

MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PAPERCRAFT PADA KELOMPOK A TKN TUNAS HARAPAN KECAMATAN MORAMO

Dila Karlina^{1)*}, Salwiah¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: dilakarlina2002@gmail.com

Abstrak

Kemampuan motorik halus merupakan suatu bidang pengembangan dasar untuk melatih kemampuan motorik anak dalam melatih jari-jemari tangan serta koordinasi mata anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain papercraft pada kelompok A di TKN Tunas Harapan Kecamatan Moramo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok A TKN Tunas Harapan. Berdasarkan analisis data menunjukkan (1) aktivitas mengajar guru dari 76,92% meningkat menjadi 92,31%, (2) aktivitas belajar anak dari 76,92% meningkat menjadi 92,31%, (3) hasil belajar anak dari 71,43% meningkat menjadi 92,86%. Dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui penerapan kegiatan bermain papercraft pada kelompok A Taman Kanak-kanak Negeri Tunas Harapan Kecamatan Moramo.

Kata Kunci: *Motorik Halus, Bermain Papercraft*

IMPROVE FINE MOTOR SKILLS THROUGH PAPERCRAFT PLAYING ACTIVITIES IN GROUP A TKN TUNAS HARAPAN MORAMO DISTRICT

Abstract

Fine motor skills are a basic area of development for training children's motor skills in training their fingers and eye coordination. The purpose of this study was to improve children's fine motor skills through papercraft activities in group A at TKN Tunas Harapan, Moramo District. This study was a classroom action research conducted in two cycles. The data collection techniques used were observation and documentation. The data analysis technique used descriptive analysis. The subjects in this study were teachers and children in group A at TKN Tunas Harapan. Based on data analysis, it shows that (1) teacher teaching activities increased from 76.92% to 92.31%, (2) children's learning activities increased from 76.92% to 92.31%, (3) children's learning outcomes increased from 71.43% to 92.86%. Thus, there was an increase from cycle I to cycle II. It can be concluded that children's fine motor skills can be improved through the application of papercraft activities in group A of the Tunas Harapan State Kindergarten in Moramo District.

Keywords: *Fine Motor Skills, Playing Papercraft*

PENDAHULUAN

Anak usia dini sering disebut dengan masa keemasan (*The Golden Age*). Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini, hal tersebut bisa dilihat pada pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan cepat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang

kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (*eksplosif*) (Halfiani, 2022: 246-247).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 28 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, serta informal, dan terbagi atas: Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Atfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, dalam Marwah, 2019: 115-116).

Fokus pengembangan PAUD terhadap anak usia dini di antaranya adalah aspek kognitif dan fisik motorik. Lingkup perkembangan kognitif terdiri dari belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik, sedangkan perkembangan fisik motorik terdiri dari kesehatan dan keselamatan, motorik kasar, dan motorik halus (Marni, 2021: 178).

Saputra (dalam Lisa, 2020: 128) mengungkapkan bahwa salah satu kemampuan yang dikembangkan di TK adalah perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggantung, menulis dan sebagainya. Perkembangan motorik halus dipandang penting untuk dipelajari, karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak setiap hari.

Sumantri (dalam Lisdarlia & Salwiah, 2018: 48) menyatakan bahwa kemampuan fisik motorik sangat penting untuk menunjang kelangsungan hidup sehari-hari oleh karena itu kemampuan fisik motorik anak usia dini harus dikembangkan sejak usia dini baik kemampuan motorik kasar maupun kemampuan motorik halus. Aktivitas keterampilan motorik halus anak taman kanak-kanak bertujuan untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak di antaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.

Menurut Yanto (dalam Darmiatun & Mayar, 2020: 248), bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja oleh otot-otot kecil, seperti jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Suyanto (dalam Dewi, 2018: 192) menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya, di mana otot berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik seperti: menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, mengikat tali sepatu, dan menggantung.

Gerakan pengembangan motorik halus pada usia anak taman kanak-kanak di antaranya menggantung dengan kertas bergambar sederhana. Menurut Asih (2022: 140) bahwa perkembangan motorik halus pada anak dapat dilihat dalam kegiatan menggantung yaitu seperti bagaimana cara memegang gunting, kemampuan jari-jemari untuk berkelok-kelok mengikuti pola gambar, serta kerapian dalam menggantung bentuk bentuk gambar sederhana.

