

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI
PERMAINAN ORIGAMI DI PAUD ‘AISYIAH II
KECEMATAN PULAU PUNJUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Sebagai Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Gelar Sarjana Strata 1 (S1) Kependidikan*



Oleh

TUTWURI HANDAYANI

NIM 58924

**KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
PADANG - 2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN ORIGAMI DI PAUD AISYIYAH II KECAMATAN
PULAU PUNJUNG KABUPATEN DHARMASRAYA**

Nama : Tutwuri Handayani
Nim/ Bp : 58924/ 2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,



Dr. Syafruddin Wahid, M. Pd
NIP 19550204 198602 1001

Pembimbing II,



Drs. Wisroni, M. Pd
NIP 19591013 198703 1003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan tim penguji skripsi
Jurusan pendidikan luas sekolah fakultas ilmu pendidikan
Universitas Negri Padang

Judul : **Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Origami di PAUD 'Aisyiah II Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya**

Nama : Tutwuri Handayani

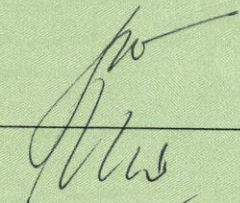
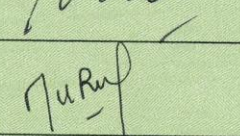
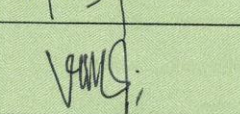
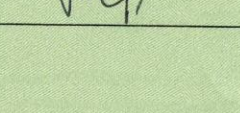
BP/NIM : 2010/58924

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2014

Tim Penguji

	Nama		Tanda Tangan
1.	Ketua	Dra. Syafruddin Wahid, M.Pd	1 
2.	Sekretaris	Drs. Wisroni, M.Pd	2 
3.	Anggota	Dra. Syur'aini, M.Pd	3 
4.	Anggota	Vevi Sunarti, S.Pd, M.Pd	4 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "*Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Origami di Paud Aisyiyah II Kecamatan Pulau Punjung Kab. Dharmasraya*" adalah asli karya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di cantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan di cantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah di peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang telah berlaku.

Padang, Maret 2014

Yang menyatakan



[Signature]
Irfawuri Handayani
NIM 58924

ABSTRAK

Tutwuri Handayani: Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Origami di PAUD Aisyiyah II, Kecamatan Pulau Punjung, Kabupaten Dharmasraya.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan motorik halus anak yang masih rendah dalam melipat kertas. Hal ini terutama disebabkan karena metode dan media yang digunakan guru dalam mengajar tidak bervariasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat gambaran peningkatan kemampuan motorik halus dalam kelenturan jari-jemari, kecepatan jari-jemari, dan koordinasi mata dan tangan dengan permainan origami. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak didik kelompok B sebanyak 9 orang, yang terdiri dari 1 laki-laki dan 8 orang perempuan. Setting penelitian ini bulan Nofember s/d Desember pada semester 2 tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian terdiri atas dua siklus, alat pengumpulan data adalah lembar observasi yang dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase.

Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan permainan origami dalam kelenturan jari-jemari, kecepatan jari-jemari dan koordinasi mata dan tangan. Harapan dari penelitian ini adalah pendidik anak usia dini dapat menggunakan permainan origami untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak agar berkembang dengan optimal.

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang pantas peneliti ucapkan selain mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “***Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Origami di PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung Dharmasraya***”.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S Kons. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr Solfema, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr.Safruddin Wahid, M.Pd, selaku pembimbing 1 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Wisroni,M.Pd selaku Pembimbing II tang telah memberikan bimbingan, arahan,motivasi serta saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen-dosen jurusan PLS FIP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Orang tua,suami, kakak, adik dan anak-anak tercinta yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Majelis guru dan anak didik PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan dari mahasiswa konversi PAUD Bp 2010 Jurusan Konsentrasi PAUD Pendidikan luar sekolah fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Semoga semua bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari skripsi ini belum pada tahap kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bersifat membangun dan bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat

bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2014

TUTWURI HANDAYANI

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Pertanyaan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Defenisi Operasional.....	9
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori.....	13
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Konseptual.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Prosedur Penelitian.....	38
E. Jenis dan Sumber Dana.....	46
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analisa Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	48
a. Deskripsi Siklus I.....	48
b. Deskripsi Siklus II.....	48
c. Kondisi Antar Siklus.....	60
B. Pembahasan.....	62

BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Data Awal Kemampuan Motorik Halus Anak PAUD Tahun Pelajaran 2013 s.d 2014.....	6
2	Gambaran Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Kelenturan Jari-Jemari Siklus I.....	49
3	Gambaran Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Kecepatan Jari-jemari Siklus I Pertemuan 3.....	51
4	Gambaran Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak dalam Koordinasi Mata dan Tangan Siklus I Pertemuan 3.....	53
5	Gambaran Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Permainan Origami.....	55
6	Gambaran Peningkatan kemampuan Motorik halus Anak dalam Kecepatan jari-jemari Siklus II Pertemuan 3.....	57
7	Gambaran Peningkatan kemampuan Motorik Halus Anak dalam koordinasi Mata dan tangan Siklus II Pertemuan.....	59
8	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak sebelum Siklus I Siklus I dan Siklus II.....	61

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
1	Rata-rata Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Origami.....	50
2	Rata-rata Perkembangan Motorik Halus Anak.....	52
3	Rata-rata Perkembangan Motorik Halus Anak dalam Permainan Origami.....	54
4	Rata-rata Rekapitulasi Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Origami.....	56
5	Rata-rata Perkembangan Motorik Halus Anak dalam Permainan.....	58
6	Rata-rata Perkembangan Motorik Halus Anak dalam Permainan.....	60
7	Rata-rata Perkembangan Motorik Halus Anak dalam Permainan Origami.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No. 20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun. Dikemukakan oleh Husein dkk (2002) anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years*, anak pada usia tersebut mempunyai potensi demikian besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan keterampilan motoriknya artinya perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Lembaga PAUD merupakan salah satu wadah pendidikan untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Usia 3-7 tahun adalah usia pada saat anak sangat membutuhkan pembinaan serta bimbingan dalam mengembangkan segala potensi yang ada. Salah satu potensi tersebut adalah keterampilan yang dikembangkan melalui permainan motorik halus dengan berbagai media dan

teknik permainan. Permainan melipat kertas merupakan salah satu pengembangan motorik halus yang membutuhkan ketelitian, keterampilan dan pengembangan seni. Permainan ini juga merupakan salah satu media untuk membantu melenturkan otot motorik halus, daya pikir, perasaan sensitif, dan keterampilan yang tingkat kesulitannya dapat disesuaikan dengan usia anak.

Perkembangan kecerdasan pada masa usia ini meningkat di seluruh aspek. Usia 4 – 6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak dimana masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik. Masa-masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik/motorik, kognitif, bahasa, social emosional dan kemandirian, moral dan nilai – nilai agama serta bidang pengembangan seni. Oleh sebab itu diperlukan stimulan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Salah satu pada anak PAUD yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya. Perkembangan kemampuan motorik anak akan terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Usia prasekolah sering disebut dengan masa awal kanak-kanak, usia bermain, bertanya, ingin tahu dan usia kreatif, karena bermain merupakan kehidupan anak dan bermain bagi anak sebagai basis belajar. Erlamsyah (2001:10) menjelaskan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan suatu kebutuhan yang ada dalam diri”. Dengan demikian dalam bermain anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan

senang hati tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Dalam permainan origami anak juga belajar berbagai kemampuan dasar seperti: kemampuan bahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni. Dalam permainan origami anak sangat memerlukan dan membutuhkan alat permainan, karena alat permainan merupakan sarana dan prasarana untuk bermain. Oleh karena itu mereka perlu mengkreasikan pengetahuan mereka tentang dunia melalui interaksi diantara mereka.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang sistim Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa PAUD adalah "suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Motorik halus merupakan aspek yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini diantaranya melalui permainan origami anak akan menjadi berkembang. Hal ini harus didukung oleh peran ibu, keluarga, guru, serta masyarakat. Kemampuan motorik halus anak usia empat sampai enam tahun terdiri dari aspek: (1) kemampuan kelenturan jari-jemari anak, (2) kemampuan kecepatan jari-jemari, (3) kemampuan koordinasi tangan dan mata.

Motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dengan objek yang kecil. Mahandra (1998) dalam Sumantri

(2005) motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan yang berhasil. Pada kemampuan motorik halus tampak bahwa anak semakin terampil menggunakan jari-jari tangannya. Masalah yang tampak pada keterampilan motorik halus yang tampak jelas pada anak-anak prasekolah, yaitu bahwa mereka belum mampu membuat gambar yang bermakna serta belum rapi mewarnai gambar.

Berbagai fenomena permasalahan yang sering muncul di PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung adalah kurang kreatifnya guru dan kurangnya alat peraga yang digunakan guru, hal demikian menyebabkan kurangnya minat anak. Banyaknya kasus anak yang belum bisa melipat kertas, sehingga peneliti merancang permainan dengan judul “Peningkatan motorik halus anak melalui permainan origami di PAUD Aisyiyah II pulau Punjung Dharmasraya”. Agar tidak keluar dari kontek dunia anak dan tidak memaksakan metode orang dewasa kepada anak, diperlukan metode belajar menyenangkan, dengan fasilitas atau media belajar dan metode yang bervariasi.

Dari pengamatan penulis tentang anak sewaktu mengajar tentang kemampuan motorik halus anak yang ada pada lembaga PAUD Aisyiyah II Kabupaten Dharmasraya, terlihat bahwa kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain, kelenturan jari-jemari anak masih kaku, kecepatan jari-jemari dan koordinasi tangan dan mata, sehingga anak masih bergantung pada guru. Hal ini sering memicu kesalahpahaman dan berebutan sesama anak dalam bermain.

Berdasarkan fenomena diatas dapat dijelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak di PAUD Aisyiyah II masih rendah dan belum berkembang dengan baik. Dengan kegiatan yang dilakukan melalui permainan, anak dapat berkomunikasi dengan teman, anak juga dapat menunjukkan kesabaran, toleransi terhadap teman serta jiwa kepemimpinan. Dengan demikian motorik halus anak akan berkembang melalui metode melipat kertas. Faktor-faktor yang menyebabkan munculnya permasalahan ini adalah kurangnya konsentrasi anak dalam proses pembelajaran, orang tua yang kurang memberi motivasi dan stimulasi kepada anak mengembangkan motorik halus, kurang bervariasi guru dalam memberikan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat diskripsikan data awal dari kemampuan motorik halus anak berdasarkan hasil observasi peneliti di PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung, Nagari IV Koto Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya, dapat dilihat tabel 1.

Tabel 1 Data Awal Kemampuan Motorik Halus Anak Dalam Permainan

Origami di PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung

No.	Aspek yang Diamati	Kemampuan							
		SM		M		KM		TM	
		F	%	F	%	F	%	f	%
1.	Kelenturan Jari Jemari	0	0	1	11,11	2	22,22	6	66,66
2.	Kecepatan Jari Jemari	0	0	1	11,11	1	11,11	7	77,77
3.	Koordinasi Tangan dan Mata	0	0	0	0	3	33,33	6	66,66
Jumlah		0	0	0	22,22	6	66,66	19	211,09
Rata-rata			0	0	7,40		22,22		70,36

Berdasarkan tabel 1 dapat terlihat bahwa kondisi kemampuan motorik halus anak dalam kemampuan motorik halus pada kategori mampu 7,40%, yang kurang mampu 22,22% dan yang tidak mampu 70,36%. Berarti kemampuan anak dalam motorik halus di PAUD Aisyiyah II Kabupaten Dharmasraya sangat rendah. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian.

