

Pembelajaran dengan Papercraft di PAUD Taman Sari

Oleh: Padilah¹, Rahmah Novianti²

Universitas PGRI Palembang

padilahutama@gmail.com¹ aliciarahmah@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas yang bertujuan mendeskripsikan proses Implementasi Kegiatan Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di PAUD Taman Sari. Penelitian ini dilakukan pada anak kelas B yang berjumlah 17 orang dengan metode Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu (rencana, tindakan, observasi dan refleksi). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus masing-masing siklus sebanyak 8 pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan deskripsi statistik untuk membandingkan pra siklus sampai dengan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan Motorik Halus melalui Permainan *Papercraft* dengan skor pada prasiklus 23,86 meningkat menjadi 35,63 pada siklus I, dan mengalami peningkatan sebesar 46,98 pada siklus II dengan kategori berkembang sesuai harapan. Ini artinya berdasarkan teori Mills yang menyatakan bahwa kriteria keberhasilan tindakan adalah 71% dari jumlah anak dapat dikatakan berhasil.

Kata Kunci : *Kemampuan Motorik Halus, Bermain Papercraft*

ABSTRACT

This research is a classroom action research that aims to describe the process of implementing the *Papercraft* Play Activity to Improve Capability Fine Motorik Early Childhood in PAUD Taman Sari. This research was conducted in children class B, amounting to 17 people with the Kemmis and Taggart methods consisting of 4 stages of activity namely (plan, action, observation and reflection). This research consists from 2 cycles of 8 cycles each. Data collection technique using observations, field notes, and documentation. Data analysis using quantitative and qualitative. Quantitative data analysis is performed with statistical descriptions to compare pre-cycle to cycle II. The results showed there is an increase in Fine Motor through *Papercraft* Games with scores on pre cycle 23.86 increased to 35.63 in the first cycle, and increased by 46.98 in the second cycle with a developed as expected category. This means based Mills's theory which states that the criteria for action success are 71% of the number of children can be said to be successful.

Keywords: *Fine Motor Ability, Playing Papercraft*

PENDAHULUAN

Dalam mengembangkan potensi alami yang dimiliki seorang anak perlu adanya lembaga pendidikan yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan pengetahuan baru bagi mereka lembaga itu adalah lembaga Pendidikan anak usia dini. Hal ini didukung oleh Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam mengembangkan hal-hal tersebut perlu memperhatikan beberapa aspek seperti menyesuaikan dengan kebutuhan anak, menghadirkan suasana yang menyenangkan dan kondusif, menggunakan media yang edukatif dan interaktif, serta mengintegrasikan seni ke dalam pembelajaran.

Agar terciptanya suasana yang menyenangkan dan kondusif perlu didukung dengan media pembelajaran yang edukatif dan interaktif sesuai dengan materi pembelajaran dan metode penyampaian yang tepat, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi (Briggs dalam Musfiqon, 2012: 27) senada dengan pernyataan Uno dan Lamatenggo (2010: 140) menyatakan bahwa anak belajar dengan melihat dunia nyata dan dengan memanipulasi benda-benda nyata sebagai perantaranya.

Media pembelajaran digunakan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa, sehingga memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. Jadi, media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama untuk pendidikan anak usia dini. Selain itu, bervariasinya media pembelajaran yang digunakan juga berpengaruh terhadap proses belajar di kelas.

Tetapi pada kenyataannya pembelajaran yang diberikan tidak terkadang kegiatan belajar mengajar yang terjadi hanya menggunakan media seadanya dan dipergunakan secara berulang-ulang dan bahkan pada tema tertentu tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran (Chrysta vitasarichryta Vitasari: 2018), menurut Pengamatan yang dilakukan di kelompok A TK Alam Rizkia Cimpaeun-Tapos, Depok tahun 2016 lebih mengutamakan kemampuan akademik khususnya calistung. Kemampuan akademik lebih diutamakan karena tuntutan dari orang tua dan

merupakan syarat masuk sekolah dasar, karena sekolah dasar menuntut anak dapat membaca, menulis, berhitung, dan lebih menstimulasi perkembangan motorik kasar. Hal ini juga didukung dengan kurangnya pengetahuan guru tentang peran penting kemampuan motorik halus anak. Kurang berkembangnya motorik halus anak diantaranya anak belum mampu menggerakkan jari-jari tangan, anak belum mampu mengkoordinasikan mata dan tangan, keluwesan gerak jari tangan (Dwi nurjannah: 2018).

