

**PENGARUH PERMAINAN *PAPER CRAFT* TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Skripsi**

Oleh  
**THREE ANGGRAINI SISKI**  
2113054033



**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### PENGARUH PERMAINAN *PAPER CRAFT* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN

OLEH

THREE ANGGRAINI SISKA

Berdasarkan studi pendahuluan di TK Kreasi didapatkan data bahwa 10 anak yang kesulitan dalam menghasilkan goresan yang rapi dan terarah karena cara memegang pensil yang kurang tepat, 20 anak terkendala pada hasil tulisan dan mewarnai yang kurang jelas dan sering keluar garis, 14 anak yang memiliki tekanan yang tidak konsisten dalam memegang pensil. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimen* dengan pendekatan *one-group pre-test and post-test*. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Sampel penelitian sebanyak 23 anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *ceklist*. Teknik analisis uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukan sebelum diberi perlakuan terdapat 17% atau 4 anak berada dalam kategori belum berkembang motorik halus dan 83% atau 19 anak beradadalam kategori masih berkembang, setelah perlakuan terdapat 65% atau 15 anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 35% atau 8 anak berada dalam kategori berkembang sangat baik. Setelah dilakukan analisis menggunakan uji *wilcoxon* terdapat pengaruh yang *signifikan* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*  $0,000 <$  daripada 0,05 yang menyatakan bahwa hipotesis diterima dan permainan *paper craft* memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kreasi.

Kata kunci: Anak usia dini, permainan *paper craft*, kemampuan motorik halus.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF PAPER CRAFT GAMES ON THE FINE MOTOR ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

**BY**

**THREE ANGRAINI SISKI**

Based on a preliminary study at Kreasi Kindergarten, data was obtained that 10 children had difficulty in producing neat and directed strokes due to improper pencil holding, 20 children were constrained by unclear writing and coloring results and often went outside the lines, 14 children had inconsistent pressure in holding the pencil. This study used a pre-experimental research design with a one-group pre-test and post-test approach. Data collection used observation and documentation. The research sample was 23 children aged 5-6 years using a purposive sampling technique. The instrument used in this study was a checklist. The hypothesis test analysis technique used the Wilcoxon test. The results of the study showed that before being given treatment, 17% or 4 children were in the category of not yet developing fine motor skills and 83% or 19 children were in the category of still developing, after treatment there were 65% or 15 children in the category of developing according to expectations and 35% or 8 children were in the category of developing very well. After analysis using the Wilcoxon test, there was a significant influence on the development of fine motor skills of children aged 5-6 years with an Asymp.Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , which states that the hypothesis is accepted and paper craft games have an influence on the development of fine motor skills of children aged 5-6 years at Kreasi Kindergarten.

Key words: Early childhood, paper craft games, fine motor skills.

**PENGARUH PERMAIAN *PAPER CRAFT* TERHADAP KEMAMPUAN  
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh**

**THREE ANGGRAINI SISKA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN *PAPER CRAFT*  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Mahasiswa : *Three Angraini Siska*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113054033

Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ulwan Syafrudin, M.Pd.  
NIP. 199309262019031011

Nia Fatmawati, M.Pd.  
NIP. 198902232015042005

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. *f*  
NIP. 197412202009121002

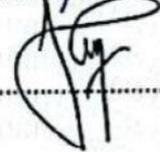
**MENGESAIHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : Ulwan Syafrudin, M.Pd.

Sekretaris : Nia Fatmawati, M.Pd.

Anggota : Ari Sofia, M.A.Psi.

  
-----  
  
-----  
  
-----



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

  
Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.  
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 22 April 2025

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Three Anggraini Siska  
NPM : 2113054033  
Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Permainan *Paper Craft* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya

Bandar Lampung, 22 April 2025

Yang membuat pernyataan



**Three Aggraini Siska**

NPM 2113054033

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis bernama Three Anggraini Siska. Penulis dilahirkan di Kotabumi Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 01 juli 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari enam bersaudara dari pasangan Alm bapak Zainal Abidin dan ibu Sakdiah.

Penulis memulai pendidikan di MIN 7 Lampung Utara pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTs N 1 Lampung Utara pada tahun 2013 dan lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA N 3 Kotabumi jurusan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) sampai tahun 2019 atas rahmat Allah SWT. Dan doa kedua orang tua, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) dan seleksi penerimaan mahasiswa KIP Kuliah.

Tahun 2024 pada semester 6, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidoreno Kecamatan Way Panji Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Tunas Bangsa desa Sidoreno Kecamatan Way Panji Kabupaten Lampung Selatan.

## **MOTTO**

"Sesungguhnya sholatku, ibadahku, hidupku dan matiku hanya untuk Allah,  
Tuhan semesta alam"  
(Q.S. Al An'am 6:Ayat 162)

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya  
sesudah kesulitan itu ada kemudahan"  
(Q.S. Al-Insyirah 94:Ayat 5-6)

“Hidup bahagia, mati bahagia, lalu masuk surga “

## **PERSEMBAHAN**

### ***Bismillahirrohmannerohim***

*Alhamdulillah* sebagai rasa syukur atas segala kesehatan, kesabaran, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran yang telah Allah SWT berikan dalam mengerjakan skripsi ini, dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan karya ini sebagai salah satu tanda bakti kepada:

Kedua orang tua tercinta

### **Alm Bapak Zainal Abidin dan Ibu Sakdiah**

Terima kasih atas semua pengorbanan dan perjuangan Ayah dan Emak selama ini. Semua doa, nasehat, kepercayaan, dukungan yang tiada henti serta kasih sayang yang tak terhingga. Terima kasih telah menjadi penyemangat dalam setiap langkahku.

### **Keluarga besarku**

Terimakasih atas doa-doanya serta dukungannya.

### **Almamater tercinta, Universitas Lampung**

Sebagai tempat menuntut ilmu dan mendapatkan pengalaman hidup yang berharga.

Dan

### **TK Kreasi Kecamatan Tanjung Seneng Kota Bandar Lampung**

Sebagai tempat penelitian yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Paper Craft* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun” , sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD.
5. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing sepenuh hati dengan penuh kesabaran, serta memberikan masukan, saran, kritik, motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Nia Fatmawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II dan selaku pembimbing Akademik yang selalu meluangkan waktu dan pikirannya serta

memberikan saran, kritik, masukan, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Chasya Aghniarrahma, M.Pd., selaku dosen validator ahli media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing instrumen agar layak digunakan untuk penelitian.
9. Seluruh Dosen PG-PAUD dan seluruh Staf Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan skripsi.
10. Ibu Sudarsiah, S.Pd.I., selaku kepala sekolah TK Kreasi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Seluruh guru TK Kreasi yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
12. Siswa-siswi kelas B TK Kreasi yang telah berpartisipasi sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.
13. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Alm Bapak Zainal Abidin dan Ibu Sakdiah yang telah merawat dan mendidiku dengan sepenuh hati dan rasa cinta yang sangat besar.
14. Uti dan teteh saudari ku yang selalu memberikan semangat dan selalu setia membantuku. Terimakasih untuk semua yang telah diberikan kepadaku dengan tulus.
15. Ketiga adik ku, Abang, Iam, dan Denny, terimakasih atas semua doa, dukungan, semangat, dan bantuan yang telah diberikan selama ini.
16. Keluarga besarku dan semua saudara-saudaraku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa dan dukungan kalian semua.
17. Sahabat terbaikku Revita Clarisa Efendi terimakasih selalu menjadi tempat ku berkeluh kesah, menyemangatiku, memotivasiku, dan selalu mengatakan bahwa aku bisa melakukan semua, dan semua kebaikan-kebaikan yang tidak bisa dijelaskan satu-persatu.

18. Teman-teman hebatku Yuli, Niswa, Helen, dan Wina terimakasih sudah selalu kebersamai setiap prosesku, menjadikan dunia perkuliahanku berwarna dan penuh dengan pengalaman yang sangat berharga.
19. One of the important guy Andrew Strauch yang selalu memberikan waktu dan bantuan untukku menyelesaikan skripsi ini, terimakasih karena selalu memotivasiku dan mengatakan bahwa aku dapat melakukan yang terbaik dalam setiap proses ku dan percaya bahwa aku adalah gadis yang pintar.
20. Teman-teman satu angkatan 2021 terimakasih sudah menjadi bagian dari cerita hidupku, berproses bersamaku dan memberikan memori yang terbaik dalam hidupku.
21. Teman-teman KKN desa Sidoreno, terimakasih sudah hidup dan bekerja sama selama 40 hari dengan baik dan memberikan kenangan yang tak terlupakan.
22. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terimakasih.
23. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Bandar Lampung, 22 April 2025  
Peneliti,

Three Anggraini Siska  
NPM 2113054033

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang dan Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	9
1.3. Pembatasan Masalah .....	9
1.4. Rumusan Masalah .....	9
1.5. Tujuan Penelitian .....	10
1.6. Manfaat Penelitian .....	10
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1. Anak Usia Dini .....	11
2.1.1. Karakteristik Anak Usia Dini.....	11
2.2. Perkembangan Motorik Halus .....	13
2.2.1. Pengertian Motorik .....	13
2.2.2. Pengertian Motorik Halus.....	15
2.2.3. Tujuan dan Manfaat Motorik Halus .....	18
2.2.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus..	20
2.2.5. Metode Untuk Mengembangkan Motorik Halus.....	23
2.3. Media Permainan <i>Paper Craft</i> .....	27
2.3.1. Pengertian Permainan .....	27
2.3.2. Permainan <i>Paper Craft</i> .....	29
2.3.4. Manfaat <i>Paper Craft</i> .....	33
2.4. Kerangka Pikir .....	35
2.5. Hipotesis .....	36
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1. Jenis Penelitian.....	37
3.2. Waktu dan Tempat .....	38
3.2.1. Tempat .....	38
3.2.2. Waktu .....	38
3.3. Populasi dan Sampel .....	39
3.3.1. Populasi.....	39

3.3.2. Sampel.....	39
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.4.1. Observasi .....	39
3.4.2. Dokumentasi.....	40
3.5. Definisi Konseptual dan Oprasional .....	40
3.5.1. Definisi Konseptual .....	40
3.5.2. Definisi Operasional.....	41
3.6. Analisis Uji Instrumen Penelitian .....	45
3.6.1. Validitas .....	45
3.6.2. Reliabilitas .....	46
3.7. Teknik Analisis Data.....	47
3.7.1. Uji Hipotesis.....	48
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
4.1. Hasil Penelitian.....	49
4.1.1. Deskripsi Hasil Penelitian .....	49
4.1.2. Hasil Analisis Uji Hipotesis .....	56
4.2. Pembahasan .....	57
4.2.1. Dimensi Koordinasi Mata dan Tangan .....	58
4.2.2. Dimensi Gerak Presisi.....	62
4.2.3. Dimensi Ketelitian .....	66
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>69</b>
5.1. Simpulan .....	69
5.2. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pra-Observasi Awal Motorik Halus Anak Usia dini di kelompok B1 (5-6 tahun) TK Kreasi Bandar Lampung .....	6
2. Desain Penelitian .....	37
3. Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian .....	42
4. Kisi-kisi Intrumen Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun .....	42
5. Indikator Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Setelah Validasi .....	44
6. Hasil Uji Validitas.....	46
7. Data anak Usia 5-6 Tahun TK Kreasi .....	49
8. Persentase Hasil Observasi terhadap Kemampuan Motorik Halus anak Sebelum Perlakuan ( <i>Pretest</i> ).....	50
9. Jadwal perlakuan media permainan <i>paper craft</i> .....	51
10. Persentase Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak setelah Perlakuan ( <i>Post-test</i> ) .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	36
2. Rumus Interval.....	50
3. <i>Chart column pretest</i> dan <i>posttest</i> kemampuan motorik halus.....	55
4. <i>Chart column pretest</i> dan <i>posttest</i> kemampuan motorik halus berdasarkan dimensi.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	79
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	80
3. Rubrik Peenilaian Kemampuan Motorik Halus .....	81
4. Surat Izin Uji Instrumen.....	82
5. Surat Balasan Uji Instrumen .....	83
6. Surat Izin Penelitian .....	84
7. Surat Balasan Izin Penelitian .....	85
8. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	86
9. Surat Ketersediaan Dosen Ahli .....	87
10. Uji Instrumen Dengan Dosen Ahli.....	88
11. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian oleh Dosen Ahli .....	91
12. Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Motorik Halus.....	92
13. Hasil Uji Realibilitas Instrumen.....	95
14. Tabel Bantu rtabel.....	96
15. Rubrik Penilain Kemampuan Motorik Halus .....	97
16. Matriks Pelaksanaan <i>Pretest</i> , <i>Perlakuan</i> , <i>Posttest</i> .....	101
17. Modul Ajar .....	102
18. Lembar Ceklist Pretest kemampuan Motorik Halus Anak .....	117
19. Lembar Ceklist Posttest kemampuan Motorik Halus Anak.....	118
20. Data Observasi <i>Pretest</i> .....	119
21. Data Observasi <i>Posttest</i> .....	126
22. Rekapitulasi Nilai Pretest Kemampuan Motorik Halus .....	133
23. Rekapitulasi Nilai Posttest Kemampuan Motorik Halus .....	134
24. Rekapitulasi Penilaian <i>Pretest-Posttest</i> berdasarkan Indikator Dimensi Kemampuan Motorik Halus .....	135