Menurut Hurlock (dalam Sarnawati, 2019: 45), keterampilan tangan dalam hal ini melipat kertas merupakan pengendalian otot tangan, bahu, dan pergelangan tangan. Pada masa anak usia dini keterampilan tangan dapat meningkat dengan cepat. Kemudian Hajar dan Sukardi (Sarnawati, 2019: 45) menyatakan kegiatan melipat kertas merupakan salah satu pengembangan motorik halus yang membutuhkan ketelitian, keterampilan dan pengembangan seni. Kegiatan ini juga salah satu media untuk membantu melenturkan otot motorik halus, daya pikir, perasaan sensitif dan keterampilan yang tingkat kesulitannya dapat disesuaikan dengan usia anak.

Sedangkan menurut Septiari (dalam Musafir, 2022: 2233) mengatakan bahwa syaraf motorik halus ini dapat dilatih, dikembangkan melalui kegiatan, dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas, dan sebagainya.

Irfan (2023: 20) menyatakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu, kegiatan menempel yang bertujuan untuk melatih koordinasi mata dan otot, kegiatan menempel merupakan bagian pemberian stimulasi yang dapat diberikan oleh

pendidik dalam pengembangan motorik halus khususnya berkenaan dengan koordinasi tangan dan mata.

Namun pada fenomena yang penulis temukan di lapangan serta berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelompok A menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak pada kelompok A di TK N Tunas Harapan Desa Marga Cinta Kecamatan Moramo Kabupaten Konawe Selatan masih belum berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo kelompok A menunjukan bahwa dari 14 anak terdapat 3 anak atau 21,43% mampu melakukan kegiatan *papercraft* dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana anak mampu melakukan kegiatan bermain *papercraft* tanpa bantuan guru, selanjutnya 7 anak atau 50,00% yang Mulai Berkembang (MB) dimana anak telah mampu melakukan kegiatan bermain *papercraft* tetapi harus dengan bantuan guru, dan 4 orang anak atau 28,57% Belum Berkembang (BB) atau pasif dimana anak belum mampu melakukan kegiatan bermain *papercraft*.

Menurut Hurlock (dalam Marlia, 2022: 86-87), anak yang mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam perkembangan motorik akan mengalami perkembangan keterampilan motorik yang berada di bawah norma umurnya. Selain itu bidang akademis pun akan terhambat juga misalnya dalam kegiatan menulis, menggambar, mewarnai, menggunting sederhana, melipat anak masih belum bisa atau masih memerlukan bantuan orang lain untuk melakukannya. Pada aktivitas anak taman kanak-kanak, kegiatan gerak dan belajar gerak menjadi sangat penting dan harus mendapat perhatian khusus. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih mudah menyesuaikan diri pada lingkungan sekitar. Keterampilan motorik juga dapat mempengaruhi kemandirian dan rasa percaya diri anak dalam mengerjakan sesuatu karena ia sadar akan kemampuan dirinya. Penanaman motorik yang benar sangat penting, sebab akan sangat memberikan kontribusi terhadap kebutuhan anak (Samsudin dalam Marlia, 2022: 86-87).

Untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK N Tunas Harapan, penulis menerapkan kegiatan bermain *papercraft*. Menurut Moeslichatoen (Marlia, 2022: 84) menyatakan bahwa “metode bermain merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan seperti: menggambar, menyusun, dan melukis dengan jari. Salah satu kegiatan yang memiliki tujuan dan menyenangkan bagi anak adalah kegiatan bermain. Menurut Carol (Nurjannah, 2018: 10), “*play is intrinsically motivated and spontaneous, individual want to play*”. Bermain pada hakikatnya memiliki motivasi dan dilakukan spontan oleh keinginan individu untuk bermain. Kegiatan bermain atau permainan ialah suatu kebutuhan yang sangat erat kaitannya dengan anak, secara sadar atau tidak sadar anak akan belajar banyak hal dan pada akhirnya dapat tercapai apa yang pernah dilakukannya. Melalui bermain anak dapat mempelajari hal-hal yang nyata sehingga daya cipta, imajinasi, kreativitas dan fisik motorik anak dapat berkembang.

Menurut A'yunin (2023: 45) bagi anak bermain salah satu aktivitas yang seru dan mengasyikkan karena bermain mampu mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya dengan permainan *papercraft*, yakni sebuah seni di mana menggabungkan beberapa kertas menjadi nyata 3D. Cara membuat *papercraft* ini dengan menggunting, melipat, dan juga menempel sebuah kertas origami. 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 (Nurjannah, 2018: 10).