Hal ini juga terjadi pada TK Kartika IV-89 Bangkalan yaitu anak kelompok B. Berdasarkan hasil pengamatan (3 Maret 2018) pada saat pembelajaran tema alam semesta (benda langit “bintang”), guru menjelaskan kepada siswa dengan metode tanya jawab dan ceramah, namun kegiatan tersebut berjalan monoton dan kurang bermakna tanpa adanya media pembelajaran. Hal ini yang membuat anak mudah merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini juga dipertegas oleh salah seorang guru kelas B, terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah serta sulitnya menemukan media-media baru yang sesuai dengan tema pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu yang ada untuk mempersiapkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Maka diperlukan alternatif media pembelajaran yang lain tentang alam semesta yang belum pernah digunakan sebelumnya sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar, salah satunya dengan media pembelajaran papercraft. Papercraft merupakan turunan dari seni melipat kertas yang di dalamnya terdapat kegiatan menggunting, melipat, dan menempel. Berdasarkan hasil penelitian Umami yang dimuat di jurnal PG-PAUD UNESA (2015:6), Briggs (1970) yang dikutip (Sadiman, 1986: 6) berpendapat “ Bahwa Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Penggunaan media paper toy/papercraft berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak. Hal ini dapat dilatih dengan kegiatan yang ada dalam media papercraft. Oleh karena itu, penulis memilih media papercraft sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk memberikan informasi dan pengenalan alam semesta yang bersifat interaktif, menarik, dan sesuai dengan kemampuan maupun kebutuhan anak.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Taman Sari I pada Kelompok B Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuwasin. Waktu penelitian adalah, yang direncanakan akan berjalan mulai bulan Juli 2019 sampai dengan September 2019.

Metode Penelitian

1. Metode Tindakan Metode penelitian yang digunakan adalah metode *action research* atau penelitian tindakan yang dilakukan dalam bentuk spiral. Penelitian tindakan ini dilakukan sebagai perbaikan suatu praktek pendidikan melalui pemberian pendidikan berdasarkan refleksi dari pemberian tindakan.
2. Desain Tindakan Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model dari Kemmis dan Taggar berupa suatu siklus spiral. Handini (2012: 19) mengungkapkan tahap-tahap rancangan pada setiap utarannya adalah sebagai berikut: (a) perencanaan (*planning*); (b) tindakan (*acting*); (c) observasi (*observation*); (d) refleksi (*reflaction*).

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN

1. Kegiatan Pra Penelitian

Kegiatan ini dilaksanakan sebelum siklus pertama dilakukan dilakukan. Pada kegiatan ini peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru. Peneliti mengamati RPPH yang dibuat dan proses belajar mengajar yang selama ini diterapkan. Peneliti melakukan diskusi dengan guru untuk membahas pemecahan masalah yang terjadi dalam kelas dan membahas program kegiatan yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

2. Pelaksanaan Siklus I

Siklus pertama ini direncanakan dilakukan dalam delapan kali pertemuan. Setiap pertemuan siklus dilakukan melalui empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

- A. Perencanaan Siklus I Tahap perencanaan ini terdiri dari empat kegiatan, yaitu: (1) menentukan target kompetensi; (2) mendesain pembelajaran pada beberapa siklus; (3) mendesain lembar observasi. Rancangan pelaksanaan pembelajaran untuk melalui penerapan kegiatan bermain *papercraft*.
- B. Pelaksanaan Siklus I Dalam setiap tahapan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan berdasarkan pada langkah pembelajaran yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan secara berulang dan dilakukan selama delapan kali pertemuan.
- C. Pengamatan Siklus I Tahap pengamatan dilakukan untuk mengamati kemampuan motorik halus anak pada setiap tindakan yang diberikan. Pada tahap ini, peneliti dan

tim kolaborator mengamati dengan menggunakan lembar observasi dan instrumen pemantau tindakan guru dan anak didik.

- D. Refleksi siklus 1, pada tahap ini akhir dilakukan dengan membuat refleksi dan kesimpulan yang telah dilakukan pelaksanaan tahap ini setelah tindakan. Peneliti dan tim kolaborator merefleksikan tindakan yang telah dilakukan, mendiskusikan dan melakukan evaluasi berdasarkan hasil serta tindakan pengamatan. Apabila hasilnya belum sesuai dengan yang diharapkan maka harus disiapkan langkah-langkah perbaikan untuk perencanaan bagi siklus berikutnya.

3. Pelaksanaan Siklus II Siklus II

Dilaksanakan dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I, sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Sasaran kegiatan adalah untuk memperbaiki aspek-aspek yang dinilai belum berhasil pada siklus I. Langkah yang digunakan sama halnya dengan yang dilakukan pada siklus I.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Untuk mengukur kemampuan motorik halus anak, penelitian ini menggunakan Kriteria Keberhasilan Minimal (KKM) sebesar 75% dan Kriteria Keberhasilan Tindakan (KKT) sebesar 71%.

Data dan Sumber Data

Data hasil penelitian pada penelitian ini adalah data kemampuan motorik halus anak pada kelompok B PAUD Taman Sari I. Sumber data penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B PAUD Taman Sari I yang berjumlah 17 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperoleh dari lembar observasi kemampuan motorik halus anak, wawancara dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Dilakukan dalam penelitian ini melalui teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif menggunakan teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Teknik analisis kuantitatif dilakukan dengan rumus $P = \frac{\dots}{\dots} \times 100\%$.

