

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF MENGGUNAKAN KERTAS KOKORU PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH PUNGGAWAN BANJARSARI SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Nur Wulan Rahmawati<sup>1</sup>, Chumdari<sup>2</sup>, Lies Lestari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

<sup>2</sup>Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email : wulan2401@yahoo.com, chum\_dari@yahoo.co.id, lies.pgsd@yahoo.co.id

**ABSTRAK.** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru pada anak kelompok A TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan yang dilakukan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh anak kelompok A TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta yang berjumlah 23 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan pemberian tugas. Teknik validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu model analisis interaktif, meliputi: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Simpulan penelitian ini adalah dengan bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan motorik halus anak pada setiap siklusnya. Ketuntasan prasiklus sebesar 43,48% , siklus I sebesar 65,21% , dan pada siklus II sebesar 82,60%.

**Kata Kunci :** Kemampuan Motorik Halus, Bermain Konstruktif, Kertas Kokoru

**ABSTRACT.** The aim of this research to improve fine motor skills through constructive play activities using kokoru paper on children in group A kindergarten Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta academic year 2015/2016. This study is a Class Action Research (CAR). Actions taken consisted of two cycles, each cycle consisting of three meetings. Each cycle consists of four stages: planning, action, observation, and reflection.. The subjects were teachers as well as all children in group A kindergarten Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta amounting to 23 children. The data collection techniques in this research is observation, interview, documentation, and provision of duty. The data validity technique is using sources triangulation and techniques triangulation. The data analyzed using an interactive model, encompassing: data reduction, data presentation and conclusion. The conclusion of this research was to play a constructive use of kokoru paper can improve fine motor skills of children in group A in kindergarten Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta in period 2015/2016. It was proofed by improvement of children skill in every cycle. Capability of task in precycle is 43,48%, in first cycle is 65,21%, and in the second cycle is 82,60%.

**Keywords:** Fine Motor Ability, Constructive Play, Kokoru Paper

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mengutamakan peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, sosial – emosional, bahasa dan komunikasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini (Santi, 2009: xi). Masa anak usia dini (*golden age*) adalah masa yang paling tepat untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak.

Menurut Suyadi motorik halus yaitu meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil (2010: 68-69). Owens (2008) memaparkan

bahwa perkembangan motorik halus menjadi dasar dalam mengembangkan serta meningkatkan banyak keterampilan ketika masa anak – anak. Anak yang memiliki kesulitan dalam motorik halus akan mengalami frustrasi karena mereka tidak dapat melakukan tugas sehari – hari, seperti menggambar ataupun memotong dengan gunting.

Hasil wawancara serta pengamatan yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus pada anak kelompok A masih rendah. Banyak anak yang belum fokus dengan pembelajaran yang disampaikan. Anak juga kurang aktif serta kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran motorik halus yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Selain itu, guru sering menggunakan cara pembelajaran yang berulang yaitu dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Dengan demikian, guru menjadi kurang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran motorik halus sehingga anak kurang tertarik dan mudah merasa bosan dengan kegiatan yang diberikan.

Berdasarkan kegiatan prasiklus yang telah dilakukan pada tanggal 20 Januari 2016 pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Punggawan dapat diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak masih belum maksimal. Kegiatan prasiklus dilakukan dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) menggunting dan menempel. Dari data yang diperoleh dalam kegiatan prasiklus menunjukkan bahwa dari 23 anak, hanya 10 anak atau 43,48% yang dikatakan dalam kategori tuntas dan 13 anak atau 56,52% dikatakan belum mencapai ketuntasan. Belum maksimalnya kemampuan motorik halus anak ini dapat dilihat dari kurangnya keterampilan anak dalam menggerakkan tangan serta jari tangan mereka. Kemampuan anak dalam menggunakan jari tangan ketika melakukan kegiatan menggunting dan menempel masih terlihat kaku sehingga hasil kerja anak menjadi kurang optimal.

Dari penjelasan di atas, penulis memilih pembelajaran melalui bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Menurut Tedjasaputra bermain membangun (bermain konstruktif) sudah dapat terlihat pada anak berusia 3 – 6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya: membuat rumah – rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan – kepingan kayu bergambar dan yang semacamnya (2001: 28).

Salah satu alternatif bermain konstruktif ialah dengan menggunakan kertas kokoru. Suryani menjelaskan bahwa kokoru merupakan kertas bergelombang yang memiliki aneka warna sehingga anak tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran (2014: 10). Kertas kokoru merupakan bahan yang ramah lingkungan dan juga sangat aman untuk dijadikan media dalam bermain konstruktif untuk anak. Dalam bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru ini anak dapat belajar bagaimana cara menggulung, menggunting ataupun menempel kertas.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan judul sebagai berikut, “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Konstruktif Menggunakan Kertas Kokoru Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016”.