Papercraft merupakan turunan dari seni melipat kertas yang di dalamnya terdapat kegiatan menggunting, melipat, dan menempel. Berdasarkan hasil penelitian Umami (Padilah, 2019: 3) menyatakan penggunaan media *paper toy/papercraft* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain *Papercraft* Pada Kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo”.

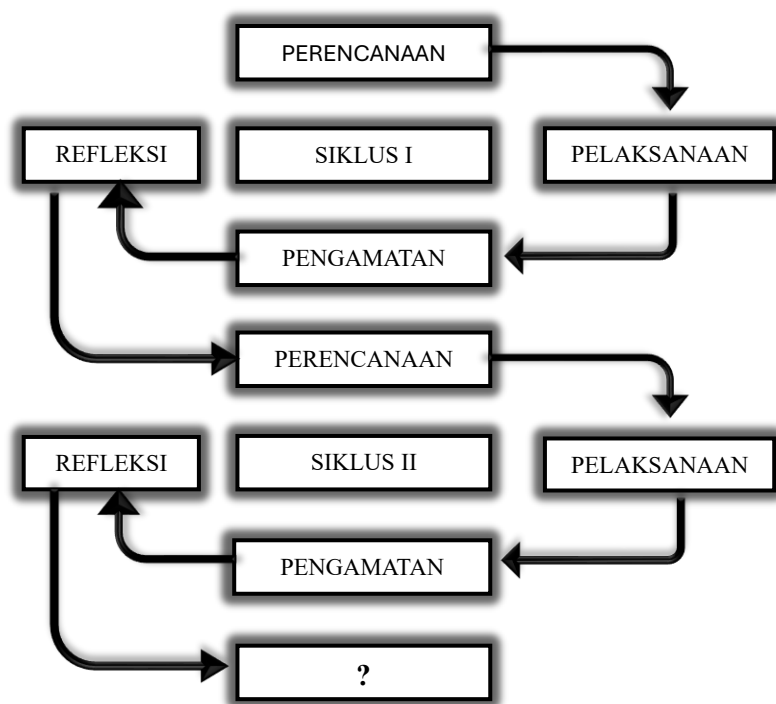
METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Mustafa (dalam Abdillah, 2021: 8). Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*,) merupakan varian khusus dari penelitian tindakan (*Action Research*). PTK mempunyai andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. Menurut Elliot (dalam Sanjaya, 2016: 20), penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkannya.

Penelitian ini telah dilaksanakan di TK N Tunas Harapan yang terletak di Desa Marga Cinta, Kecamatan Moramo, Kabupaten Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara. Adapun waktu penelitian telah dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak Kelompok A TK N Tunas Harapan Desa Marga Cinta, Kecamatan Moramo yang berjumlah 14 Peserta didik yaitu 4 Anak perempuan dan 10 Anak laki-laki dengan rentang usia 4-5 tahun. Adapun faktor-faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor anak, mengamati aktivitas dan hasil belajar anak selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft*.
2. Faktor guru, mengamati segala aktivitas guru dalam mempersiapkan, melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft*.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Artinya, penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto S, dalam Halimah, 2016:810). Yang disajikan dalam gambar 1:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Teggart
(Arikunto S, dalam Halimah, 2016: 810-811)

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri empat komponen yaitu perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan/pelaksanaan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan /pengamatan (*observation and evaluation*), serta melakukan

kegiatan refleksi (*reflection*) dan seterusnya sampai perbaikan peningkatan yang diharapkan tercapai kriteria keberhasilan. Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto S, dalam Halimah, 2016: 810-811).