HASIL PENELITIAN

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suggate, et al. (2016) dengan judul penelitian *Relations Between Playing Activities And Fine Motor Development*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kegiatan bermain dengan perkembangan motorik halus anak. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah peneliti memfokuskan kegiatan bermain yaitu dengan bermain dengan *papercraft* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah (2018) dengan judul penelitian *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft*. Hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus pengamatan perkembangan kemampuan motorik halus anak kelompok A mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pengamatan sebelum tindakan (pra siklus) sebesar 34%, pada siklus I sebesar 60,6% dengan peningkatan 26,6% dan pada siklus II sebesar 83,82% dengan peningkatan sebesar 23,22%. Dengan demikian presentase peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui kegiatan *papercraft* telah mencapai indikator keberhasilan yaitu lebih dari 75%. Artinya kegiatan bermain *papercraft* sangat efektif dan dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A. Dari hasil penelitian di atas, peneliti tertarik untuk kegiatan bermain *papercraft* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Pada penelitian yang dilakukan peneliti, peneliti akan menerapkan kegiatan bermain *papercraft* pada kelompok B di PAUD Taman Sari I Banyuasin.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian diatas, kegiatan bermain *papercraft* memang dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini, peningkatan kemampuan motorik halus anak meningkat pada indikator anak dapat meniru bentuk kertas, menggunting sesuai pola, dan menempel dengan benar, terlihat dari pra siklus 23,86, siklus I, sebesar 35,63, meningkat 11, 77 dan siklus II sebesar 46,98, meningkat 11,35, dengan katagori berkembang sesuai harapan, hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Nurjannah (2018) dengan judul penelitian *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft*. Hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus pengamatan perkembangan kemampuan motorik halus anak kelompok A mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pengamatan sebelum tindakan (prasiklus) sebesar 34%,

pada siklus I sebesar 60,6% dengan peningkatan 26,6% dan pada siklus II sebesar 83,82% dengan peningkatan sebesar 23,22%. Dengan demikian presentase peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok A melalui kegiatan *papercraft* telah mencapai indikator keberhasilan yaitu lebih dari 75%. Artinya kegiatan bermain *papercraft* sangat efektif dan dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian mencoba untuk memberikan saran- saran sebagai berikut:

a. Guru

- Dengan menggunakan permainan *papercraft*, materi- materi dapat diterima dengan baik. Sehingga kegiatan motorik halus anak dapat dimotivasi sejak usia dini, dan guru dapat memberikan kesempatan ketika anak melakukan kegiatan motorik halus anak, tanpa adanya intervensi dari guru, sehingga indikator yang diharapkan dapat tercapai.
- Kegiatan yang guru lakukan dengan permainan *papercraft*, sebaiknya dengan melihat tahap usia anak, yaitu guru mengajarkan anak dengan cara bermain.
- Guru sebagai motivator dan fasilitator, yaitu guru memberikan semangat anak untuk mengikuti kegiatan belajar, dan guru

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fels, et. al. 2015. *The Relationship Between motor Skill And Cognitive Skill In 4 – 6 Year Old Typically Development Children*. Journal of Science and Medicine in Sport. November 2015, Volume 18, Issue 6.
- [2] Handini, Myrnawati Cri. 2012. *Metodologi Penelitian Untuk Pemula I*. Jakarta: FIP Press.
- [3] Janes, Susan Niner. 2006. *Creative Craft You Can Do in a Day*. North Light Books.
- [4] Juliys, et. al. 2016. *Children's Ability To Learn A Motor Skill Is Related To Handwriting And Reading Proficiency*. Learning and Individual Differences. October 2016, Volume 51.
- [5] Magill, Richard A. 2011. *Motor Learning, Concepts And Application*. Boston: Mc. Graw Hill.
- [6] Nurjannah, Dwi. 2018. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft*. Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD, Volume 3, Nomor 1.
- [7] Papalia, Diana E, dkk. 2009. *Human Development : Perkembangan Manusia Edisi ke 10*. Jakarta: Salemba Humanika.
- [8] Saputra, Yosan Darma. 2013. *Perancangan Visualisasi Papercraft Wayang Golek Jawa*

Barat Sebagai Edukasi dan Entertainment Untuk Anak-Anak. Undergraduate Thesis, Universitas Kristen Maranatha.

[9] Suggate, Sebastian, et.al. 2016. *Relationship Between Playing Activities And Fine Motor Development.* Early Child Development And Care, Volume 187, Issue 8.

[10] Sujiono, Bambang, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik.* Jakarta: Universitas Terbuka.

[11] Depdikbud. 2014. Permendikud No 137/2014 : Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: BSNP.

[12] Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.

[13] Uno, Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

[14] Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

[15] Chrysta Vitasari Jasmine. 2018. *Pengembangan Papercraft Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Alam Semesta Pada Anak Kelompok B Tk Kartika Iv-89 Bangkalan* UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA.

[16] Nurjannah, Dwi. 2018. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ,Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft.* Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD, Volume 3, Nomor 1.

[17] Sadiman, Arif S., dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Grafindo Persada Raja, Jakarta : PT. Persada.