tubuh dan biasanya didefinisikan sebagai kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan dalam melakukan gerakan manipulatif yang tepat (koordinasi mata-tangan). Kemampuan ini tidak memerlukan tenaga tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat.

Berdasarkan teori-teori tersebut, maka dapat dideskripsikan bahwa kemampuan motorik halus adalah upaya untuk melakukan gerakan melalui otot-otot kecil tubuh seperti jari, tangan, dan lengan yang memerlukan koordinasi mata dan tangan serta kecermatan.

Papercraft

Salah satu kegiatan yang memiliki tujuan dan menyenangkan bagi anak adalah kegiatan bermain. Menurut Carol, "*Play is intrinsically motivated and spontaneous, individual want to play*". Bermain pada hakekatnya memiliki motivasi dan dilakukan spontan oleh keinginan individu untuk bermain.

Bermain berkaitan dengan informasi, kesenangan, dan imajinasi anak, seperti yang diungkapkan oleh Sudono, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi. Maksudnya dalam pengertian ini bermain berkaitan dengan informasi, kesenangan serta imajinasi melalui bermain akan menimbulkan dampak positif bagi diri anak dalam membantu proses belajar anak.

Berdasarkan pandangan para tokoh maka dapat dideskripsikan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh antara lain aspek perkembangan sosial, emosi, motorik dan kepribadian melalui bermain anak dapat mengoptimalkan stimulasi dari

dalam maupun luar, mengaktualisasikan potensi dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sebenarnya, baik melalui kesadaran dari dalam dirinya atau orang lain.

Salah satu kegiatan bermain yang menyenangkan adalah *papercraft*. *Papercraft* adalah salah satu kerajinan tangan yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan, “*Crafts are hand-made articles, and usually each piece is a creation of the maker for a specific use*”. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dijelaskan bahwa kerajinan tangan adalah kerajinan benda buatan tangan, dan biasanya setiap bagian yang dicipta pembuatnya adalah untuk penggunaan tertentu. Setiap kerajinan yang dibuat dengan tangan dapat disebut dengan kerajinan tangan sebagai suatu karya yang diciptakan untuk tujuan tertentu.

Linderman juga mengklasifikasikan kerajinan tangan kedalam berbagai bentuk diantaranya, “*Craft: ceramics, fiber, jewelry, enamel, wood, leather, paper, plastic, and other media*”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang termasuk dalam kerajinan tangan adalah keramik, serat, perhiasan, cat halus, kayu, kulit, kertas, plastik, dan media lainnya yang dapat dijadikan sebuah karya. Kerajinan tangan banyak jenisnya dan hampir seluruh benda yang diciptakan membutuhkan keterampilan tertentu dalam proses pembuatannya.

Kerajinan terbuat dari berbagai bahan material. Dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai. “*Crafting is a material process, as a skill by which a material product is created, but also as an immaterial skill and practice by which a service is offered*”. Kerajinan tangan adalah sebuah proses material, dimana sebuah keterampilan produk bahan yang dibuat, tetapi juga sebagai suatu kemampuan material dan praktek suatu layanan yang sudah disediakan.

Kerajinan tangan melalui kertas salah satu kegiatan yang kreatif dan sangat memuaskan, dan baik untuk lingkungan. Pernyataan ini diperkuat bahwa, “*Working with paper is a truly satisfying and creative craft, and the bonus is that it can also be good for the environment, if you recycle old and used papers in your projects*”. Bekerja dengan kertas adalah kerajinan yang

benar-benar memuaskan dan kreatif, dan bonus bahwa hal itu juga bisa baik untuk lingkungan, jika mendaur ulang kertas yang lama dan digunakan pada kerajinan tangan tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Susan Niner Janes menyatakan sebagai berikut, "*Papercraft is mostly about cutting paper and most papercraft tools are mechanical devices for doing exactly that. Simple, really. Some papercraft tools, like a craft knife which is really just a razor blade on a stick are pretty basic. What is boils down to is this they are different methods of cutting paper. The trick is knowing which gadget is right for the job at hand*". Diartikan bahwa kerajinan tangan kertas adalah sebagian besar tentang pemotongan kertas dan ini sebagian besar alat *papercraft* adalah peralatan mekanis untuk melakukan hal itu. Beberapa alat *papercraft*, seperti pisau kerajinan tangan yang benar-benar hanya pisau cukur pada stik cukup mendasar. Inti keduanya adalah metode dari berbagai cara memotong kertas. Trik untuk mengetahui alat yang tepat untuk pekerjaan di tangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dideskripsikan bahwa kegiatan bermain *papercraft* merupakan kegiatan yang proses pembuatannya menggunakan keterampilan tangan dengan media kertas, sehingga menghasilkan sebuah karya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode action research atau penelitian tindakan dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, dan dilaksanakan melalui dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data berupa observasi yang terkandung dalam catatan lapangan yang akan dianalisis dengan menggunakan metode, Miles dan Huberman dengan komponen reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu analisis data dengan

observasi menggambarkan pemahaman konsep jumlah anak dalam bentuk tabel data dan grafik atau diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di Kelompok A TK Alam Rizkia, Cimpaen-Tapos, Depok pada tahun 2017 dari 16 responden (anak-anak) menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data kuantitatif mengalami peningkatan dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus, kemampuan motorik halus anak sebesar 34,03% pada siklus I dengan persentase 60,5% dan siklus II dengan persentase 87,93%.