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan prosedur pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Data diperoleh melalui lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat penelitian. Pengolahan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di TK N Tunas Harapan Desa Margacinta, Kecamatan Moramo, yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: * = Belum Berkembang (BB), **=Mulai Berkembang (MB), ***=Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ****=Berkembang Sangat Baik (BSB), (Depdiknas dalam Gadafi, 2023: 78). Untuk mengetahui persentase keberhasilan anak didik secara klasikal tercantum pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Secara Klasikal

Persentase	Kategori	Simbol Bintang
95%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
85%-94%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
75%-84%	Mulai Berkembang (MB)	**
<75%	Belum Berkembang (BB)	*

(Depdiknas dalam Novita, 2020: 24)

Terdapat dua indikator keberhasilan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dipergunakan kriteria keberhasilan. Indikator pertama adalah proses dan yang kedua adalah hasil. Dari segi proses, tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai presentasi 85% sesuai dengan skenario kegiatan pembelajaran. Lalu dari segi hasil, minimal 85% anak memperoleh nilai ****=Berkembang Sangat Baik (BSB), ***=Berkembang Sesuai Harapan atau (BSH), maka kemampuan anak dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* dikatakan berhasil. Sebaliknya jika ketetapan persentase 85% dan anak hanya memperoleh nilai. *= Mulai berkembang (MB) berarti tindakan tersebut belum berhasil dan perlu diadakan tindakan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan pertemuan Awal dengan kepala TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo yaitu pada Tanggal 2 Oktober 2023, pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yang mengadakan penelitian di TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo. Selanjutnya, kepala TK N Tunas Harapan mengarahkan Peneliti untuk berdiskusi dengan guru kelompok A berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan peneliti yaitu meneliti tentang “upaya meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* ”. Setelah berbincang-bincang dengan guru kelompok A akhirnya mencapai kesepakatan untuk melakukan observasi awal sekaligus meminta kesediaan guru kelompok A sebagai observer peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dapat dijelaskan bahwa secara klasikal meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* dikelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo saat penelitian awal tampak dalam peneliti 1 orang anak yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 7,14 % dan 2 orang anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 14,29 %, dan 7 orang anak didik memperoleh nilai bintang (**) atau mulai berkembang rata-rata anak memiliki perolehan nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 50,00 % namun terdapat 4 orang anak didik yang memperoleh nilai bintang (*) atau Belum Berkembang dengan persentase 28,57% dengan demikian, peneliti akan berdiskusi kembali dengan guru kelompok A untuk menerapkan kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* pada tindakan siklus.

Tindakan siklus I dilaksanakan selama 3 hari di kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo, hasil analisis observasi guru sesuai dengan observasi sebanyak 13 aspek yang diamati. Pada

Siklus I skor yang dicapai oleh guru dari 13 aspek hanya 10 aspek 76,92% sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 3 aspek yaitu 23,08%. Begitu pun dengan hasil analisis observasi anak berdasarkan aktivitas belajar anak menunjukkan hasil yang kurang maksimal, di mana aktivitas belajar anak pada siklus I selama tiga kali pertemuan baru mencapai 76,92% sedangkan aktivitas belajar anak yang belum tercapai yaitu 23,08%. Ketercapaian aktivitas mengajar guru dan belajar anak harus ditingkatkan menjadi $\geq 85\%$ agar dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan perolehan nilai anak pada siklus I dinyatakan bahwa program kegiatan dalam meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* pada kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo Pada Siklus I yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal Anak Didik Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	7,14 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	64,29 %
Mulai Berkembang (MB)	4	28,57 %
Belum Berkembang (BB)	0	0 %
Jumlah	14	100 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 2 terlihat bahwa secara klasikal kegiatan meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo pada tahap evaluasi siklus I, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (***) atau berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 64,29 % yaitu 9 orang anak didik dari 14 orang anak secara keseluruhan. Nilai bintang (****) atau berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 7,14% yaitu diperoleh 1 orang anak didik. Untuk nilai bintang (**) atau mulai berkembang (MB) dengan persentase 28,57 % yaitu diperoleh 4 orang anak didik, maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan ini belum terselesaikan dan hal ini akan dilanjutkan pada tahap siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan selama 3 hari di kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo, berdasarkan aktivitas mengajar guru bahwa hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II selama tiga kali pertemuan baru mencapai 92,31%. Sedangkan aktivitas mengajar guru yang belum tercapai yaitu 7,69% dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II dikatakan sudah maksimal dengan standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai $\geq 85\%$. Serta berdasarkan aktivitas belajar anak bahwa hasil aktivitas belajar anak pada siklus II selama tiga kali pertemuan baru mencapai 92,31%. Sedangkan aktivitas belajar anak yang belum tercapai yaitu 7,69% dengan demikian hasil aktivitas belajar anak pada siklus II dikatakan sudah maksimal sesuai dengan standar ketercapaian aktivitas belajar anak yang harus dicapai $\geq 85\%$.