25. Hasil <i>Uji Wilcoxon</i> .....	136
26. Foto Dokumentasi Uji Instrumen .....	137
27. Foto Dokumentasi Penelitian .....	138
28. Foto Dokumentasi Kegiatan Harian.....	139

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang dan Masalah

Periode usia dini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*) dalam perkembangan manusia. Pendidikan pada tahap ini memiliki peran krusial dan fundamental, karena akan membentuk dasar bagi perkembangan anak di masa mendatang. Fase ini merupakan momentum penting untuk meletakkan fondasi pengembangan berbagai aspek kemampuan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung perkembangan fisik dan mentalnya. Tujuan dari pendidikan ini adalah membantu anak agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian serta mencakup berbagai aspek perkembangan anak (Habe & Ahiruddin, 2017). Pendidikan berperan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak, keterampilan anak usia dini dalam pengembangan fisiknya sangat berkaitan dengan perkembangan motoriknya.

Perkembangan motorik mencakup peningkatan kemampuan untuk mengendalikan gerakan tubuh, yang melibatkan koordinasi kompleks antara sistem saraf, otot, dan otak. Keterampilan motorik terbagi menjadi dua kategori utama: motorik kasar dan motorik halus. Motorik halus merujuk pada gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot kecil pada bagian tubuh tertentu. Perkembangan keterampilan ini sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang dimiliki anak untuk belajar dan berlatih.

Seiring dengan kematangan sistem saraf otak yang mengatur fungsi otot, kemampuan motorik anak pun berkembang. Proses ini memungkinkan anak untuk meningkatkan keterampilan motoriknya secara bertahap, sesuai dengan perkembangan neurologis mereka. Perkembangan motorik mengacu pada perkembangan kemampuan anak untuk bergerak, perkembangan keterampilan motorik sangat penting dalam kehidupan anak dan sangat memengaruhi aktivitas sehari-hari mereka. Di antara berbagai keterampilan yang dikembangkan selama taman kanak-kanak, keterampilan motorik halus menonjol sebagai komponen penting dari pertumbuhan ini.

Jika seorang siswa mengalami kesulitan dalam motorik halusnya, mereka mungkin akan lambat dalam menyelesaikan tugas atau merasa frustrasi, yang dapat menghambat proses belajar dan menurunkan rasa percaya diri. Keterampilan motorik halus memainkan peran penting dalam aktivitas sehari-hari seperti berpakaian, makan, dan bermain. Keterampilan motorik yang tidak memadai dapat mengakibatkan tantangan dalam keberhasilan akademis, kecemasan yang meningkat, dan harga diri yang menurun (Gaul & Issartel, 2016). Oleh karena itu penting bagi setiap pendidik untuk mengembangkan perkembangan motorik halus anak dengan cara yang menyenangkan.

Kemampuan motorik halus didefinisikan sebagai keterampilan yang melibatkan kontrol dan koordinasi otot-otot kecil di tangan dan jari untuk melakukan gerakan yang presisi dan terperinci. Sejalan dengan pendapat Moeslichatoen (2004), motorik halus adalah kegiatan yang melibatkan otot-otot halus pada jari dan tangan, yang termasuk dalam keterampilan gerak. Gerakan motorik halus hanya melibatkan otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari dan gerakan pergelangan tangan yang presisi. Meskipun tidak memerlukan banyak tenaga, gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus memiliki peran yang sangat penting dalam

perkembangan anak. Motorik halus melibatkan gerakan-gerakan yang halus dan terkontrol, terutama pada jari-jari dan pergelangan tangan. Kemampuan ini diperlukan dalam berbagai aktivitas sehari-hari seperti berpakaian, makan, dan bermain, serta memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan akademis anak di masa depan.

Penting untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar dan mengeksplorasi guna mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Meskipun gerakan motorik halus tidak memerlukan banyak tenaga, namun membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan latihan dan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan keterampilan ini.

Sejalan dengan pentingnya pengembangan motorik halus, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, telah menetapkan standar perkembangan motorik halus untuk anak usia 5-6 tahun. Menurut peraturan tersebut, anak pada usia ini diharapkan sudah mampu menguasai beberapa keterampilan, yaitu: 1). Meniru bentuk, 2). Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, 3). Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, 4). Menggunting sesuai dengan pola, 5). Menempel gambar dengan tepat.

Standar di atas sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Santrock (2007), yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun harus sudah mampu melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan keterampilan tangan. Santrock menjelaskan bahwa pada tahap ini, anak perlu dapat menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan tugas-tugas lain yang memerlukan koordinasi motorik halus. Keterampilan ini sangat penting dalam mendukung kemampuan anak untuk mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari, serta meningkatkan kepercayaan diri dan kesiapan mereka untuk menghadapi tantangan akademis maupun sosial di masa mendatang.

Penelitian komprehensif dari *The National Early Literacy Panel* (NELP) dan *National Research Council* (NRC) mengungkapkan hubungan kritis antara kemampuan motorik halus dalam menulis awal dan keberhasilan literasi anak. Hasil analisis NELP secara meyakinkan mendemonstrasikan bahwa keterampilan menulis nama berkorelasi signifikan dengan kemampuan membaca di masa depan, termasuk decoding, pemahaman bacaan, dan ejaan. Sementara itu, NRC menekankan pentingnya intervensi pada keterampilan motorik halus seperti menulis huruf kapital dan kecil secara mandiri, menulis ekspresif non-konvensional, serta kemampuan menulis huruf dan kata saat didiktekan. Pengembangan kemampuan motorik halus dalam menulis bukan sekadar keterampilan pelengkap, melainkan komponen fundamental yang mendesak untuk dikembangkan sejak dini sebagai fondasi pencegahan kesulitan membaca di kemudian hari (Hall *et al.*, 2015). Namun, kenyataannya di sejumlah kelas pendidikan anak usia dini, kesempatan untuk menulis masih sangat terbatas. Sebuah penelitian terbaru yang sejalan dengan temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa anak-anak usia 4 hingga 5 tahun di 81 kelas hanya menghabiskan rata-rata dua menit per hari untuk kegiatan menulis atau menerima pengajaran menulis (Byington & Kim, 2017). Tanpa penguasaan motorik halus yang memadai dalam menulis, anak berisiko mengalami hambatan signifikan dalam perjalanan literasinya. Standar dan teori ini menunjukkan bahwa pengembangan motorik halus merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini.

Permasalahan lain yang sering terjadi saat ini masih ditemukan banyak anak dengan kemampuan motorik yang belum berkembang optimal, hal ini terjadi karena perkembangan fisik mereka lebih terfokus pada aspek motorik kasar (Pratiwi & Rahmah, 2019). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Kreasi dan disesuaikan dengan data yang didapatkan dari sekolah berupa portopolio masing-masing anak, ditemukan bahwa anak-anak masih menghadapi beberapa tantangan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, terutama dalam hal memegang pensil dengan benar, di mana terdapat 14% atau 3 anak berada dalam kategori “Belum Berkembang “ (BB)

dana 32% atau 7 anak dalam kategori “ Masih Berkembang” (MB) anak merasa kesulitan menghasilkan goresan yang rapi dan terarah karena cenderung memegang pensil terlalu erat atau terlalu longgar, sehingga kontrol terhadap pensil menjadi tidak stabil dan hasil goresan tidak sesuai dengan yang diharapkan, kemampuan ini merupakan dasar penting dalam pengembangan keterampilan menulis, dan ketidakmampuan dalam memegang pensil dengan tepat dapat menghambat perkembangan motorik halus anak yang akhirnya berdampak pada kemampuan menulis atau tugas lain yang membutuhkan presisi tangan.

Selain itu, terdapat 55% atau 12 anak berada dalam kategori "Belum Berkembang" (BB), 36% atau 8 anak dalam kategori "Mulai Berkembang" (MB) yang terkendala pada hasil tulisan dan mewarnai yang kurang jelas serta sering keluar garis, yang menunjukkan adanya masalah dalam kontrol motorik halus untuk melakukan gerakan presisi, padahal keterampilan ini sangat penting untuk dikuasai mengingat standar perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun menurut regulasi pendidikan nasional mencakup kemampuan menggunakan alat tulis dengan benar dan melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi tangan yang baik.

Lebih lanjut, ditemukan 18% atau 4 anak berada dalam kategori "Belum Berkembang" (BB), 45% atau 10 anak dalam kategori "Mulai Berkembang" (MB), anak-anak sering tidak konsisten dalam memberikan tekanan saat menulis atau mewarnai, di mana terkadang mereka terlalu menekan alat tulis sehingga menghasilkan goresan terlalu tebal, sementara di lain waktu tekanan yang diberikan terlalu ringan sehingga tulisan atau warna hampir tidak terlihat, yang menunjukkan kurangnya koordinasi antara mata dan tangan, yang merupakan sebuah komponen penting dalam perkembangan motorik halus.

**Tabel 1. Hasil Pra-Observasi Awal Motorik Halus Anak Usia dini di kelompok B1 (5-6 tahun) TK Kreasi Bandar Lampung**

Indikator	Keterangan			
	BB	MB	BSh	BSB
Memegang Pensil	3	7	10	2
Mewarnai	12	8	2	0
Menulis	4	10	4	4

Masalah-masalah ini menunjukkan adanya kesenjangan antara standar perkembangan yang diharapkan dan kondisi aktual di lapangan. Jika tidak ditangani dengan tepat, hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan anak secara keseluruhan. Keterampilan motorik halus yang tidak berkembang dengan baik dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak, menghambat partisipasi mereka dalam berbagai aktivitas, dan berpotensi mempengaruhi prestasi akademis mereka di masa depan.

Mengingat bahwa fase usia dini merupakan periode kritis dalam perkembangan anak, maka penting untuk segera mengatasi masalah-masalah ini. Diperlukan pendekatan yang tepat dan terencana untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Strategi yang efektif perlu dikembangkan untuk membantu anak-anak mengatasi kesulitan dalam memegang pensil, meningkatkan kejelasan dan presisi dalam menulis dan mewarnai, serta mengembangkan konsistensi dalam memberikan tekanan saat menggunakan alat tulis.

Perkembangan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui berbagai kegiatan bermain, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat dalam merangsang perkembangan berbagai keterampilan penting. Ketika anak terlibat dalam aktivitas bermain, mereka secara alami melatih dan mengasah kemampuan motorik halus mereka tanpa tekanan, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai gerakan dan koordinasi. Motorik halus anak dapat dikembangkan melalui permainan *paper craft* yang melibatkan kegiatan seperti melipat, menggunting, dan

menempel, yang membantu melatih koordinasi tangan dan keterampilan jari secara efektif.

Kegiatan melipat merupakan salah satu aktivitas yang sangat efektif untuk mengembangkan motorik halus anak. Aktivitas ini melibatkan koordinasi tangan, jari, dan mata, serta membantu meningkatkan keterampilan penting seperti kekuatan jari dan ketelitian. Cllaudia *et al* (2018), menyatakan bahwa melipat adalah aktivitas yang melibatkan keterampilan tangan untuk menciptakan suatu bentuk tanpa menggunakan lem. Secara khusus, tujuan dari kegiatan melipat adalah untuk meningkatkan imajinasi anak, memperkuat daya ingat, melatih kesabaran dan ketelitian, serta membiasakan kerapian dalam melipat. Kegiatan ini juga membantu anak dalam meningkatkan ketelitian mereka saat melipat.