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Bermain *Papercraft* di Kelompok A TK Alam Rizkia, Cimpaen-Tapos, Depok tahun 2107”, menyimpulkan proses pelaksanaan kegiatan *papercraft* untum meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini pada kelompok A TK Alam Rizkia dilaksanakan selama empat bulan. Proses tindakan diawali dengan melakukan pra penelitian untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak sebelum dilakukannya tindakan intervensi. Proses pelaksanaan pada siklus I dilakukan dengan menyiapkan media yang sesuai dengan tindakan yang akan diberikan yaitu lembar kerja gambar yang disesuaikan dengan materi, berbagai macam kertas (HVS, origami, koran, krep, *paper plate*), lem, gunting, dan biji-bijian. Namun pada siklus kedua, memilih rancangan media yang tepat untuk dibuat sebagai alat pendukung kegiatan bermain *papercraft* yang dilakukan pada siklus II ini. Adapun media tersebut antara lain kertas A4, bubur kertas, *paperplate*, biji-bijian, pensil hitam dan pensil warna, krayon, dan koran. Pada siklus satu dan kedua dilakukan selama 9 kali pertemuan ternyata anak mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan, sehingga kegiatan bermain *papercraft* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Alam Rizkia Cimpaen-Tapos, Depok.

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I, diperoleh persentase sebesar 60,5%. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika adanya peningkatan

ketercapaian minimal sebesar 71%, maka pada penelitian siklus I ini belum dapat dikatakan berhasil karena hasil persentase yang belum signifikan. Untuk mencapai peningkatan sebesar 71% dan untuk membuktikan bahwa persentase kenaikan signifikan, maka peneliti dan kolaborator menyepakati untuk merancang siklus lanjutan. Berdasarkan hasil data siklus II diperoleh persentase sebesar 87,93%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa persentase siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain *papercraft* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Alam Rizkia, Cimpaeun-Tapos, Depok. Setelah memperoleh persentase dengan kenaikan yang signifikan, maka penelitian dihentikan. Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan bermain *papercraft* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Alam Rizkia, Cimpaeun-Tapos, Depok.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain *papercraft* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Alam Rizkia Cimpaeun-Tapos, Depok. Kegiatan bermain *papercraft* dikategorikan efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Hal ini terlihat dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II, dimana tingkat keberhasilan anak meningkat sebesar 87,93%.

DAFTAR PUSTAKA

- Craftmen, Haddon. 2000. *Arts fot The School of America*. United State of America: The International Textbook Company.
- Craig, Mertler A. 2009. *Action Research: Teachers as Research in the Classroom*. California: Sage Publications.
- Currott, Phyllis. 2001. *Witch Crafting: A Spiritual Guide to Making Magic*(New York: Broadway Book.

- Dodge, Colker and Heroman. 2002. *The Creative Curriculum for Preschool*. Washington.
- Fund, Prince Claus. 2003. *The Future is Handmade The Survival and Innovation of Crafts* English: Gallery Catalogue.
- Gallahue, David L. dan John C. Ozmun. 2006. *Understanding Motor Development: Infant, Children, Adolescents, Adult*. Indiana: Benchmarks Press, Inc.
- Gestwicki, Carol. 2007. *Developmentally Appropriate Practice*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Goodfield, Trish. 2010. *How to Teach Art and Craft*. USA: Sherwood.
- Gredler, Margaret E. 2011. *Learn 228 Instruction*. Jakarta: Kencana.
- Gregg, Harold. 2000. *Art For The Schools of America*. USA: International Textbook Company.
- Huffman, J. Michelle and Callie Fortenberry. 2011. *Helping Preschoolers Prepare for Writing Developing Fine Motor Skills*. National Association for the Education of Young Children.
- Janes, Susan Niner. 2006. *Creative Crafts You Can Do in a Day*. North Light Books.
- Kember, David. 2000. *Action Learning and Action Research*. USA: Stylus Publishing Inc.
- Kostelnik, Marjorie J. Anne K. Soderman and Alice P. Whiren. 2007. *Developmentally Appropriate Curriculum: Best Practices in Early Childhood Education Fourth Edition*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Linderman, Earl W. dan Marlene M. Linderman. 1984. *Arts and Crafts for the Classroom*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Mayesky, Mary. 2012. *Creative Activities for Young Children, Tenth Edition*. USA: Cengage Learning.
- Mills, Geoffrey E. 2003. *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. New Jersey: Pearson Education.
- Ratcliff, Donald. 2007. *Handbook Preschool Religious Education* (Education Press, 2007), p. 32.
- Slavin, Robert e. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Indeks.