Berdasarkan perolehan nilai anak pada siklus II dinyatakan bahwa program kegiatan dalam meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* pada kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo secara klasikal pada siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal Anak Didik pada Siklus II

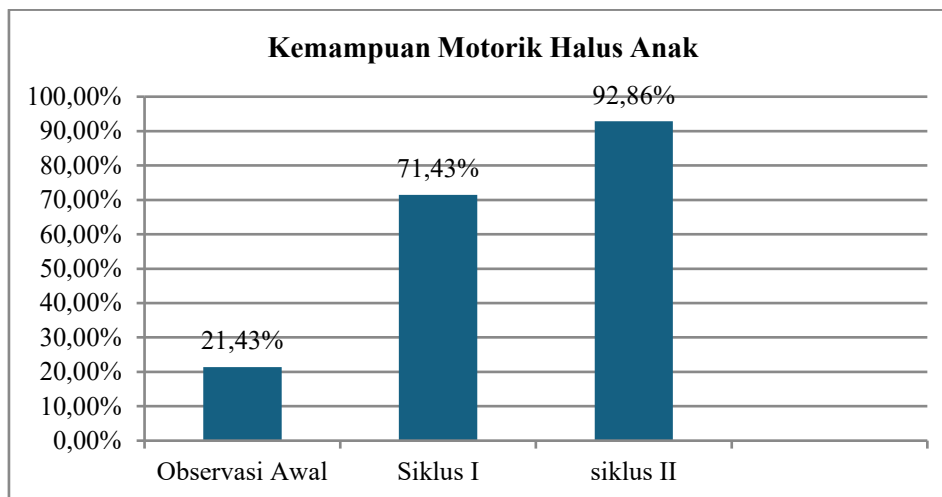
Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	42,86 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	50 %
Mulai Berkembang (MB)	1	7,14 %
Belum Berkembang (BB)	0	0 %
Jumlah	14	100 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 3 terlihat bahwa secara klasikal kegiatan meningkatkan motorik halus anak didik melalui kegiatan bermain *papercraft* TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo pada tahap evaluasi siklus II, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang (****) atau berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 42,86% yaitu 6 orang anak secara keseluruhan. Nilai bintang (***) atau berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 50,00%

yaitu diperoleh 7 orang anak, untuk nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 7,14% yaitu diperoleh 1 orang anak, dan tidak diperoleh anak dengan kategori (*).

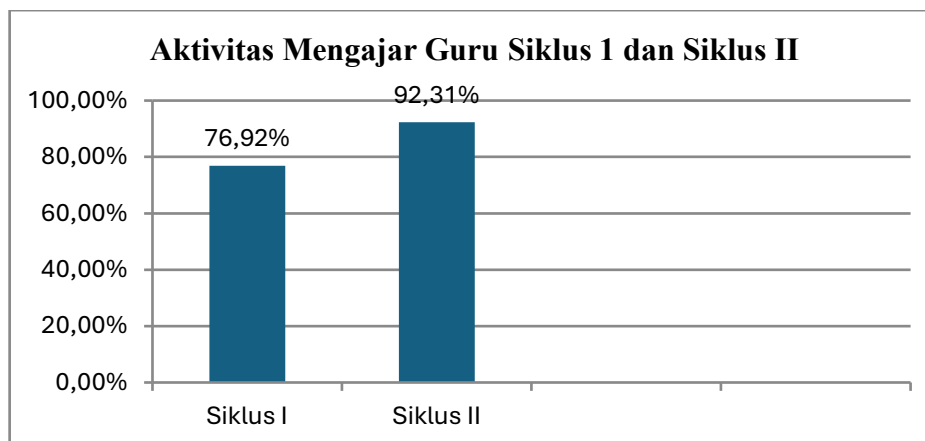
Berdasarkan perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel 1.3 dapat dinyatakan bahwa program kegiatan meningkat, walaupun masih terdapat anak didik yang memperoleh nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) tetapi dapat dikatakan bahwa sebagai anak didik di pandang telah mampu menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan indikator penilaian dalam penelitian ini khususnya dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Selain itu, dengan perolehan nilai sebesar 92,86% tersebut telah tercapai oleh 13 orang anak didik, sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan motorik halus anak kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo telah terselesaikan dan mencapai target peneliti yaitu indikator keberhasilan 85%.