Menggunting merupakan salah satu aktivitas penting yang dapat membantu anak dalam melatih dan mengembangkan keterampilan motorik halus mereka secara efektif. Menurut Rezieka *et al* (2022), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa menggunting merupakan salah satu cara bagi anak untuk melatih keterampilan motorik halusnya. Ketika anak menggunting, mereka mengoordinasikan gerakan mata dengan tangan dan jari-jari mereka. Koordinasi antara mata dan tangan ini membantu anak untuk berkonsentrasi dan memotong dengan hati-hati, sehingga potongan yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Kegiatan menggunting ini berperan penting dalam pengembangan motorik halus anak.

Menempel adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan motorik halus anak karena melibatkan berbagai aktivitas yang disukai anak, seperti menggabungkan warna untuk ditempel dan membentuk menjadi sebuah seni, yang dapat memicu rasa penasaran. Selain itu, kegiatan ini dapat dilakukan secara berkelompok, sehingga anak lebih termotivasi untuk terlibat dalam seni (Fariza *et al.*, 2024). Kegiatan ini juga membantu anak mengembangkan

konsentrasi dan keterampilan sosial saat berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Oleh karena itu, peneliti mengusulkan penggunaan permainan *paper craft* sebagai solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Permainan ini dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Dengan melibatkan anak dalam kegiatan seperti melipat, menggunting, dan menempel. Anak dapat melatih kemampuan memegang pensil dengan benar, meningkatkan ketelitian dan kontrol saat menulis dan mewarnai, serta mengembangkan konsistensi dalam memberikan tekanan pada alat tulis.

Permainan *paper craft* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan masing-masing anak, sehingga memberikan fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran. Misalnya, anak-anak dapat diminta untuk membentuk pola tertentu seperti membuat bentuk rumah dan anak akan melipat, menggunting, dan menempel sesuai pola yang di arahkan, sehingga akan membantu meningkatkan koordinasi mata dan tangan mereka secara bertahap. Aktivitas seperti membuat pola tertentu sesuai dengan pola yang ada juga dapat memperkuat otot-otot tangan yang diperlukan untuk memegang pensil dengan benar. Dengan demikian, *paper craft* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan anak dalam pengembangan keterampilan motorik halus mereka. Diharapkan, media ini mampu mengurangi kesenjangan antara standar perkembangan yang diharapkan dengan kondisi aktual di lapangan, serta memberikan dampak positif pada perkembangan anak secara keseluruhan.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam memegang pensil dengan benar, dimana 46% anak (terdiri dari 14% BB dan 32% MB) masih kesulitan menghasilkan goresan yang rapi dan terarah karena cara memegang pensil yang terlalu erat atau terlalu longgar.
2. Lemahnya kontrol motorik halus anak dalam menghasilkan tulisan dan mewarnai yang rapi, dengan total 91% anak (terdiri dari 55% BB dan 36% MB) masih menghasilkan tulisan yang kurang jelas dan sering keluar garis saat mewarnai.
3. Kurangnya kemampuan anak dalam mengontrol tekanan saat menulis dan mewarnai, dimana 63% anak (terdiri dari 18% BB dan 45% MB) belum konsisten dalam memberikan tekanan yang tepat sehingga menghasilkan goresan yang terlalu tebal atau terlalu tipis.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi fokus pada penggunaan permainan *paper craft* dan pengembangan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kreasi.

Pembatasan ini bertujuan agar penelitian lebih terarah dan khususnya berfokus pada peningkatan keterampilan motorik halus, terutama dalam kaitannya dengan kemampuan anak dalam memegang pensil dengan benar.

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah penggunaan permainan *paper craft* dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kreasi ?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

“Untuk mengetahui pengaruh permainan *paper craft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun”

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis:

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori tentang perkembangan motorik halus anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5-6 tahun.
- b. Memperkaya literatur tentang efektivitas permainan *paper craft* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
- c. Menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang metode-metode inovatif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

#### 2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Pendidik dan Kepala Sekolah:
  - a. Memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
  - b. Membantu pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermanfaat menggunakan permainan *paper craft*.
- b. Bagi Orang Tua:
  - a. Memberikan wawasan tentang pentingnya aktivitas berbasis kertas dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
  - b. Menyediakan ide-ide aktivitas yang dapat dilakukan di rumah untuk mendukung perkembangan motorik halus anak.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Menjadi referensi dan sumber informasi untuk penelitian lanjutan dalam bidang perkembangan motorik halus anak usia dini.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Anak Usia Dini**

Anak usia dini merujuk pada anak-anak yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun, yang dikenal sebagai periode perkembangan kritis atau sering disebut juga dengan "masa keemasan." Pada tahap ini, perkembangan otak anak terjadi dengan sangat cepat, dan otak mereka memiliki kapasitas yang luar biasa untuk menyerap informasi dari lingkungan. Berbagai keterampilan dasar, seperti kemampuan motorik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa, mulai terbentuk dan berkembang pesat. Oleh karena itu, pada masa ini, stimulasi yang tepat sangat penting, karena akan menjadi dasar kuat bagi perkembangan anak di masa depan. Anak-anak pada usia ini sedang belajar mengenal dunia melalui pengalaman sehari-hari, bermain, dan interaksi dengan orang lain, yang semuanya memainkan peran krusial dalam pertumbuhan mereka.

#### **2.1.1. Karakteristik Anak Usia Dini**

Meskipun setiap orang memiliki ciri khas tersendiri dan tidak ada dua individu yang persis sama, anak-anak pada tahap usia dini umumnya menunjukkan sifat-sifat yang hampir serupa. Berikut beberapa karakteristik anak usia dini dalam (Tatminingsih, 2016). 1) Anak usia dini bersifat unik. 2) Anak usia dini berada dalam masa potensial. 3) Anak usia dini bersifat relatif spontan. 4) Anak usia dini cenderung ceroboh dan kurang perhitungan. 5) Anak usia dini bersifat aktif dan energik. 6) Anak usia dini bersifat egosentris. 7) Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang kuat.

Karakteristik-karakteristik tersebut memengaruhi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik halus yang menjadi bagian penting dalam mendukung aktivitas belajar dan kemandirian mereka. Sedangkan karakteristik motorik halus menurut Khadijah & Amelia (2020), ditandai dengan kemampuan memegang atau *grasping* yang terdiri dari dua jenis, yaitu *palmer grasping* (kemampuan menggenggam benda dengan telapak tangan) dan *finger grasping* (kemampuan memegang benda menggunakan jari-jemari secara terkoordinasi). Anak juga menunjukkan minat mencoret-coret (*mark-making*) menggunakan berbagai alat tulis seperti krayon, spidol, pensil warna, dan kuas, yang menjadi dasar keterampilan menulis. Selain itu, anak mulai mampu meremas benda-benda lunak seperti kertas, plastisin, atau tanah liat, menjemput benda kecil dengan menggunakan jari-jarinya (*pinset grip*), serta belajar menggunting, yang semuanya mencerminkan perkembangan koordinasi, kekuatan, dan kelenturan otot-otot tangan serta keterampilan motorik halus secara keseluruhan.

Dengan memahami karakteristik anak usia dini yang unik, aktif, dan penuh rasa ingin tahu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus mereka sangat dipengaruhi oleh sifat dan potensi yang dimiliki. Kemampuan seperti memegang, mencoret, meremas, menjemput, dan menggunting bukan hanya mencerminkan aspek fisik semata, tetapi juga merupakan bagian dari proses eksplorasi dan pembelajaran yang khas pada tahap usia dini. Oleh karena itu, stimulasi motorik halus perlu disesuaikan dengan karakter anak agar dapat mendukung perkembangan mereka secara optimal dan menyeluruh.

## **2.2. Perkembangan Motorik Halus**

### **2.2.1. Pengertian Motorik**

Motorik merujuk pada kemampuan tubuh untuk melakukan gerakan yang melibatkan otot dan sistem saraf secara terkoordinasi. Ini adalah kemampuan dasar yang memungkinkan seseorang untuk bergerak, berinteraksi dengan lingkungan, dan melakukan berbagai aktivitas fisik. Perkembangan motorik adalah proses penting dalam perkembangan fisik anak, yang sejalan dengan pendapat Hurlock (2011), mengatakan perkembangan motorik mengacu pada peningkatan kemampuan untuk mengontrol gerakan fisik melalui koordinasi antara pusat saraf dan otot. Pada awalnya, kontrol gerakan ini berasal dari refleks dan aktivitas yang ada sejak lahir, namun sebelum perkembangan motorik terjadi, anak masih dalam kondisi tidak berdaya. Namun, kondisi ini berubah dengan cepat. Dalam 4 atau 5 tahun pertama kehidupan setelah kelahiran, anak mulai mampu mengendalikan gerakan kasar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan berenang, yang melibatkan bagian tubuh yang lebih besar. Ketika anak mencapai usia 5 tahun, terjadi kemajuan signifikan dalam koordinasi yang lebih halus, melibatkan kelompok otot yang lebih kecil, seperti yang diperlukan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat.

Perkembangan motorik pada anak bukan merupakan proses pasif yang hanya ditentukan oleh faktor genetik, menurut Santrock (2007), menyatakan perkembangan motorik bukanlah proses pasif di mana gen menentukan keterampilan secara otomatis seiring berjalannya waktu. Sebaliknya, anak secara aktif mengembangkan keterampilannya untuk mencapai tujuan, dengan dipengaruhi oleh kondisi tubuh dan lingkungannya. Alam dan pembelajaran, serta interaksi antara anak dan lingkungannya, bekerja sama sebagai bagian dari sistem yang terus berkembang.

Perkembangan motorik juga melibatkan eksplorasi dan adaptasi. Anak-anak belajar melalui pengalaman, menguji kemampuan mereka dalam berbagai situasi yang menantang dan berbeda. Mereka mengamati, meniru, dan bereksperimen dengan gerakan, yang kemudian disempurnakan melalui latihan dan pengulangan. Faktor-faktor seperti stimulasi dari lingkungan, interaksi dengan orang lain, serta kesempatan untuk bermain dan bergerak bebas, semuanya berkontribusi pada perkembangan motorik yang sehat.

Perkembangan keterampilan motorik yang baik sangat memengaruhi aktivitas anak dalam bermain dan berpartisipasi dalam kegiatan konstruktif, menurut Hurlock *et al* (1991), keterampilan motorik yang baik mendorong anak untuk aktif dalam permainan dan kegiatan konstruksi, sementara keterampilan motorik yang kurang berkembang cenderung membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan hiburan. Anak-anak yang populer cenderung ingin bermain lebih banyak dengan teman-temannya, sedangkan anak-anak yang kurang diterima secara sosial atau yang sudah merasa nyaman dengan sedikit interaksi cenderung bermain sendiri sepanjang waktu.

Lingkungan yang mendukung sangat penting dalam proses ini. Anak-anak yang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ruang dan berinteraksi dengan objek di sekitarnya cenderung memiliki perkembangan motorik yang lebih baik. Selain itu, dukungan dari orang dewasa, baik melalui pengajaran langsung maupun dorongan, membantu mempercepat kemampuan motorik mereka. Interaksi antara faktor biologis dan lingkungan inilah yang membuat perkembangan motorik setiap anak bersifat unik dan dinamis.

### **2.2.2. Pengertian Motorik Halus**

Motorik halus adalah kemampuan untuk melakukan gerakan yang presisi dan terkontrol dengan melibatkan otot-otot kecil, terutama di tangan, jari, dan pergelangan tangan. Keterampilan ini sangat penting dalam menjalankan aktivitas sehari-hari yang memerlukan ketepatan, seperti menulis, menggambar, atau menggunakan alat-alat kecil. Motorik halus tidak hanya berfokus pada kekuatan, tetapi lebih kepada koordinasi yang baik antara mata dan tangan untuk mencapai gerakan yang efisien dan akurat. Menurut Santrock (2007), menyatakan keterampilan motorik halus adalah kemampuan motorik yang melibatkan gerakan yang lebih terkontrol dan presisi, seperti keterampilan tangan untuk menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan aktivitas lain yang memerlukan keterampilan tangan yang halus.