Terdapat 6 jenis kertas kokoru, yaitu Ichi, Ichigo, Ichiro, Hachi, Hachigo dan Hachiro (Suryani, 2014: 11). Manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru ini, antara lain “Mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, daya tahan” (Tedjasaputra, 2001: 57). Tahap pencapaian perkembangan motorik halus pada anak usia dini

yang dijadikan indikator dalam penelitian ini, yaitu: 1) mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (Permendiknas, 2009: 11), 2) memotong dengan gunting (Syamsu (2001) dalam Susanto, 2011: 34), 3) menempel kertas (Suyadi, 2010: 78-79).

## METODE

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru serta seluruh anak kelompok A TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta yang berjumlah 23 anak, terdiri dari 11 anak perempuan dan 12 anak laki – laki.

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berupa informasi tentang pembelajaran khususnya pembelajaran motorik halus pada anak kelompok A TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta. Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersumber dari anak kelompok A, guru, dokumen atau arsip yang terdiri dari: Program Semester, Rencana Kegiatan Harian (RKH), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), serta hasil belajar anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, studi dokumenter, dan pemberian tugas. Teknik validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010: 337), meliputi: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara serta pengamatan yang dilakukan di TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok A masih rendah. Setelah dilakukan wawancara serta pengamatan selanjutnya penulis melakukan kegiatan evaluasi pada saat pratindakan. Kegiatan evaluasi yang diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus yang ingin diketahui oleh penulis, yaitu dalam hal mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, menempel kertas dengan tepat, dan memotong kertas dengan gunting. Dari pengamatan yang dilakukan pada kegiatan pratindakan dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan jari tangan masih kaku pada saat anak melakukan kegiatan menggunting dan menempel. Adapun tingkat keberhasilan motorik halus anak sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Anak Sebelum Tindakan atau Prasiklus

Nilai	Interval Skor	frekuensi (f)	Presentase
Tuntas	$\geq 75$	10	43,48 %
Belum Tuntas	$< 75$	13	56,52 %
Jumlah		23	100 %

Berdasarkan nilai yang telah diperoleh dari kegiatan pratindakan seperti yang terlihat pada tabel 1. diketahui bahwa 13 anak atau 56,52% dari 23 anak dinyatakan belum tuntas karena mendapatkan nilai  $< 75$  (KKM), sedangkan 10 anak atau 43,48% dinyatakan dalam kategori tuntas karena memperoleh nilai  $\geq 75$  (KKM). Hasil yang diperoleh pada kegiatan pratindakan menunjukkan bahwa indikator kinerja penelitian belum mencapai target yaitu sebesar 80%.

Dengan demikian, penelitian dilanjutkan pada siklus I dengan menerapkan bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru. Hasil pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus Pada Siklus I Anak Kelompok A

Nilai	Interval Skor	frekuensi (f)	Persentase
Tuntas	$\geq 75$	15	65,21%
Belum Tuntas	$< 75$	8	34,79%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan hasil tes pemberian tugas yang dilakukan secara individu kepada anak kelompok A di TK Aisyiyah Punggawan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak seperti yang terlihat pada tabel 2. dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat 15 anak atau 65,21% dari 23 anak yang dinyatakan dalam kategori tuntas sedangkan anak yang dinyatakan dalam kategori tidak tuntas terdiri dari 8 anak atau dengan presentase sebesar 34,79% dari 23 anak. Hasil tersebut telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil dari kegiatan pratindakan, namun belum mencapai presentase yang ditargetkan dalam indikator kinerja penelitian sebesar 80%. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II. Hasil pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Halus Pada Siklus II Anak Kelompok A