Berdasarkan data yang diperoleh pada observasi awal, Siklus I dan Siklus II dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki peningkatan motorik halus anak dalam kegiatan bermain *papercraft* dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada observasi awal sebanyak 3 anak atau sekitar 21,43%, setelah pelaksanaan Siklus I mengalami peningkatan menjadi 10 anak didik atau sekitar 71,43% dan Siklus II meningkat lagi menjadi 13 anak didik atau sekitar 92,86% dengan selisih peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebanyak 3 anak didik atau sekitar 21,43%. Berdasarkan data hasil penelitian maka dapat dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil seperti pada diagram berikut:



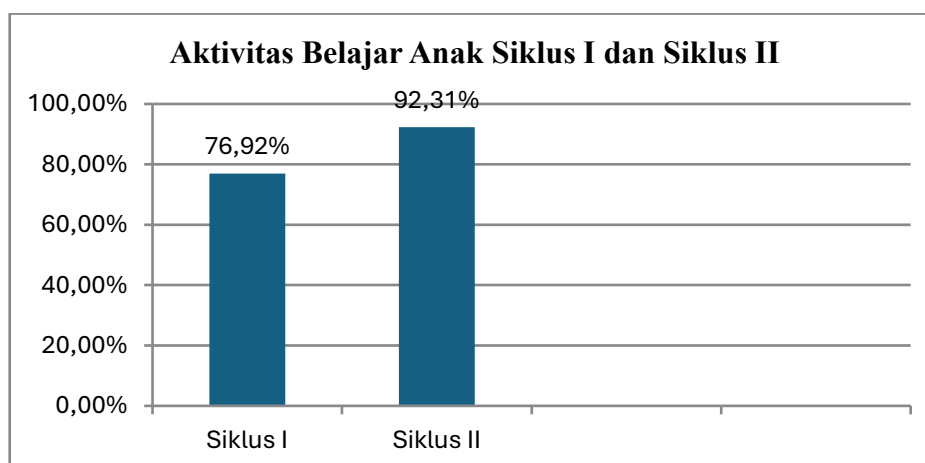
Gambar 2. Hasil Analisis Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain *Papercraft*

Berdasarkan hasil pengamatan observer dapat diketahui bahwa aktivitas mengajar guru pada siklus I mencapai 76,92% dari 13 aspek yang hanya diamati 10 aspek yang terlaksana, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92,31% dari 13 aspek yang tidak terlaksana hanya 1 aspek, dengan selisih yang diperoleh dari siklus I dan siklus II sebesar 15,38% dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada penelitian ini telah mencapai hasil yang maksimal. Hasil pengamatan aktivitas mengajar guru pada siklus I dan Siklus II tercantum pada gambar 2 yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis aktivitas belajar anak disekolah sesuai dengan pedoman atau lembar kerja aktivitas belajar anak didik sebanyak 13 aspek yang akan dicapai oleh anak. Pada siklus I skor ketuntasan yang dicapai oleh anak yaitu 76,92% atau yang hanya tercapai 10 aspek, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92,31% atau sebanyak 12 aspek. Hasil pengamatan aktivitas belajar anak pada siklus I dan Siklus II tercantum pada gambar 1.3 yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus I dan Siklus II

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil penelitian diperoleh sebagaimana yang telah dideskripsikan pada halaman sebelumnya, dan dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* telah disusun, dirancang dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang bekerja sama dengan observer atau guru kelompok A pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II. Sehingga sangat memberikan manfaat pada anak dengan pengalaman langsung yang terjadi selama proses pembelajaran sehingga kemampuan anak menunjukkan peningkatan. Hal ini bersesuaian dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Padilah dan Rahmah Novianti (2019: 1-8) dengan judul penelitian “Implementasi Kegiatan Bermain *Papercraft* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B PAUD Taman Sari Banyuasin”, dan penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah (2018: 7-12) dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A melalui Kegiatan Bermain *Papercraft*”. Salah satu manfaat bermain *papercraft* menurut Reza Mahmud Rauf (Sari, 2022) adalah manfaat membuat *papercraft* bagi anak-anak, misalnya, untuk melatih motorik halus, melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta mengajari 3D lebih dini”, selain itu *papercraft* juga bisa menjadi alternatif belajar sambil bermain bagi anak-anak, dan berkontribusi mengurangi waktu anak bermain gadget. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan kegiatan bermain *papercraft* maka kemampuan motorik halus anak dapat meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan pada anak di TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo dapat disimpulkan bahwa; pada siklus I hasil observasi aktivitas mengajar guru memperoleh presentasi keberhasilan sebesar 76,92% yaitu dari 13 aspek ada 10 aspek yang tercapai. sedangkan hasil observasi aktivitas belajar anak didik memperoleh keberhasilan sebesar 76,92% yaitu dari 13 aspek 10 aspek yang tercapai. Hasil belajar anak yang memperoleh dari nilai ketuntasan secara klasikal sebesar 71,43% dengan rincian terdapat 1 anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik (BSB) dan 9 anak yang mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan (BSH).