Gerakan motorik halus melibatkan penggunaan otot-otot kecil, seperti keterampilan jari-jemari dan gerakan pergelangan tangan yang presisi. Aktivitas motorik halus adalah kemampuan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, dengan koordinasi mata dan tangan yang seimbang untuk menciptakan keterampilan tertentu. Dalam pelaksanaannya, gerakan motorik halus tidak memerlukan banyak tenaga, melainkan lebih menekankan pada koordinasi mata dan gerakan tangan yang tepat (Darmiatun & Mayar, 2019). Kemampuan ini sangat penting bagi anak usia dini karena menjadi dasar dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti menulis, menggambar, menggunting, dan meronce yang mendukung perkembangan kemandirian dan kesiapan belajar.

Motorik halus diartikan sebagai gerakan yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan serta manipulasi objek-objek kecil. Pandangan ini menekankan bahwa motorik halus adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan mata dan tangan dalam mengelola objek-objek kecil, yang berarti koordinasi ini terbatas pada gerakan yang dilakukan

oleh jari-jari dan pergelangan tangan. Dalam konsep koordinasi visual-motorik, motorik halus dan komponen visual dijelaskan sebagai kemampuan yang mencakup ketangkasan jari, urutan gerakan, serta kecepatan dan ketepatan gerakan motorik halus (Abessa *et al.*, 2016). Koordinasi visual-motorik tidak hanya melibatkan kemampuan mata untuk melihat objek, tetapi juga kemampuan otak untuk memproses informasi visual dan mengarahkan tangan atau jari untuk melakukan gerakan yang tepat.

Ketangkasan jari, misalnya, sangat penting dalam aktivitas seperti menulis, menggambar, atau merangkai benda-benda kecil, di mana urutan gerakan yang terorganisir dan terkendali diperlukan agar hasilnya akurat dan efisien. Kecepatan gerakan pun menjadi penting, terutama dalam tugas-tugas yang membutuhkan respons cepat dan tepat. Selain itu, ketepatan gerakan motorik halus, yang didukung oleh koordinasi antara mata dan tangan, membantu dalam menghasilkan gerakan yang presisi, seperti mengancingkan baju atau memegang benda kecil dengan stabil. Dalam hal ini, keseimbangan antara komponen visual dan motorik menjadi kunci dalam mengoptimalkan perkembangan keterampilan motorik halus.

Pandangan lain Lane & Brown (2015), yang dikutip dalam "*Convergent validity of two motor skill tests used to assess school-age children*" menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan manipulasi tangan dan menangkap benda, serta penggunaan otot-otot kecil tangan untuk gerakan yang terkontrol. Kegiatan motorik halus merupakan gerakan terbatas yang menggunakan otot-otot kecil. Penggunaan otot kecil ini bertujuan untuk mengendalikan berbagai gerakan yang dilakukan oleh tangan.

Keterampilan motorik halus yang optimal akan membantu anak-anak dalam mengembangkan kemandirian dalam melakukan tugas-tugas tersebut, yang sangat penting dalam fase perkembangan mereka.

Semakin sering anak terlibat dalam aktivitas yang menstimulasi motorik halus, semakin baik kemampuan mereka dalam mengoordinasikan gerakan tangan dengan penglihatan, serta mengatur gerakan dengan lebih presisi dan efisien. Selain itu, perkembangan motorik halus ini juga berperan penting dalam membentuk rasa percaya diri anak, karena kemampuan menguasai keterampilan sehari-hari akan memberikan rasa pencapaian dan kemandirian yang lebih besar. Kombinasi antara faktor biologis dan lingkungan sangat memengaruhi perkembangan motorik halus, sehingga stimulasi yang tepat dan lingkungan yang mendukung sangat dibutuhkan agar anak dapat mengembangkan kemampuan ini secara optimal.

Menurut Michelle (2015), dikutip dalam "*Motor Proficiency of the Hand Start and Typically Developing Children on MABC-2*" Keterampilan motorik halus sangat penting dalam proses menulis, karena memungkinkan anak untuk membentuk huruf dan angka dengan akurat. Hal ini hanya dapat dilakukan dengan pengaturan waktu yang tepat serta kontrol kekuatan yang terkoordinasi antara gerakan lengan, tangan, dan jari. Dengan kata lain, motorik halus adalah gerakan yang memerlukan koordinasi antara lengan, tangan, dan jari secara bersamaan.

Berdasarkan pendapat para ahli, keterampilan motorik halus merupakan kemampuan yang melibatkan gerakan yang terkontrol dan presisi, terutama dalam penggunaan otot-otot kecil seperti jari dan pergelangan tangan. Keterampilan ini penting untuk aktivitas sehari-hari seperti menggenggam mainan, mengancingkan baju, dan aktivitas lain yang memerlukan ketepatan gerakan. Gerakan motorik halus tidak memerlukan banyak tenaga, tetapi lebih menekankan pada koordinasi mata dan tangan yang seimbang untuk mencapai akurasi dalam gerakan. Kemampuan ini berfokus pada mengkoordinasikan mata dan tangan dalam memanipulasi objek kecil, dengan ketangkasan dan

kecepatan yang sangat tergantung pada gerakan jari dan pergelangan tangan. Keterampilan motorik halus juga sangat penting dalam proses menulis, di mana pengaturan waktu dan kontrol kekuatan yang tepat antara gerakan lengan, tangan, dan jari diperlukan untuk membentuk huruf dan angka dengan akurat. Secara keseluruhan, motorik halus adalah elemen penting dalam perkembangan keterampilan yang memerlukan koordinasi, ketepatan, dan ketangkasan antara mata dan tangan.

### **2.2.3. Tujuan dan Manfaat Motorik Halus**

Adapun tujuan motorik halus adalah meningkatkan kemampuan motorik halus untuk memastikan anak dapat menggerakkan otot-otot kecil, seperti jari tangan, dengan baik serta mengkoordinasikan kecepatan antara tangan dan mata secara efektif (Yan *et al.*, 2019). Kualitas motorik halus dapat dilihat dari kemampuan seseorang dalam menjalankan tugas-tugas yang membutuhkan koordinasi otot kecil. Semakin baik koordinasi dan kontrolnya, semakin baik pula kualitas motorik halusnya.

Perkembangan motorik halus memiliki manfaat yang sangat luas bagi anak sebagai berikut:

1. Mendukung perkembangan keterampilan motorik halus yang akan membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang memerlukan ketepatan dan kontrol gerakan.
2. Memfasilitasi perkembangan aspek lain seperti kognitif, bahasa, dan sosial, karena semua aspek perkembangan saling terkait dan saling mempengaruhi.
3. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan yang diperlukan untuk tugas-tugas yang membutuhkan presisi, seperti menulis atau menangkap objek.

4. Membantu anak dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk interaksi sosial yang lebih baik dan komunikasi yang efektif (Yan *et al.*, 2019).

Secara garis besar perkembangan keterampilan motorik halus sangat penting bagi anak karena keterampilan ini memungkinkan mereka untuk melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih baik dan mandiri. Keterampilan motorik halus mencakup kemampuan mengontrol otot-otot kecil seperti jari dan tangan dalam melakukan berbagai aktifitas diantaranya :

1. Memiliki keterampilan memotong kertas menggunakan gunting dengan baik.
2. Menguasai keterampilan motorik halus untuk memasang dan melepas kancing dan resleting.
3. Memiliki koordinasi tangan-mata yang baik, terlihat dari kemampuan memegang kertas sambil menulis atau menggambar.
4. Menguasai keterampilan motorik halus yang diperlukan untuk aktivitas menjahit dan membuat perhiasan.
5. Mampu mengubah bentuk kertas menjadi berbagai objek melalui teknik melipat (Suryana, 2018).

Keterampilan-keterampilan motorik halus ini merupakan fondasi penting bagi kesuksesan akademik anak di masa depan. Kemampuan menulis dengan rapi, menggambar dengan detail, dan menggunakan alat tulis dengan benar sangat diperlukan dalam proses belajar di sekolah. Adapun beberapa fungsi dari perkembangan motorik halus adalah:

1. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Aktivitas seperti menggambar, menulis, atau menyusun bentuk memerlukan kerjasama yang baik antara mata dan tangan, membantu anak dalam

mengendalikan gerakan tangan secara bersamaan dengan apa yang dilihat oleh mata.

2. melatih pengendalian emosi. Kegiatan seperti menempel atau menggunting mengharuskan anak mengendalikan emosi mereka saat menghadapi tugas-tugas yang memerlukan ketelitian, seperti memotong buah atau merangkai benda kecil. Ini dapat membantu mereka mengembangkan ketenangan dan fokus saat melakukan aktivitas yang lebih kompleks.
3. Pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan penggunaan kedua tangan. Misalnya, menggambar, menulis, atau bermain melipat tidak hanya mengasah gerakan fisik, tetapi juga mengaktifkan kemampuan berpikir dan berinteraksi sosial (Wati & Rakhmawati, 2016).

Dari tujuan, manfaat, dan fungsi motorik halus dapat disimpulkan bahwa pengembangan motorik halus bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengontrol gerakan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari. Keterampilan ini sangat penting untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Motorik halus yang baik memungkinkan anak melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih mandiri dan efisien, serta menjadi fondasi penting untuk kesuksesan akademik di masa depan. Fungsi motorik halus meliputi peningkatan koordinasi mata dan tangan, pelatihan pengendalian emosi, dan pengembangan keterampilan kognitif. Dengan kata lain, motorik halus adalah keterampilan dasar yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.

#### **2.2.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus**

Motorik halus merupakan kemampuan koordinasi gerakan otot kecil yang melibatkan tangan, jari, dan mata, serta sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada masa tumbuh kembang anak. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus, antara lain faktor genetik, stimulasi lingkungan, serta kondisi

fisik dan kesehatan anak. Faktor genetik menentukan potensi dasar kemampuan motorik, namun stimulasi dari lingkungan, seperti aktivitas bermain dan latihan keterampilan, memainkan peran kunci dalam mengoptimalkannya.

Berdasarkan pendapat Santrock (2007), anak berusia 5 tahun sudah semakin mahir dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata. Mereka dapat menggerakkan jari, tangan, dan lengan dengan lebih terampil untuk melakukan berbagai aktivitas. Ketika memasuki usia 6 tahun, kemampuan motorik anak semakin berkembang. Mereka sudah bisa melakukan tugas-tugas yang lebih kompleks seperti menempel, mengikat tali sepatu, dan merapikan baju.

Perkembangan motorik halus pada anak sangat penting karena melibatkan kemampuan mengontrol otot-otot kecil di tangan dan jari. Kegiatan membangun *paper craft* adalah contoh aktivitas yang dapat membantu melatih keterampilan motorik halus ini. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak dalam konteks kegiatan motorik menurut Hurlock (2011):

1. Kesiapan belajar seseorang yang memiliki kesiapan belajar akan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan yang belum siap, meskipun waktu dan usaha yang dikeluarkan sama. Dalam permainan *paper craft*, anak yang sudah siap akan menghasilkan karya yang lebih rapi saat menggunting, menempel, dan membangun bentuk karena mereka sudah memiliki kontrol gerakan tangan yang baik.
2. Kesempatan belajar perkembangan keterampilan motorik anak dapat terhambat karena dua faktor: lingkungan yang tidak mendukung atau kekhawatiran berlebih orang tua akan keselamatan anak. Namun anak perlu diberi kesempatan mencoba berbagai aktivitas *paper craft* dengan menyediakan berbagai bahan seperti kertas, lem, dan gunting yang aman. Guru atau orang tua dapat mendampingi anak saat

menggunakan peralatan ini agar anak tetap aman dan nyaman berkreasi.