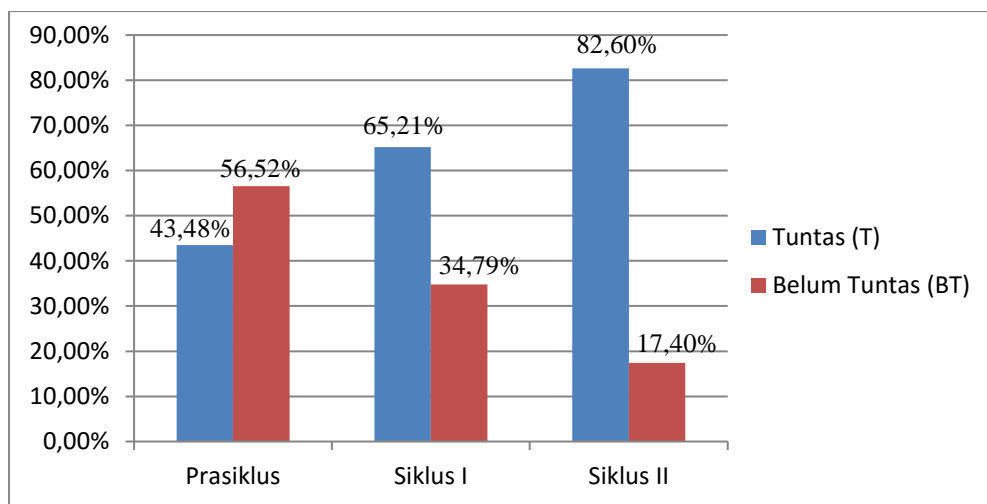
Nilai	Interval Skor	frekuensi (f)	Persentase
Tuntas	$\geq 75$	19	82,60%
Belum Tuntas	$< 75$	4	17,40%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan hasil tes pemberian tugas yang dilakukan secara individu kepada anak kelompok A di TK Aisyiyah Punggawan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak seperti yang terlihat pada tabel 3. dapat diketahui bahwa pada siklus II terdapat 19 anak atau 82,60% dari 23 anak yang dinyatakan dalam kategori tuntas, sedangkan anak yang dinyatakan dalam kategori tidak tuntas terdiri dari 4 anak atau dengan presentase sebesar 17,40% dari 23 anak. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhenti pada siklus II. Adapun peningkatan kemampuan motorik halus anak dari hasil pratindakan hingga siklus II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Kemampuan Motorik Halus Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Frekuensi Tuntas	Frekuensi Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan Anak
Prasiklus	10	13	43,48 %
Siklus I	15	8	65,21 %
Siklus II	19	4	82,60 %

Berdasarkan tabel 4. perbandingan hasil kemampuan motorik halus anak dari pratindakan hingga siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik pada gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Kemampuan Motorik Halus pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari hasil tindakan yang telah diperoleh seperti yang terlihat pada gambar 1. dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Punggawan mulai dari prasiklus hingga siklus II. Hasil rata – rata ketuntasan kemampuan motorik halus anak kelompok A pada kegiatan prasiklus adalah 10 anak atau dengan presentase sebesar 43,48% dinyatakan tuntas dari 23 anak. Pada siklus I terdapat 15 anak atau dengan presentase sebesar 65,21% yang dinyatakan dalam kategori tuntas dari 23 anak. Hasil penelitian tersebut belum memenuhi target indikator keberhasilan yaitu sebesar 80% sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II terdapat 19 anak atau dengan presentase sebesar 82,60% yang dinyatakan tuntas dari sebanyak 23 anak. Dapat diketahui bahwa terdapat 4 anak yang dinyatakan belum tuntas dalam kemampuan motorik halusnya. Hal ini disebabkan selama penelitian mereka tidak mau memperhatikan guru, belum fokus atau konsentrasi dan sering ramai sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta. Selain itu, anak juga akan lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran karena melalui bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan media yang kreatif. Seperti pendapat dari Departemen Pendidikan Nasional (2007: 2) yang memaparkan bahwa pengembangan motorik halus untuk anak seharusnya dilakukan dengan menggunakan alat/media yang kreatif seperti kertas, gunting, plastisin, tanah liat, dan sebagainya.

Bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru juga berdampak positif pada aspek perkembangan anak yang lain. Selain dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, dapat juga meningkatkan perkembangan sosial – emosional, kreatifitas, kognitif, konsentrasi serta kesabaran anak. Tedjasaputra (2001: 57) juga memaparkan bahwa manfaat dari bermain konstruktif ialah mengembangkan kemampuan anak dalam berkreasi, melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, daya tahan.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang sudah diuraikan, maka dapat dikatakan bahwa teori dan hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Melalui

kegiatan bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta.

## **PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga pertemuan pada masing – masing siklus, dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini bahwa dengan bermain konstruktif menggunakan kertas kokoru dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah Punggawan Banjarsari Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase kemampuan motorik halus anak pada tiap siklus, yaitu dalam kegiatan prasiklus, anak yang memenuhi nilai (KKM)  $\geq 75$  hanya terdapat sebanyak 10 anak atau 43,48% dari 23 anak. Pada hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa anak yang memenuhi nilai (KKM)  $\geq 75$  adalah sebanyak 15 anak atau 65,21% dari 23 anak dan pada siklus II anak yang memenuhi nilai (KKM)  $\geq 75$  terdapat 19 anak atau 82,60% dari 23 anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan kertas kokoru ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diberikan kepada anak dalam mengatasi permasalahan belajar anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Melalui bermain konstruktif dengan menggunakan kertas kokoru, pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga dapat menarik minat serta perhatian anak. Selain itu, anak juga lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran: Bidang Pengembangan Fisik - Motorik di Taman Kanak - Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Owens, A. (2008). Supporting Children's Development. *National Childcare Accreditation Council (NCAC)*. Dipetik 28 Februari 2016, dari <http://ncac.acecqa.gov.au/>.
- Santi, D. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, R. (2014). *Kerajinan Kokoru untuk Anak*. Yogyakarta: Arcitra.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.