Pada siklus II aktivitas mengajar guru terlaksana sebesar 92,31% yaitu dari 13 aspek ada 12 aspek yang tercapai dan aktivitas belajar anak didik memperoleh keberhasilan sebesar 92,31% atau dari 13 aspek ada 12 aspek yang tercapai. Sedangkan hasil belajar anak diperoleh sebesar 92,86% dengan rincian terdapat 6 anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik (BSB) dan 7 anak yang mendapatkan nilai berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain *papercraft* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di kelompok A TK N Tunas Harapan Kecamatan Moramo.

Saran bagi Guru, berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, sebaiknya guru menggunakan kegiatan bermain *papercraft* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak karena dari hasil penelitian terbukti bahwa kegiatan bermain *papercraft* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Guru menggunakan kegiatan bermain *papercraft* dalam pembelajaran, setelah itu anak diminta untuk ikut melakukan kegiatan tersebut. Bukan hanya guru, pihak sekolah juga baiknya mampu memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, terutama untuk kegiatan bermain *papercraft*. dan bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian mengenai peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain *papercraft* masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini, yaitu dengan variasi yang lebih baik, sehingga lebih meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2021). *Pengertian Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya*, 1. Indramayu : Penerbit Adab.
- Asih, D. W., & Kartini Marzuki, S. (2022). Meningkatkan kemampuan; motorik halus melalui kegiatan menggunting. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, 1, 139-144.
- A'yunin, Q. (2023). Pengaruh Permainan *Papercraft* Terhadap Kreativitas pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(02), 45-54.
- Darmiatun, S., & Mayar, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247-257.
- Dewi, N. K., & Surani, S. (2018). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 190-195.
- Gadafi, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat dengan Berbagai Media Kertas di TK Barakati Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 76-84.

- Halfiani, M. S. (2022). Kegiatan Membuat Kolase dari Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B di TK Utsman Bin Affan Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 5(3), 246-251.
- Halimah, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Berbagai Media. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(8), 807-814.
- Irfan, A. Z., & Najamuddin, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Penggunaan Media Kolase Pada Anak Kelompok A di PAUD Matahari Goak Daye Desa Aik Bukaq. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 1918-1924.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125-132.
- Lisdarlia, S., & Salwiah, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mewarnai, Menggunting dan Menempel (3M) di TK Mekar Indah Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(1), 48-52.
- Marlia, D., & Waspada, W. (2022). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Melalui Melukis Dengan Jari (Finger Painting) pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al Savira Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor. *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(2), 81-96.
- Marni, Yuliani, M. S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Demonstrasi Melipat Origami. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2) 177-184.
- Marwah, S., & Abubakar, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Menganyam Daun Kelapa di Kelompok B TKN Putra Mandiri Konawe Selatan. *Jurnal Smart PAUD*, 2(2), 115-125.
- Musafir, M., Hadi, R., & Muhajirin, M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Seni Melipat Origami Pada Anak Kelompok B Raudatul Jannah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2232-2238.
- Nurjannah, D. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain *Papercraft*. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 3(1), 7-12.
- Padilah, P., & Novianti, R. (2019). Pembelajaran dengan *Papercraft* di PAUD Taman Sari. In *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 01).
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sari, S. P. (2022, Mei 11). *Keren! Ternyata Ini Manfaat Papercraft Buat Anak-Anak hingga Dewasa*. Dikutip November 09, 2023, dari I News.id: <https://www.inews.id/lifestyle/seleb/keren-ternyata-ini-manfaat-papercraft-buat-anak-anak-hingga-dewasa>
- Sarnawati, S., & Arvyaty, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Keterampilan Melipat Kertas. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. <https://doi.org/10.36709/jrga>. V2i1, 8305.