3. Kesempatan praktik penting memberikan waktu praktik yang cukup untuk penguasaan keterampilan. Namun, kualitas praktik lebih utama daripada kuantitas. Praktik tanpa panduan yang tepat dapat menghasilkan kebiasaan dan gerakan yang tidak efisien. Anak akan semakin terampil membuat *paper craft* jika sering berlatih. Dengan praktik yang tepat, anak bisa belajar cara menggunting yang rapi, menempel yang pas, dan menyusun bentuk dengan benar.
4. Model yang baik pembelajaran keterampilan motorik sangat bergantung pada proses meniru. Oleh karena itu, tersedianya model yang baik sangat penting untuk pembelajaran yang optimal. Memberikan contoh cara membuat *paper craft* yang benar akan membantu anak memahami langkah-langkahnya. Anak bisa melihat bagaimana cara memegang gunting dengan benar, mengoles lem secukupnya, dan menyusun bagian-bagian dengan tepat.
5. Bimbingan sangat penting untuk membantu anak meniru model dengan tepat dan memperbaiki kesalahan sejak awal agar tidak menjadi kebiasaan yang sulit diperbaiki. Bimbingan yang baik akan membantu anak membuat *paper craft* dengan cara yang benar. Jika ada kesalahan saat menggunting atau menempel, bisa langsung diperbaiki sehingga anak belajar cara yang tepat.
6. Pembelajaran individual setiap keterampilan motorik memiliki karakteristik unik sehingga perlu dipelajari secara terpisah. Kegiatan dalam *paper craft* perlu dipelajari satu-persatu. Misalnya, anak belajar menggunting dengan rapi dulu, kemudian belajar menempel dengan baik, dan akhirnya bisa membangun bentuk yang lebih rumit.
7. Motivasi belajar anak dapat muncul dari rasa puas dalam diri sendiri, kemampuan untuk mandiri, mendapat pengakuan dari teman-temannya, dan sebagai cara mengimbangi kekurangan dalam bidang lain terutama di sekolah. Anak akan senang membuat *paper craft* karena bisa menghasilkan karya sendiri, mampu menyelesaikan

proyeknya tanpa bantuan, mendapat pujian dari teman-teman atas hasil karyanya, dan merasa bangga bisa membuat sesuatu yang indah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggerakkan jari-jari dengan baik sangat penting bagi perkembangan anak, karena mempengaruhi kemandirian dan kesiapan mereka dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Pengembangan motorik halus juga berhubungan erat dengan perkembangan kognitif dan sosial, sehingga peneliti menyarankan stimulasi yang tepat melalui berbagai kegiatan seperti melipat, menggunting, dan menempel dengan menggunakan media *paper craft*.

#### **2.2.5. Metode Untuk Mengembangkan Motorik Halus**

Proses belajar mengajar adalah kegiatan di mana guru dan siswa saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Seorang guru yang baik harus bisa menggunakan berbagai cara atau metode mengajar yang berbeda-beda. Pemilihan metode ini sangat penting dan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Intinya, metode pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi pelajaran (Kumala, 2014).

Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan:

##### *1. Model Explicit Instruction*

Metode ini melibatkan instruksi yang jelas dan spesifik untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Contohnya, dalam penelitian yang menggunakan model ini, anak-anak diberikan instruksi yang rinci tentang cara menempel dengan tepat (Norlatifah, 2022). Dengan adanya instruksi yang terarah, anak-anak dapat lebih

mudah memahami langkah-langkah yang harus dilakukan dan mengurangi risiko kesalahan dalam proses kegiatan. Selain itu, pendekatan ini juga membantu meningkatkan fokus, ketekunan, dan rasa percaya diri anak saat menyelesaikan tugas motorik halus.

## 2. Metode Demonstrasi.

Metode demonstrasi adalah pendekatan efektif dalam mengajarkan keterampilan motorik halus pada anak, di mana guru menunjukkan cara melakukan tugas seperti memegang alat atau menggerakkan tangan dengan benar. Anak-anak dapat mengamati dan meniru langkah-langkah tersebut, memahami teknik yang tepat, serta mengembangkan keterampilan motorik halus melalui pengulangan dan bimbingan. Selain itu, panduan visual dari guru membantu meningkatkan kepercayaan diri anak dalam mencoba sendiri, yang pada akhirnya mendorong kemandirian dan penguasaan keterampilan motorik halus (Hikmah, 2021). Metode demonstrasi tidak hanya memperkuat pemahaman anak melalui pengamatan langsung, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga anak lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam setiap aktivitas yang mendukung perkembangan motorik halusnya.

## 3. Teknik Mozaik

Teknik mozaik melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang memerlukan koordinasi mata dan tangan, seperti menggabungkan potongan-potongan bahan untuk menciptakan gambar. Proses ini tidak hanya menuntut ketelitian dalam memilih dan menempatkan potongan bahan sesuai bentuk dan warna yang diinginkan, tetapi juga membutuhkan keterampilan motorik halus untuk memanipulasi potongan-potongan kecil dengan presisi. Selain meningkatkan keterampilan motorik halus, teknik mozaik juga mendorong kreativitas dan kemampuan *problem-solving*, karena anak-anak harus

memikirkan bagaimana setiap potongan akan berkontribusi pada keseluruhan gambar.

Aktivitas ini juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengskperisikan diri secara artistik sambil memperkuat keterampilan koordinasi tangan-mata mereka, yang sangat penting dalam berbagai aspek perkembangan kognitif dan fisik. Contohnya, penelitian di TK Melati Babirik menggunakan teknik mozaik untuk meningkatkan aktivitas guru dan anak, serta hasil pengembangan aspek motorik halus (Norlatifah, 2022). Melalui kegiatan ini, anak-anak belajar mengontrol gerakan jari-jari mereka, mengembangkan kesabaran, serta melatih kemampuan perencanaan visual-spasial.

#### 4. Kegiatan *Finger Painting*

*Finger painting* melatih koordinasi mata-tangan, memperkuat otot jari, dan merangsang sensorik anak melalui interaksi langsung dengan cat. Aktivitas ini mengembangkan keterampilan visual-spasial, kreativitas, dan *problem-solving*, sambil memberi kebebasan berekspresi dan menjadi sarana relaksasi bagi anak (Faradillah *et al.*, 2022). Selain itu, *finger painting* juga mendorong anak untuk mengeksplorasi warna, tekstur, dan pola secara bebas, yang tidak hanya memperkaya pengalaman motorik halus tetapi juga memperkuat perkembangan kognitif dan emosional mereka.

#### 5. Kombinasi Model *Project Based Learning* dan Metode Demonstrasi

Penggunaan kombinasi model *project-based learning* (PBL) dan metode demonstrasi secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan pendekatan terstruktur dan interaktif. Metode demonstrasi memberi panduan langsung, sehingga anak dapat meniru teknik dan urutan gerakan yang benar. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga memperkuat pemahaman, kreativitas, *problem-solving*, dan

kepercayaan diri anak dalam menyelesaikan tugas kompleks (Niqo, H. & Wahyudi, 2024). PBL melibatkan anak dalam proyek nyata yang mengasah keterampilan motorik seperti memotong, menempel, dan merancang, sambil mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

#### 6. Metode 3M, Melipat, Menggunting, dan Menempel.

Kegiatan melipat, menggunting, dan menempel (3M) adalah cara yang kreatif untuk melatih anak agar lebih mahir dalam menggunakan tangannya. Saat melakukan kegiatan ini, guru berperan penting sebagai pembimbing. Guru harus memberikan semangat, arahan, dan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui karya tangan (Pramesty, 2017). Kegiatan 3M secara langsung melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, serta kekuatan otot-otot halus anak. Melalui aktivitas ini, kemampuan motorik halus anak terasah secara bertahap melalui latihan yang berulang dan terstruktur.

Dari penjelasan di atas membuktikan bahwa banyak metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Saat anak-anak sedang belajar mengasah kemampuan motorik halus mereka, guru harus pandai-pandai memilih cara yang tepat untuk membimbing mereka. Guru tidak boleh hanya menggunakan satu cara saja, tetapi harus mencoba berbagai cara agar anak-anak bisa berkembang dengan baik. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan metode 3M yaitu, melipat, menggunting, dan menempel dengan penggunaan media *paper craft* sebagai salah satu cara untuk mengembangkan motorik halus anak secara menyenangkan.

## **2.3. Permainan *Paper Craft***

### **2.3.1. Pengertian Permainan**

Permainan adalah aktivitas yang memiliki struktur atau aturan tertentu, sering kali melibatkan tujuan yang jelas, tantangan, atau kompetisi. Permainan dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok, dengan aturan yang mengarahkan cara bermain dan pencapaian tujuan. Berbeda dari bermain yang spontan, permainan lebih terorganisir dan terkadang memiliki elemen kompetitif, tetapi tetap menyenangkan dan mendidik. Permainan juga berperan dalam mengembangkan keterampilan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak, serta melatih pemecahan masalah, strategi, dan kolaborasi.

Permainan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dunia mereka, berinteraksi dengan orang lain, dan mengembangkan berbagai keterampilan emosional dan sosial dalam suasana yang santai dan tidak tertekan. Santrock (2007), mendefinisikan permainan adalah aktivitas yang menyenangkan, menjadi wadah bagi anak untuk melepaskan ketegangan dan mengekspresikan perasaan mereka secara bebas. Melalui permainan, anak-anak dapat mengekspresikan diri, mengatasi stres, serta memupuk kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka tanpa batasan formal atau tekanan eksternal.

Permainan adalah bagian penting dari masa kanak-kanak. Melalui permainan, anak-anak belajar berbagai hal, mulai dari keterampilan dasar seperti motorik hingga kemampuan sosial dan emosional. Permainan memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi dunia sekitar mereka dengan cara yang menyenangkan dan aman. Selain itu, permainan juga membantu anak-anak mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah (Ardini & Lestaringrum, 2018).

Melalui permainan, anak-anak dapat mengekspresikan emosi, memahami peran sosial, serta belajar berinteraksi dengan teman sebaya. Permainan juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, karena banyak aktivitas bermain yang melibatkan pengambilan keputusan, penilaian risiko, dan pencarian solusi kreatif. Dengan demikian, permainan tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga alat pembelajaran penting yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Permainan adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak. Selain menyenangkan, permainan juga menjadi sarana bagi anak-anak untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan. (Siti & Putro, 2021). Melalui permainan, anak-anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, mengelola perasaan, dan menemukan solusi untuk masalah yang mereka hadapi. Permainan juga membantu anak-anak untuk lebih memahami diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan memegang peranan penting dalam perkembangan anak, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, *problem-solving*, serta kemampuan berinteraksi sosial dan emosional. Peneliti mengusulkan penggunaan permainan *paper craft* sebagai aktivitas yang mendukung pengembangan motorik halus anak sangat relevan dengan pendapat di atas. Aktivitas-aktivitas ini, selain menyenangkan, juga membantu meningkatkan keterampilan motorik halus melalui gerakan tangan yang terarah dan presisi. Dengan melibatkan anak dalam permainan yang terstruktur namun tetap memberikan kebebasan berekspresi, seperti membentuk pola rumah, mobil, dan binatang, mereka dapat meningkatkan kekuatan otot tangan,

koordinasi mata-tangan, serta kreativitas. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa permainan mendukung perkembangan menyeluruh anak, termasuk aspek fisik dan kognitif.

### **2.3.2. Permainan *Paper Craft***

Permainan *paper craft* adalah sebuah kegiatan seni dan keterampilan tangan yang menggunakan kertas sebagai bahan utama untuk menciptakan berbagai macam bentuk atau objek tiga dimensi. Aktivitas papercraft membuka peluang bagi anak untuk mengembangkan dan menciptakan ide-ide kreatif. Melalui kegiatan ini, daya pikir dan kreativitas anak dapat terangsang secara optimal (Budiwaluyo & Muhid, 2021). Selain itu, permainan *paper craft* juga melibatkan berbagai gerakan motorik halus seperti melipat, menggunting, dan menempel, yang membantu memperkuat otot-otot kecil tangan serta meningkatkan koordinasi dan ketelitian anak.

Permainan *Paper craft* merupakan sarana penting dalam mengembangkan aspek motorik halus dan kreativitas anak. Melalui aktivitas ini, setiap anak dapat menuangkan imajinasinya untuk membuat kreasi yang beragam. Anak-anak dapat bereksperimen dengan aneka bentuk dan warna yang mereka sukai. Proses pembuatan yang melibatkan keterampilan menggunting, melipat dan menempel ini memberi ruang bagi anak untuk menciptakan hasil karya yang autentik. (A'yunin, 2023). Karya yang dihasilkan bisa sangat beragam, mulai dari bentuk-bentuk sederhana seperti bunga atau binatang hingga model yang lebih rumit seperti bangunan, kendaraan, hingga struktur arsitektur.

Berdasarkan penjelasan diatas permainan *paper craft* sangat bermanfaat bagi perkembangan anak karena dapat merangsang kreativitas, daya pikir, dan keterampilan motorik halus melalui gerakan menggunting, melipat, dan menempel. Melalui *paper craft*, anak-anak dapat

mengekspresikan imajinasi mereka dengan menciptakan karya yang beragam dan autentik, mulai dari bentuk sederhana hingga model yang lebih kompleks.

