

Pengaruh Kegiatan Bermain Origami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Dina Puspitasari¹⁾, Ari sofia²⁾, Gian Fitria Anggraini³⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

Email : dhienapuspytha@gmail.com

Telp/fax : +6282278020934

Abstract: THE EFFECT OF ORIGAMI PLAYING ACTIVITIES ON FINE MOTOR CAPABILITY OF CHILDREN AGES 5-6 YEARS

The problem in this study is the fine motor ability of children aged 5-6 years not in accordance with the stage of development. This study aims to determine the effect of origami play activities on children's fine motor skills. The research method used was an experimental method with one group pretest-posttest design. The sample in this study were children aged 5-6 years, totaling 45 children. Data collection techniques used were observation and documentation, while the data analysis used was the Wilcoxon signed rank test. The results showed that children's fine motor skills increased by 23.00% after using origami play activities for three consecutive days. It shows that there is an influence of the use of origami play activities on fine motor skills of children aged 5-6 years. Thus the teacher is expected to use origami play activities as a medium to stimulate the fine motor skills of early childhood.

Keywords: early childhood, fine motor skills, origami playing activities

Abstrak: Pengaruh Kegiatan Bermain Origami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun belum sesuai dengan tahap perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain origami terhadap kemampuan motorik halus anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *one grup pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 45 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data yang digunakan adalah uji *wilcoxon signed rank test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat sebesar 23,00% setelah menggunakan kegiatan bermain origami selama tiga hari berturut-turut. Hal itu menunjukkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan kegiatan bermain origami terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian guru diharapkan menggunakan kegiatan bermain origami sebagai media untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, motorik halus, kegiatan bermain origami

PENDAHULUAN

Program pendidikan anak usia dini (*Early Childhood Education*) adalah pendidikan anak yang ditunjukkan kepada bayi sejak lahir sampai dengan anak usia enam tahun dengan cara merangsang dan membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini adalah sebuah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak usia dini.

The National for the Education of Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak usia lahir hingga 8 tahun. Masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Khususnya pada usia 4-6 tahun anak akan mengalami masa peka, dimana anak sangat sensitif untuk menerima berbagai stimulus. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar anak. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan pondasi dasar dalam mengembangkan aspek perkembangan seperti, moral serta nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni dan fisik motorik. Enam aspek perkembangan tersebut perlu dikembangkan agar

perkembangan anak berjalan optimal.

Motorik merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang penting dan harus dikembangkan. Karena motorik merupakan gerakan tubuh yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi (otak, syaraf, otot, dan rangka) pada diri anak. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Menurut Dehghan et. al. (2017) keterampilan motorik halus dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari seperti, berpakaian, makan, dan bermain. Keterampilan ini dicapai dengan pematangan sistem saraf pusat. Motorik halus ini sangat berpengaruh terhadap persiapan belajar anak dalam memasuki pendidikan selanjutnya, terutama kemampuan menulis.

Oleh sebab itu, sebagai pendidik atau orang tua hendaknya memberikan stimulus yang tepat bagi anak agar motorik halus anak dapat berkembang secara optimal. Upaya mengembangkan motorik halus anak ada banyak cara yang dapat digunakan, salah satunya dengan kegiatan bermain origami.

Oguz (2016) menyatakan bahwa, origami dapat digunakan dalam upaya pengembangan motorik halus, intelektual dan juga kreativitas anak pra sekolah dan anak SD. Origami merupakan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan bagi anak serta dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Kegiatan origami merupakan permainan yang menggunakan kertas untuk dilipat menjadi suatu bentuk sehingga dapat merangsang kreativitas dan mengembangkan motorik halus anak. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, pembelajaran motorik halus yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak cenderung kurang terencana dan tidak terprogram. Sehingga kegiatan motorik halusnya monoton dalam kegiatan menulis saja tanpa ada kegiatan bermain, sementara anak butuh kegiatan bermain yang menyenangkan.

Kondisi tersebut juga terjadi di SPS Melati 1 Tulung Balak. Anak-anak di SPS Melati 1 Tulung Balak masih banyak yang motorik halusnya belum berkembang. Permasalahan motorik halus yang dialami anak di SPS Melati 1 Tulung Balak antara lain yaitu, belum mampu melipat kertas, anak belum mampu menggunting sesuai dengan pola, anak masih kaku dalam menggunakan jari-jari tangannya dalam kegiatan menulis dan menggunakan alat tulis, serta belum mampu melakukan gerakan koordinasi mata dan tangan secara bersamaan seperti dalam kegiatan meniru bentuk.

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah tentang pengaruh kegiatan bermain origami terhadap kemampuan motorik halus anak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimental dengan desain penelitian *pre-eksperimental design*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Grup Pretest-Posttest*. Alasan menggunakan metode ini karena pada penelitian ini diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di SPS Melati 1 Tulung Balak yang berjumlah 45 anak, dan sampel pada penelitian ini yakni sebanyak 45 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah *Total Sampling*. Adapun alasan menggunakan *Total sampling* adalah karena mengambil populasi menjadi sampel yakni semua anak yang berusia 5-6 tahun. Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yakni bermain kegiatan bermain origami dan kemampuan motorik halus.

Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan alternatif skala 4,3,2,1. Pada variabel Y dibagi menjadi 4 kategori yaitu nilai 4 berkembang sangat baik (BSB), nilai 3 berkembang sesuai harapan (BSH), nilai 2 mulai berkembang (MB), nilai 1 belum berkembang (BB). Adapun indikator yang dinilai pada variabel kemampuan motorik halus yaitu (1) meniru bentuk (2) meniru gerakan (3) menggunakan alat tulis (4) menggunakan alat makan (5) memakai sepatu (6) kolase (7) menulis dengan rapi (8) menyusun benda (9) menggerakkan jari tangan (10) menggerakkan pergelangan tangan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan

dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk checklist. Instrumen penelitian validitas dilakukan dengan cara pengujian validitas isi (uji ahli) dimana uji validasi ini dikonsultasikan kepada dosen ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD).

Setelah dilakukan uji validasi maka peneliti melakukan uji realibilitas terhadap item yang sudah valid menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dan menapatkan nilai sebesar 0,890 (sangat tinggi) sehingga semua item dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain origami terhadap kemampuan motorik halus. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Sutrisno (2006) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Keterangan:

- NT = Nilai Tertinggi
- NR = Nilai Terendah
- K = Kategori
- I = Interval

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik halus anak yang diperoleh dari hasil penelitian. Analisis tabel tersebut berbentuk tabel tunggal. Analisis uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari kegiatan bermain origami dan kemampuan motorik halus anak, sehingga teknik yang digunakan

dalam menganalisis uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon signed rank test yang disampaikan oleh Muncarno (2016) dengan rumus sebagai berikut.

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(n+1)(2N+1)}{24}}}$$

Keterangan:

N = Jumlah pasangan yang dijenjangkan

T = Jumlah jenjang minoritas yang

tandanya sama

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data kemampuan motorik halus diperoleh dari observasi yang dilakukan setelah menggunakan kegiatan bermain origami. Adapun kemampuan motorik halus anak yang dinilai meliputi meniru bentuk, penggunaan konsep, ketelitian, perangkaian dan kewajaran.

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Terhadap Kemampuan Motorik Halus

No.	Kategori	Interval	Sebelum		Sesudah	
			n	%	n	%
1.	BSB	87>	0	00,00	19	42,2
2.	BSH	72-86	12	26,7	22	48,9
3.	MB	57-71	24	53,3	4	8,9
4.	BB	42-56	9	20,00	0	00,00
Total			45	100,00	45	100,00
Rata-rata ± Std			64,4 ± 10,12		83,44±10,02	
Min-Max			42-85		63-103	

Keterangan:

- BSB = Berkembang sangat baik
- BSH = Berkembang sesuai harapan
- MB = Mulai berkembang
- BB = Belum berkembang

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan motorik halus anak sebelum diberi perlakuan

bermain origami sebesar 20,00 pada kategori belum berkembang, 53,3 pada kategori mulai berkembang, dan 26,7 pada kategori berkembang sesuai harapan. Sedangkan perkembangan motorik halus anak setelah diberi perlakuan selama 3 hari mengalami peningkatan yaitu sebesar 42,2 pada kategori berkembang sangat baik, 48,9 pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 8,9 pada kategori mulai berkembang.

Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh kegiatan bermain origami terhadap kemampuan motorik halus anak. Dalam penelitian ini menggunakan uji wilcoxon signed rank test sebagai alat untuk menguji hipotesis Menurut Muncarno (2016) uji Wilcoxon signed rank test merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda.

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji Wilcoxon signed rank test adalah sebagai berikut :

Jika $p(\text{probabilitas (Asymp.Sig)}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
 Jika $p(\text{probabilitas (Asymp.Sig)}) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut adalah hasil analisis uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
POST TEST - PRE TEST	
Z	-5.846 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa asyp sig sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh kegiatan bermain origami terhadap kemampuan motorik halus anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di SPS Melati 1 Tulung Balak mengalami peningkatan setelah menggunakan kegiatan bermain origami selama empat hari berturut-turut. Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara kegiatan bermain origami dengan kemampuan motorik halus anak.

Penelitian ini menggunakan teori behavioristik sebagai landasan dalam penelitian. Teori behavioristik ini menekankan pada pemberian stimulus atau rangsangan yang berulang dalam proses pembelajaran sehingga merubah perilaku pada individu tersebut. Hal ini sejalan dengan Haenillah (2015:11) yang menyatakan bahwa teori behaviorisme merupakan pembelajaran tidak lain daripada memberi stimulus (S) atau rangsangan tertentu kepada anak yang kemudian mengakibatkan adanya reaksi atau respon (R) yang diharapkan sesuai dengan tujuan. Pada penelitian ini kegiatan origami merupakan bentuk stimulus yang diberikan dan kemampuan motorik halus sebagai reaksi atau respon yang timbul.