### **2.3.3. Teknik-teknik Dasar dalam *Paper Craft***

Terdapat beberapa teknik dasar yang sering digunakan dalam *paper craft*, antara lain:

#### **1. Menggunting**

Menggunting adalah kegiatan memotong beragam material seperti kertas dan bahan lainnya dengan mengikuti pola atau garis tertentu. Aktivitas ini memerlukan koordinasi yang baik antara otot tangan dan jari untuk dapat menghasilkan potongan sesuai dengan bentuk yang diinginkan (Jariyah, 2019). Kemampuan motorik halus anak mulai berkembang dari gerakan dasar seperti meraih dan menggenggam gunting, dengan semakin banyak bergerak akan meningkatkan keterampilan motorik anak tersebut (Angginingsih *et al.*, 2021). Latihan menggunting secara rutin tidak hanya memperkuat otot-otot halus tangan, tetapi juga melatih konsentrasi, ketepatan, dan kontrol gerakan anak dalam menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan presisi.

Selain manfaat motorik, menggunting juga merangsang kreativitas anak. Proses desain yang terlibat dalam memilih pola yang akan dipotong dan mengatur potongan kertas memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi imajinasi mereka. Mereka dapat bereksperimen dengan bentuk, ukuran, dan kombinasi warna saat merancang karya mereka. Dengan demikian, menggunting pola tidak hanya berfungsi sebagai latihan motorik halus, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Nurhayati *et al.*, 2023). Kegiatan ini tidak hanya memberikan ruang bagi ekspresi artistik tetapi juga mendorong anak untuk

berpikir secara kreatif dan menemukan solusi inovatif untuk tantangan yang dihadapi selama proses pemotongan.

## 2. Melipat

Seni melipat kertas yang berasal dari Jepang, aktivitas ini melibatkan berbagai gerakan, dari lipatan dasar hingga teknik yang lebih rumit, yang merangsang koneksi saraf antara otak dan otot. Dengan melakukan lipatan yang berulang, anak-anak dapat mengembangkan kekuatan dan ketahanan otot, serta meningkatkan keterampilan koordinasi yang mungkin sulit mereka capai melalui kegiatan lain (Sarmila & Khalisah, 2023). Kegiatan melipat menawarkan berbagai manfaat signifikan bagi perkembangan motorik halus anak. Kegiatan ini melibatkan serangkaian langkah yang memerlukan koordinasi tangan dan mata yang kompleks.

Proses melipat kertas menjadi objek yang berbeda, seperti hewan, bunga, atau bangunan, mendorong anak untuk berpikir di luar batasan dan mengembangkan ide-ide baru. Dengan *paper craft*, anak-anak belajar mengubah sesuatu yang sederhana menjadi karya yang rumit dan estetik, yang memperkuat kemampuan mereka dalam merancang dan berkreasi. Selain itu, mereka juga belajar mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru, yang memperkaya imajinasi mereka dan memperluas wawasan kreatif (Arsyad & Khoiroh, 2023). Dalam proses tersebut, anak juga melatih keterampilan motorik halus melalui gerakan terkontrol seperti melipat, menekan, dan menyusun bagian-bagian kertas, yang secara tidak langsung memperkuat koordinasi tangan dan ketelitian.

## 3. Mengelem

Mengelem adalah kegiatan menggabungkan dua kertas atau benda lainnya menggunakan lem. Anak dapat menggerakkan motorik halus untuk menyusun dan merekatkan potongan-potongan bahan pada pola atau gambar, sehingga anak dapat mempraktikkan

langsung untuk meningkatkan kreativitasnya. Proses ini memperkuat keterampilan motorik halus yang penting, seperti ketepatan, ketelitian, dan kontrol gerakan, yang juga berguna dalam aktivitas lain, seperti menulis atau menggambar (Muchasanah, 2016). Melalui kegiatan ini, anak belajar mengatur tekanan jari saat mengoleskan lem dan menekan kertas, yang mendukung perkembangan kontrol otot halus secara lebih terarah.

#### 4. Membentuk kertas

Membentuk kertas adalah kegiatan membuat sebuah kertas menjadi berbagai bentuk yang memiliki makna, teknik membentuk kertas adalah salah satu cara lain untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam *papercraft*. Aktivitas ini melibatkan proses menggunting, menekuk, dan menempelkan kertas untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi yang unik. Saat anak-anak membentuk kertas, mereka perlu menggunakan koordinasi tangan dan jari yang baik, serta kontrol gerakan yang cermat. Aktivitas ini mendorong mereka untuk berpikir secara kreatif, memecahkan masalah, dan mengekspresikan diri melalui membentuk kertas. Dengan demikian, teknik membentuk kertas tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan motorik halus, tetapi juga dapat memperkaya imajinasi dan keterampilan berpikir kreatif anak.

*Paper craft* banyak digunakan sebagai media pembelajaran di berbagai bidang pendidikan. Di tingkat anak usia dini atau taman kanak-kanak, *paper craft* digunakan untuk mengajarkan keterampilan motorik halus dan pemahaman dasar seperti warna, bentuk, dan ukuran. Pada tingkatan yang lebih tinggi, *paper craft* bisa digunakan untuk proyek sains, misalnya membuat model tubuh manusia, hewan, atau struktur bangunan, yang membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang praktis dan visual.

### 2.3.4. Manfaat *Paper Craft*

Media *paper craft* memiliki berbagai manfaat untuk perkembangan anak-anak, baik secara kognitif, motorik, maupun sosial-emosional:

1. Pengembangan Motorik Halus:

Aktivitas seperti menggunting, melipat, dan menempel sangat efektif untuk melatih otot-otot kecil pada tangan dan jari, yang penting untuk keterampilan menulis dan kegiatan lain yang membutuhkan presisi.

2. Koordinasi Mata dan Tangan:

Saat melakukan *paper craft*, anak-anak harus mengarahkan tangan mereka sesuai dengan instruksi visual, seperti mengikuti pola atau bentuk tertentu. Hal ini melatih koordinasi antara mata dan tangan, yang penting untuk berbagai aktivitas akademik dan sehari-hari (Islamic, 2024). Selain itu, keterampilan ini membantu anak meningkatkan ketepatan gerakan jari serta konsistensi dalam mengerjakan tugas-tugas yang memerlukan fokus dan detail, seperti menulis atau menggambar. Dengan latihan yang berulang, kemampuan motorik halus anak akan berkembang secara bertahap dan lebih terkontrol.

3. Peningkatan Konsentrasi dan Kesabaran:

Kegiatan ini menuntut ketelitian dan perhatian terhadap detail. Anak-anak perlu memusatkan perhatian pada setiap tahap pembuatan agar dapat menghasilkan karya yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan daya konsentrasi dan melatih kesabaran.

4. Meningkatkan Kreativitas:

*Paper craft* memberi kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka dalam bentuk fisik. Dengan berkreasi, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan merasa bangga akan hasil karyanya.

5. Pembelajaran Konsep Geometri dan Spasial:

Saat membuat bentuk atau model tertentu, anak-anak akan secara tidak langsung belajar mengenai bentuk-bentuk geometri, seperti segitiga, persegi, atau lingkaran, serta konsep spasial, seperti kedalaman dan perspektif (Qomariah & Hamidah, 2022). Proses ini tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga merangsang kemampuan kognitif anak dalam memahami hubungan antara bentuk dan ruang, yang dapat memperkuat dasar-dasar matematika dan logika visual mereka.

6. Pengembangan Sosial-Emosional:

*Paper craft* dapat menjadi kegiatan yang dilakukan bersama-sama dalam kelompok atau pasangan, sehingga anak-anak bisa belajar bekerja sama, berbagi alat, dan memberikan dukungan satu sama lain. Kegiatan ini juga meningkatkan rasa percaya diri ketika mereka menyelesaikan tugas dengan baik

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan permainan *paper craft* memiliki manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak dalam berbagai aspek. Pertama, aktivitas-aktivitas ini melatih keterampilan motorik halus, seperti ketepatan, kontrol gerakan, serta koordinasi tangan dan mata, yang sangat penting untuk aktivitas sehari-hari. Kedua, permainan ini juga mendorong kreativitas dan imajinasi, memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan diri dan menciptakan sesuatu yang unik. Ketiga, permainan ini membantu mengembangkan keterampilan kognitif anak, seperti pemahaman terhadap pola, warna, dan bentuk, serta memecahkan masalah spasial, yang penting bagi perkembangan intelektual mereka. Secara keseluruhan permainan *paper craft* ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif, mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

#### 2.4. Kerangka Pikir

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun, merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan. Keterampilan motorik halus ini akan sangat berguna dalam menunjang berbagai aktivitas sehari-hari anak, seperti menulis, menggambar, makan, dan berpakaian. Salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan motorik halus anak adalah melalui permainan. Berbagai jenis permainan dapat digunakan, salah satunya adalah permainan yang memanfaatkan media kertas yaitu *paper craft*.

Permainan *paper craft* menawarkan berbagai manfaat bagi perkembangan motorik halus anak. Aktivitas seperti melipat, menggunting, dan menempel kertas melibatkan gerakan-gerakan kecil yang membutuhkan koordinasi mata-tangan yang baik. Selain itu, permainan *paper craft* juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak. Dengan berbagai bentuk dan warna kertas yang menarik, anak-anak dapat menciptakan berbagai karya seni yang unik.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media permainan *paper craft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kreasi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana permainan *paper craft* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan program pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif desain *one-grup*, dimana hanya ada satu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan *paper craft* tanpa adanya kelompok kontrol. Data akan dikumpulkan melalui observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian kemudian akan dianalisis secara statistik untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan permainan *paper craft* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik, orang tua, dan pihak-pihak terkait lainnya dalam upaya mengembangkan program-program yang berfokus pada peningkatan perkembangan anak usia dini.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

## 2.5. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis pada kerangka pikir maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh metode permainan *paper craft* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kreasi.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan atau pengaruh antar variabel. Metode kuantitatif ditandai oleh pendekatan yang sistematis, terencana, dan memiliki struktur yang jelas sejak tahap awal hingga perancangan penelitian (Creswell, 2015). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik, sehingga hasilnya lebih objektif dan dapat digeneralisasi. Dengan pendekatan yang terstruktur, penelitian kuantitatif juga memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antar variabel yang diteliti.

Desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan tes awal (*Pre-test*) sebelum penerapan perlakuan, kemudian diberikan stimulus, dan diikuti dengan tes akhir (*Post-test*) untuk mengevaluasi perubahan setelah perlakuan diberikan. Paradigma penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
**Desain Penelitian**

<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Post Test</b>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: *Pretest* sebelum penggunaan media

X : Penggunaan media

O<sub>2</sub>: *Post test* sesudah penggunaan media

## 3.2. Waktu dan Tempat

### 3.2.1. Tempat

Tempat penelitian di laksanakan di Yayasan Kreasi di Gg. Persatuan No.05, Labuhan Dalam, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141

### 3.2.2. Waktu

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 4 september 2024 sampai dengan 11 febuari 2025.

### 3.2.3. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Penelitian Pendahuluan

Membuat surat izin untuk melakukan penelitian pendahuluan di sekolah untuk mengetahui kondisi sekolah, sarana dan prasarana, jumlah guru, jumlah anak, permasalahan yang terjadi pada anak dan jumlah anak yang akan diteliti, serta cara guru mengajar.

#### 2. Tahap Persiapan

- a. Membuat modul ajar.
- b. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi.
- c. Menyiapkan permainan *paper craft*

#### 3. Tahap Pelaksanaan

Melakukan penelitian sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat, pertemuan dilakukan selama 11 hari yang terdiri dari tiga hari pertama *pretest*, lima hari perlakuan menggunakan media permainan *paper craft*, dan tiga hari terakhir *posttest*.

#### 4. Tahap Akhir

- a. Mengelola dan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrumen penelitian dan lembar observasi.
- b. Membuat laporan hasil penelitian.

### 3.3. Populasi dan Sempel

#### 3.3.1. Populasi

Populasi adalah semua individu, objek, atau unit yang Anda ingin mempelajari atau mengumpulkan data dari. Populasi dapat berupa orang, produk, kejadian, dan lain-lain (Salim & Syhrum, 2014). Maka yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa TK Kreasi yang berjumlah 34 siswa. Berikut tabel data jumlah siswa.

**Tabel 3. Data Jumlah Siswa**

No	Kelas	Usia 5-6 tahun
1.	B1	23
2.	B2	11
<b>Jumlah</b>		34

#### 3.3.2. Sempel

Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah 23 orang siswa kelas B1. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Creswell, 2015). Pada kasus ini peneliti menggunakan *purposive sampling* dikarenakan peneliti membutuhkan partisipan dengan karakteristik khusus dan pertimbangan yaitu anak berusia 5-6 tahun yang kemampuan motorik halus nya belum meningkat sesuai dengan usianya.

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

#### 3.4.1. Observasi

Observasi memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data primer dengan merekam atau mencatat informasi yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian (Creswell, 2015). Dalam pengumpulan data peneliti melihat perkembangan kemampuan motorik halus anak di Yayasan Kreasi, melalui proses bermain sambil belajar anak yaitu, dalam

mengontrol gerakan otot-otot kecil tubuh, terutama tangan dan jari. Melihat hasil kerja anak melalui portopolio dan hasil kerja.

### **3.4.2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah aktivitas atau proses yang sistematis dalam mengumpulkan, mencari, menyelidiki, menggunakan, serta menyediakan dokumen untuk memperoleh informasi, pengetahuan, bukti, dan menyebarkannya kepada pengguna. Dokumen digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Studi ini berusaha mengumpulkan data melalui dokumen, arsip, serta catatan-catatan penting lainnya (Sudaryono, 2016). Dalam proses pengambilan dokumentasi, peneliti melihat hasil belajar anak sebelumnya melalui buku lapor, portopolio, majalah anak, dan catatan anekdot guru yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus anak. Dokumentasi ini membantu peneliti memahami bagaimana kemampuan anak dalam mengontrol gerakan otot-otot kecil mereka.

## **3.5. Definisi Konseptual dan Oprasional**

### **3.5.1. Definisi Konseptual**

1. Media permainan *paper craft* merupakan kegiatan seni yang mengubah lembaran kertas menjadi bentuk model atau figur 3 dimensi. Dalam prosesnya, seniman papercraft menerapkan berbagai teknik seperti pemotongan, pelipatan, dan penyambungan kertas. Meski memiliki kemiripan dengan origami karena sama-sama mengolah kertas, papercraft berbeda karena menggunakan multiple lembar kertas untuk menciptakan karyanya, sementara origami terbatas pada penggunaan satu lembar kertas saja.
2. keterampilan motorik halus merupakan kemampuan yang melibatkan gerakan yang terkontrol dan presisi, terutama dalam penggunaan otot-otot kecil seperti jari dan pergelangan tangan. Keterampilan ini penting untuk aktivitas sehari-hari seperti menggenggam mainan, mengancingkan baju, dan aktivitas lain yang memerlukan ketepatan gerakan

### 3.5.2. Definisi Operasional

1. Media permainan *paper craft* dalam konteks ini merujuk pada penggunaan kertas sebagai alat untuk berbagai jenis aktivitas permainan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak. Media permainan *paper craft* mencakup berbagai teknik dan metode, termasuk melipat, menggunting pola, mengelem dan membangun, yang semuanya melibatkan manipulasi kertas dalam berbagai cara untuk mencapai hasil tertentu.
2. Kemampuan motorik halus anak dalam penelitian ini diukur melalui dimensi yang didapat dari teori yang terdiri dari: (1). Koordinasi mata dan tangan. (2). Gerakan presisi. (3). Ketepatan.

### 3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang dimanfaatkan untuk melakukan pengukuran terhadap berbagai gejala, baik yang terjadi di alam maupun dalam konteks sosial yang menjadi objek pengamatan (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi berbentuk *checklist*, yang memuat skor untuk mengukur tingkat keterampilan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan *rating scale* sebagai skala pengukurannya.

*Rating scale* atau skala bertingkat merupakan alat ukur yang bersifat subjektif dan disusun berskala untuk mendapatkan data mentah, namun masih dapat memberikan informasi yang memadai kepada peneliti mengenai objek penelitian yang sedang diamati (Arikunto, 2013). *Rating scale* adalah metode pengukuran data yang menggunakan daftar yang menggambarkan ciri-ciri atau perilaku tertentu, disusun secara berjenjang mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi. Dalam penelitian ini, pengukuran keterampilan anak dibagi menjadi 4 kategori penilaian.

**Tabel 4.**  
**Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	<b>BB</b> = Belum berkembang
2	<b>MB</b> = Masih berkembang
3	<b>BSH</b> = Berkembang sesuai harapan
4	<b>BSB</b> = Berkembang sangat baik

Saat dalam tahap persiapan pembuatan lembar observasi, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen penelitian yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Berikut kisi-kisi penyusunan instrumen sebelum melakukan uji dengan dosen ahli.

**Tabel 5.**  
**Kisi-kisi Intrumen Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun**

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Nomor Item</b>
Koordinasi mata dan tangan	1. Keterampilan Memegang Alat Tulis	1. Anak dapat memegang pensil dengan cara yang benar. 2. Anak dapat menggambar garis lurus. 3. Anak dapat membuat garis lengkung tanpa terputus. 4. Anak dapat menulis huruf atau angka dengan rapi.	4	1,2,3,4
	2. Keterampilan Menggunakan Alat makan	1. Anak dapat memegang sendok atau garpu dengan cara yang benar. 2. Anak dapat mengambil makanan dari piring tanpa tumpah. 3. Anak dapat makan dengan alat makan secara mandiri. 4. Anak dapat menggunakan alat makan dengan kecepatan yang sesuai.	4	5,6,7,8
	3. Meniru bentuk	1. Anak dapat meniru garis lurus dengan rapi. 2. Anak dapat meniru bentuk sederhana seperti lingkaran atau segitiga. 3. Anak dapat meniru pola dengan urutan yang benar.	4	9,10,11,12

		4. Anak dapat meniru ukuran bentuk dengan proporsi yang mirip.		
Gerakan presisi	1. Mengancing baju.	1. Anak dapat memasukan kancing dalam lubangnya dengan benar. 2. Anak dapat melepas kancing baju. 3. Anak dapat melepas kancing dengan mudah.	3	13,14,15
	2. menggunakan sepatu.	1. Anak dapat memakai sepatu dengan benar. 2. Anak dapat menyilangkan dua tali sepatu dengan benar. 3. Anak dapat membuat simpul pertama yang kuat. 4. Anak dapat mengikat kedua lingkaran menjadi simpul yang rapi.	4	16,17,18,19
	3. Keterampilan menggunakan gunting.	1. Anak dapat memegang gunting dengan posisi yang benar. 2. Anak dapat menggunakan gunting untuk menggunting pola.	2	20,21
Ketepatan	1. Keterampilan mewarnai.	1. Anak dapat mewarnai dengan rapi tidak keluar garis. 2. Anak dapat mengisi seluruh area gambar dengan warna tanpa ada celah kosong. 3. Anak dapat mewarnai dengan tekanan yang tepat.	3	22,23,24

Setelah melakukan uji validitas dengan dosen ahli dan mendapatkan perbaikan yaitu menghapus sub indikator keterampilan menggunakan alat makan item no 4, meniru bentuk no 3 dan 4, mengancing baju no 3, menggunakan sepatu no 2, 3, dan 4, dan keterampilan mewarnai no 3. berikut kisi-kisi yang sudah di validasi oleh dosen ahli.

**Tabel 6.**  
**Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun**

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Nomor Item</b>
Koordinasi mata dan tangan	1. Keterampilan Memegang Alat Tulis	1. Anak dapat memegang pensil dengan cara yang benar. 2. Anak dapat menggambar garis lurus. 3. Anak dapat membuat garis lengkung tanpa terputus. 4. Anak dapat menulis huruf atau angka dengan rapi.	4	1,2,3,4
	2. Keterampilan Menggunakan Alat makan	1. Anak dapat memegang sendok atau garpu dengan cara yang benar. 2. Anak dapat mengambil makanan dari piring tanpa tumpah. 3. Anak dapat makan dengan alat makan secara mandiri.	3	5,6,7
	3. Meniru bentuk	1. Anak dapat meniru garis lurus dengan rapi. 2. Anak dapat meniru bentuk sederhana seperti lingkaran atau segitiga.	2	8,9
Gerakan presisi	1. Mengancing baju.	1. Anak dapat memsukan kancing dalam lubangnya dengan benar. 2. Anak dapat melepas kancing baju.	2	10,11
	2. menggunakan sepatu.	1. Anak dapat memakai sepatu dengan benar.	1	12
	3. Keterampilan menggunakan gunting.	1. Anak dapat memegang gunting dengan posisi yang benar. 2. Anak dapat menggunakan gunting untuk menggunting pola.	2	13,14
Ketepatan	1. Keterampilan mewarnai.	1. Anak dapat mewarnai dengan rapi tidak keluar		

		garis. 2. Anak dapat mengisi seluruh area gambar dengan warna tanpa ada celah kosong.	2	15,16
--	--	--	---	-------

Tabel di atas merupakan tabel instrumen penelitian yang telah divalidasi oleh dosen ahli dan uji validasi lapangan.

### 3.6. Analisis Uji Instrumen Penelitian

Untuk menguji instrumen penelitian di perlukan dua macam pengujian yaitu uji validitas dan reliabilitas.

#### 3.6.1. Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah suatu instrumen dapat dianggap valid atau tidak dalam mengukur variabel penelitian, misalnya pada kuesioner. Sebuah instrumen kuesioner dianggap valid jika mampu secara akurat mengukur apa yang ingin diukur. Dengan demikian, validitas berkaitan erat dengan "ketepatan" dari alat ukur yang digunakan (Slamet & Wahyuningsih, 2022). Penelitian ini menggunakan validitas *pearson product moment* adalah uji statistik untuk mengukur validitas instrumen dengan melihat korelasi antara skor item dengan skor total. Dalam uji validitas ini, akan melibatkan masukan dari para ahli untuk memastikan kesesuaian antara pertanyaan, definisi konseptual, dan kegiatan faktual yang terjadi dilapangan. Pengujian ini dihitung dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 25 for Windows*. Adapun dasar pertimbangan keputusan dalam uji validitas *product moment* sebagai berikut:

- a. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen penilaian dinyatakan valid
- b. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumen penilaian dinyatakan tidak valid

Cara menggunakan SPSS *pearson product moment* : *analyze* -> *correlate* -> *Bivariate* -> Masukkan semua item dan skor total ke kotak *variables* -> Centang *pearson* pada *correlation coefficients* -> *two-tailed* pada *test of significance* -> Klik *ok*.

Intrumen tersebut diujikan pada anak kelas B1 TK Patria Rajabasa Jaya Bandar Lampung menggunakan lembar observasi *ceklist*. Berikut hasil uji validitas kemampuan motorik halus anak usia-5-6 tahun.

**Tabel 6.**  
**Hasil Uji Validitas**

Item	R hitung	R tabel (Sig 5%) 20	Hasil
1.	0.809	0.444	Valid
2.	0.767	0.444	Valid
3.	0.614	0.444	Valid
4.	0.795	0.444	Valid
5.	0.592	0.444	Valid
6.	0.577	0.444	Valid
7.	0.702	0.444	Valid
8.	0.738	0.444	Valid
9.	0.571	0.444	Valid
10.	0.710	0.444	Valid
11.	0.827	0.444	Valid
12.	0.715	0.444	Valid
13.	0.818	0.444	Valid
14.	0.657	0.444	Valid
15.	0.826	0.444	Valid
16.	0.767	0.444	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan diatas semua item dianggap valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan (Sig 5%) 20.

### 3.6.2. Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah metode untuk menilai konsistensi sebuah kuesioner yang memiliki indikator dari suatu variabel atau konstruk. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten ketika pengukuran dilakukan berulang kali. Sebuah alat ukur dianggap reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun pengukuran dilakukan berkali-kali (Slamet & Wahyuningsih, 2022). penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan program *IBM SPSS statistic 25*, yaitu *analyze* -> *Scale* -> *reliability analysis* -> Masukkan semua item ke kotak *Items* -> *alpha* -> *Statistics*: (1. Centang *scale if item deleted*, 2. Centang *correlations*) -> *Continue* -> *Klik ok*.

Uji reliabilitas dilakukan pada 20 responden anak di luar populasi penelitian yaitu pada anak kelas B1 TK Patria Rajabasa Jaya Bandar Lampung. Berdasarkan hasil analisis *alpha cronbach* diperoleh nilai kemampuan motorik halus anak sebesar 0,935 yang berarti Instrumen penelitian masuk dalam kategori reliabel karena nilai signifikansi > 0,60 maka instrumen dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian.