Origami merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan,

dengan berbahan kertas dapat menghasilkan berbagai karya seni yang indah serta memiliki banyak fungsi seperti sebagai alat peraga, mainan ataupun hiasan. Hal ini sejalan dengan Sumanto (2006) yang menyatakan bahwa origami merupakan suatu karya seni atau kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya. Hal ini terbukti saat peneliti melakukan penelitian, anak-anak sangat aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mereka juga menyampaikan bahwa mereka merasa senang karena mampu membuat mainan sendiri.

Dalam kegiatan bermain origami terdapat langkah-langkah atau tahapan bermain seperti yang disampaikan oleh Sumanto (2005) bahwa dalam kegiatan origami ini terdapat tiga tahap bermain antara lain yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Setiap tahapan ini tentunya memiliki tujuan yang berbeda untuk dapat membuat origami yang sesuai dengan aturannya. Bermain origami merupakan salah satu kegiatan bermain aktif, karena melibatkan aktivitas fisik dalam kegiatannya. Hal ini sejalan dengan Tedjasaputra (2001) yang menyampaikan bahwa bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas fisik sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tertentu pada tubuh kita, serta membutuhkan keluwesan dan koordinasi yang tepat. Bloom (Wuryani, 2008) menyampaikan bahwa motorik halus adalah gerakan yang membutuhkan kelancaran serta keluwesan dalam bergerak. Sebagaimana yang peneliti lihat di lapangan, masih banyak motorik halus anak yang belum berkembang sesuai dengan usia perkembangannya. Padahal pada usia 5-6 tahun seharusnya telah mampu menguasai tahap motorik halus anak seperti kegiatan meniru, penggunaan konsep, ketelitian, perangkaian serta kewajaran Bloom (Zuroh, 2012). Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan kegiatan bermain origami untuk mengembangkan motorik halus anak di SPS Melati 1 Tulung Balak.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan Kusumasuti (2014) ia juga menggunakan kegiatan origami sebagai media untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Dalam penelitiannya dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan menggunakan kegiatan bermain origami. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya perubahan perilaku motorik halus yang dialami anak, yaitu terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak setiap kali pertemuan dengan menggunakan kegiatan bermain origami. Kusumasuti juga menyampaikan bahwa dalam kegiatan bermain origami anak merasa sangat senang dan aktif mengerjakan bersama teman-temannya, mereka asyik bercakap-cakap sambil melipat dan tanpa

mereka sadari motorik halus mereka berkembang.

Kesimpulan

Hasil analisis dan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun meningkat setelah menggunakan kegiatan bermain origami dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kegiatan bermain origami mempengaruhi kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut didukung dengan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain origami terhadap motorik halus anak usia 5-6 tahun di SPS Melati Tulung Balak.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut : kepada guru sebaiknya pandai-pandai dalam mengemas pembelajaran yang menarik juga menyenangkan bagi anak. Agar anak merasa senang dan betah saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Dalam menstimulus motorik halus anak ada banyak cara yang dapat digunakan, salah satunya adalah dengan kegiatan bermain origami. Bagi kepala sekolah sebaiknya menyediakan lebih banyak fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan monoton dan membosankan bagi anak. Bagi peneliti lain diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi, gambaran maupun informasi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi serta mencoba menggunakan media lain

yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.

DAFTAR PUSTAKA

- Dehghan, L, et al. 2017. The Relationship Between Fine Motor Skills and Social Development and Maturation. *International Journal of Medical Sciences*, Tehran, Iran. Vol. 15 No. 4. <https://doi.org/10.29252/NRI.P.IRJ.15.4.407>. Diakses pada 09 Oktober 2018.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademia, Yogyakarta.
- Kusumastuti, Rully. 2014. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Dini Melalui Kegiatan Origami Pada Anak Kelompok A Rodhotul Atfal Al-Ikhlas Semarang Barat*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/22798/1/1601911005.pdf>. Diakses pada 08 Oktober 2018.
- Muncarno. 2016. *Statistik Pendidikan*. Arthawarna (Hamim Group), Lampung.
- Oguz, Aysegul. 2016. An Instructional Method Suggestion : Conveying Stories Through Origami (Storigami). *Journal of Education and Training Studies*. Vol. 4 No. 8. <http://jets.redfame.com>. di akses pada 21 Mei 2019.

- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta
- . 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Indeks, Jakarta.
- Sutrisno, Hadi. 2006. *Statistik Jilid 2*. Universitas Negeri Malang, Yogyakarta.
- Tedjasaputra, Mayke, S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Gramedia, Jakarta.
- Wuryani. 2008. *Perkembangan Anak jilid 1:18*. Erlangga, Jakarta.
- Zurroh, Irmatus. 2012. *Efektifitas Pemberian Keterampilan Korse Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Jari-jari Tangan Anak Tuna Grahita Ringan di SLB Siswa Budhi Surabaya*. (Skripsi). IAIN Sunan Ampel. Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/17208/5/Bab%202.pdf>. Diakses pada 21 Desember 2018.