### 3.7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data digunakan untuk mengolah dan memahami data yang diperoleh dari hasil penelitian. Data ini dikumpulkan dengan subjek penelitian, yaitu anak usia 5-6 tahun, diberikan perlakuan permainan *paper craft*. Analisis data bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan tersebut.

Data yang telah dianalisis akan digunakan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian. Hipotesis ini merupakan dugaan sementara mengenai pengaruh perlakuan terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, perlu dilakukan perhitungan rentang nilai interval. Rentang nilai interval ini digunakan untuk menentukan kategori atau tingkatan kemampuan motorik halus anak. Berikut adalah rumus perhitungan interval yang digunakan:

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

Gambar 2. Rumus Interval

Keterangan:

$i$  = Interval

$NT$  = Nilai Tinggi

$NR$  = Nilai Rendah

$K$  = Kategori

### 3.7.1. Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Penelitian ini menggunakan sampel yang kurang dari 30, sesuai dengan karakteristik tersebut maka statistik yang digunakan yaitu statistik non parametris. Untuk mengetahui pengaruh media permainan *paper craft* digunakan uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* merupakan tes non parametris yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbedaan dua kelompok data. Penelitian ini akan menguji *pretest* dan *posttest* dengan demikian peneliti akan melihat perbedaan di antara *pretest* dan *posttest* melalui uji *Wilcoxon* menggunakan bantuan program komputer *IMB SPSS Statistics Version 25 for Windows*, yaitu : Buka data view -> Masukkan data *pret-etst* dan *post-test* -> *Analyze*-> *Nonparametric Test*-> *Legacy Dialogs*-> *2 Related Samples*-> *Two-Relate-Samples Test*-> *pre-test* ke kotak “variabel 1” dan variabel *post-test* ke kotak “variabel 2” -> *Test Type* -> *wilcoxon* -> *Klik ok*.

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Wilcoxom* adalah sebagai berikut:

1. Jika probabilitas (*Asymp. sig*) < 0,05 maka hipotesis diterima.
2. Jika probabilitas (*Asymp.sig*) >0,05 maka hipotesis ditolak.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Penelitian ini membuka wawasan baru dalam pengembangan motorik halus anak usia dini melalui pendekatan kreatif yang mudah diimplementasikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon*, ditemukan bukti kuat bahwa media permainan *paper craft* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kreasi Kota Bandar Lampung, dengan nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05), yang menegaskan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Permainan *paper craft* menonjol sebagai solusi pembelajaran yang unggul dengan beberapa keunggulan khusus. Pertama, media ini menawarkan fleksibilitas rangsangan multi-dimensi yang bersamaan, mengembangkan tiga dimensi kunci motorik halus: koordinasi mata-tangan, gerak presisi, dan ketelitian. Kedua, *paper craft* menyediakan konteks pembelajaran yang bermakna melalui penciptaan karya tiga dimensi yang nyata, memberikan kepuasan dari dalam diri dan penguatan positif bagi perkembangan anak. Ketiga, aktivitas *paper craft* melibatkan serangkaian gerakan kompleks (menggunting, melipat, menempel) yang secara menyeluruh melatih otot-otot kecil tangan dan jari, memperkuat jalur saraf yang terlibat dalam kontrol motorik halus.

Perubahan yang terjadi sangat nyata: dalam waktu lima hari perlakuan, mayoritas anak yang awalnya berada pada kategori "belum berkembang" dan "masih berkembang" mengalami peningkatan signifikan menjadi "berkembang sesuai harapan" bahkan "berkembang sangat baik" pada tujuh indikator keterampilan motorik halus yang diukur. Peningkatan ini tidak

hanya memperkuat keterampilan teknis seperti menggunting dan menempel, tetapi juga berdampak pada keterampilan fungsional sehari-hari seperti menggunakan alat tulis, alat makan, mengancing baju, dan menggunakan sepatu.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan *paper craft* tidak sekadar alat bermain, tetapi merupakan strategi intervensi yang efektif dan menyeluruh untuk pengembangan motorik halus anak usia dini, dengan dampak positif jangka panjang pada kemandirian dan kesiapan akademik mereka.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut;

### a. Pendidik

- 1) Pendidik diharapkan dapat menggunakan permainan *paper craft* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
- 2) Pendidik diharapkan dapat melakukan berbagai variasi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

### b. Kepala sekolah

Kepala sekolah sebaiknya mendiskusikan dan menyediakan saranan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan aktivitas *paper craft* sederhana dalam pembelajaran harian selama 15-20 menit, menggunakan bahan yang mudah didapat seperti kertas bekas, koran, dan majalah lama, serta menyediakan alat-alat sederhana (gunting anak, lem kertas, dan pensil warna) di sudut kreativitas kelas; aktivitas dapat dimulai dari teknik dasar seperti melipat, merobek, dan menggunting bentuk sederhana kemudian meningkat ke bentuk yang lebih kompleks.

c. Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau rujukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut oleh peneliti lainnya, dan merekomendasikan agar peneliti lain dapat mengembangkan variabel dan mengambil lebih banyak sampel yang berhubungan dengan motorik halus anak serta dapat menggunakan media permainan *paper craft* lebih bervariasi dan dapat lebih maksimal dari pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'yunin, Q. 2023. Pengaruh Permainan Papercraft Terhadap Kreativitas pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 45–54. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Abessa, T. G., Worku, B. N., Kibebew, M. W., Valy, J., Lemmens, J., Thijs, H., Yimer, W. K., Kolsteren, P., & Granitzer, M. 2016. Adaptation and standardization of a Western tool for assessing child development in non-Western low-income context. *BMC Public Health*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3288-2>
- Angginingsih, N. N. N., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunting Pada Anak Usia Dini Melalui Media Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 277. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36621>
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. 2018. Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 90).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta. 413 hlm.
- Arsyad, M. N., & Khoiroh, I. 2023. Peningkatan Kreatifitas Anak Santri Melalui Pelatihan Origami. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(01), 179–184. [https://doi.org/10.33503/prosiding\\_pengabmas.v2i01.3570](https://doi.org/10.33503/prosiding_pengabmas.v2i01.3570)
- Ayu Windayani, L., Putu Darmawijaya, I., & Wahyu Permadi Program Studi Fisioterapi Fakultas Kesehatan Sains dan Teknologi Universitas Dhyana Pura Bali, A. (2021). Latihan Mengancing Baju Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Santi Kumara. *Jurnal Kesehatan Terpadu*, 5(1), 14–17. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/1394>
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. 2021. Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 76–93.
- Byington, T. A., & Kim, Y. 2017. Promoting preschoolers' emergent writing. *YC*

*Young Children*, 72(5), 74–82.

- Cllaudia, E. S., Wdiastuti, A. A., & Kurniawan, M. 2018. Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>
- Creswell, J. 2015. *Riset pendidikan : Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif dan kuantitatif* (5th ed.). Pustaka Pelajar, Yogyakarta. 1358 hlm.
- Darmiatun, S., & Mayar, F. 2019. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.327>
- Dwi, O. 2021. Efektivitas Metode Bermain (Menggunting dan Menempel) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B di RAIT At-Taqwa Nguter Sukoharjo. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Faradillah, D., Nurhasanah, N., & Tahir, M. 2022. Penerapan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1665–1669. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.828>
- Fariza, D., Fajriah, O., Putri, M. A., & Anggraini, E. S. 2024. *Meningkatkan Minat Anak Usia 5-6 Tahun dalam Seni Melalui Kegiatan Mozaik Di TK Bergem Kids Kota Binjai Increasing the Interest of Children Aged 5-6 Years in Art Through Mosaic Activities at Bergem Kids Kindergarten , Binjai City*. 4381–4389.
- Fitriah, I., Marzuki, K., Ichsan, I. R., & Makassar, U. N. 2023. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting dan Menempel dengan Berbagai Media pada Kelompok B di TKS Islam Widya Cendekia Kota Serang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 232.
- Gaul, D., & Issartel, J. 2016. Fine motor skill proficiency in typically developing children: On or off the maturation track? *Human Movement Science*, 46, 78–85. <https://doi.org/10.1016/j.humov.2015.12.011>
- Habe, H., & AHIRUDDIN, A. 2017. Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Hall, A. H., Simpson, A., Guo, Y., & Wang, S. 2015. Examining the Effects of Preschool Writing Instruction on Emergent Literacy Skills: A Systematic Review of the Literature. *Literacy Research and Instruction*, 54(2), 115–134. <https://doi.org/10.1080/19388071.2014.991883>

- Hikmah, N. 2021. Developing Fine Motor Using Demonstration Method, Assignment and Mozaic Technique Al-Amin Martapura Kindergarten. *Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 1(2), 18–24.
- Hurlock, E. B. 2011. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Meitasari Tjandrasa (ed.); 6th ed.). Erlangga, Jakarta. 273 hlm.
- Hurlock, E. B., Soedjarwo, & Istiwidayanti. 1991. *Psikologi perkembangan : Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (R. M. Sijabat (ed.); 2nd ed.). Erlangga, Jakarta. 447 hlm.
- Indik Syahrabanu, R. P. 2023. Students' Motivation and Self-Management Online Learning in Vocational Hight School 11 Grade. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78.  
<http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>
- Islamic, M. 2024. *Folding Paper : An Effective Effort to Improve Fine Motor Development in Group B Children*. 20, 131–144.
- Jariyah, A. 2019. Pengaruh Kegiatan Menggunting Berpola Terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Di .... *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 301–312.
- Khadijah, & Amelia, N. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Kencana, Jakarta. 228 hlm.
- Kuswanto, & Ardiani, H. 2022. Pengaruh Terapi Bermain Papercraft Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan*, 14(4), 1009–1016.  
<http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan>.
- Lane, H., & Brown, T. 2015. Convergent validity of two motor skill tests used to assess school-age children. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 22(3), 161–172. <https://doi.org/10.3109/11038128.2014.969308>
- Meilina, N. P. R., Cahaya, I. M. E., & Lestari, P. I. 2023. Model Pembelajaran Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABCD School. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 6(1), 36–47. <https://doi.org/10.15575/japra.v6i1.29126>
- Michelle H, T. L. 2015. Motor Proficiency of the Head Start and Typically Developing Children on MABC-2. *Journal of Child and Adolescent Behavior*, 03(02), 2–5. <https://doi.org/10.4172/2375-4494.1000198>
- Miriam, G. 2017. *The Effects Of Manipulative Materials On Academic Performance In Language Activities Among Preschool Children In Riruta Zone, Nairobi County*.



- Rezieka, D. G., Munastiwi, E., Na'imah, N., Munar, A., Aulia, A., & Bastian, A. B. F. M. 2022. Memfungsikan Jari Jemari melalui Kegiatan Mozaik sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4321–4334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2501>
- Safitri, L. 2022. Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun melalui Kegiatan Memegang Pensil. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 492–502.
- Salim & Syhrum. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (p. 184). Citapustaka Media, Bandung. 184 hlm.
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan anak Jilid 2* (W. Handani (ed.); 11th ed.). Erlangga, Jakarta. 219 hlm.
- Santrock, J. W. 2011. *Perkembangan anak Jilid 1* (W. Kuswanti (ed.)). Erlangga, Jakarta. 305 hlm.
- Sari Kumala, E. 2014. Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase Dari Bahan Bekas Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang Iv Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–11.
- Sarmila, Nur Khalisah Latucosinah, A. A. 2023. *Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Origami di Kelompok B TK PAUD Nusantara Gowa*. 5, 98–107.
- Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. 2021. Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. In *Generasi Emas* (Vol. 4, Issue 1). [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. 2022. Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). PT Kharisma Putra Utama, Jakarta. 228 hlm.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta, Bandung. 334 hlm.
- Suryana. 2018. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak* (Prenada Media (ed.)), Jakarta. 336 hlm.
- Tatminingsih, S. 2016. Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- Wahyuningsih, E. N., Istikhomah, I., Putri, B. N., & Zarkasih, E. 2025.

*Penerapan 3M ( Mewarnai , Menggunting , dan Menempel ) Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini RA Al- Muminun Lebak. 1.*

- Wati, U. K., & Rakhmawati, E. 2016. Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Memasak Pada Siswa Kelompok B TK Kartika III-41 Demak Tahun Ajaran 2015 / 2016. *Pendidikan Guru PUAD, Universitas PGRI Semarang, August.*
- Yan Yan, N., Endah, J., Sri, N., & Siti, A. 2019. Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting. *Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*, 3(2), 85–92.