Karena masih rendahnya persentase pencapaian kemampuan motorik halus anak maka penulis melakukan upaya agar dapat mengatasi kesulitan anak tersebut sehingga kemampuan motorik halus anak rupanya dapat dikembangkan. Menentukan metode dan strategi yang tepat, memilih media yang mudah didapatkan, serta pengelolaan kelas yang bagus.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Faktor internal (yang bersumber dari anak itu sendiri) seperti :
 - a. Kondisi psikologis anak yang labil seperti takut, malu dan tidak percaya diri.
 - b. Kurangnya minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.
 - c. Kurangnya konsentrasi anak dalam proses pembelajaran.
2. Faktor eksternal (yang bersumber dari luar diri anak) seperti kurang bervariasinya metode yang digunakan guru dalam pengembangan motorik halus.
 - a. Kurang bervariasinya metode yang digunakan guru
 - b. Kurangnya motivasi orang tua dalam mendidik anak
 - c. Guru kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran
 - d. Media yang kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Banyaknya faktor yang mempengaruhi pengembangan motorik halus anak, maka pada penelitian ini peneliti batasi pada aspek “Kurang bervariasinya media yang di gunakan guru” di PAUD Aisyiyah II Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya. Maka dapat di pecahkan dengan permainan origami.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah maka rumusan dari permasalahan ini adalah “Apakah permainan origami dapat meningkatkan

kemampuan motorik halus anak di PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung Dharmastraya”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan motorik halus dalam kelenturan jari-jemari melalui kegiatan bermain origami.
2. Menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam kecepatan jari-jemari melalui permainan permainan origami.
3. Menggambarkan kemampuan koordinasi mata dan tangan melalui permainan origami.

F. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah dalam permainan origami dapat meningkatkan kelenturan jari-jemari anak di PAUD Aisyiyah II Pulau punjung Dharmastraya?
2. Apakah dalam permainan origami dapat mengembangkan kemampuan kecepatan jari-jemari anak di PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung Dharmastraya?
3. Apakah dalam kegiatan bermain origami dapat mengembangkan kemampuan koordinasi tangan dan mata anak di PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung Dharmastraya?

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis bagi pihak-pihak yang terkait yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai pengembangan ilmu PAUD khususnya dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan origami.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi orang tua agar turut serta memperhatikan tugas-tugas perkembangan yang harus dilewati sang anak.
- b. Sebagai masukan bagi guru dalam mengajar harus kreatif menggunakan sarana dan media serta alat peraga yang menarik supaya anak tidak bosan dan anak fokus pada materi pembelajaran.
- c. Sebagai masukan bagi pihak pengelola PAUD dalam menyusun dan merancang kurikulum PAUD kearah yang lebih bermutu.
- d. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Lembaga PAUD Aisyiyah II Pulau Punjung.
- e. Bagi kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan kelengkapan fasilitas dalam meningkatkan motorik halus anak melalui permainan origami.

H. Defenisi Operasional

Agar tidak menimbulkan keraguan tentang judul ini maka di bawah ini dapat di jelaskan istilah yang di gunakan sebagai berikut :

1. Kemampuan kelenturan jari-jemari

Dalam melakukan gerakan motorik halus apabila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil

seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Menurut Mahandra dalam Sumantri, (2005) motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan yang berhasil. Selanjutnya karena tujuan penelitian ini meningkatkan kemampuan motorik halus maka yang dimaksud dengan motorik halus dalam penelitian ini adalah :

- a. Kelenturan jari-jemari dalam membuat berbagai bentuk dari kertas origami anak dapat membuat bermacam-macam bentuk lipatan sesuai dengan imajinasinya.
- b. Kecepatan jari-jemari dalam menciptakan berbagai bentuk dari kertas origami yang mana disini anak bisa melipat berbagai bentuk dengan menggunakan beberapa media seperti kertas origami, lem, gunting, spidol.
- c. Koordinasi mata dan tangan dalam melipat kertas dengan menggunakan beberapa media seperti kertas origami, lem, penggaris, gunting, dan spidol.

Mahandra (dalam Sumantri 2005) motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil. Anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata, Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak juga belajar menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan

anak juga belajar berkreasi dan berimajinasi. Metode yang digunakan adalah metode kegiatan motorik yang perlu dikembangkan anak, seperti untuk kegiatan motorik halus anak dapat diberikan dalam aktivitas menggambar, melipat, membentuk, meronce, dan sebagainya. Kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dengan tujuan untuk melenturkan jari-jemari, kecepatan jari-jemari, dan koordinasi mata dan tangan

Adapun kemampuan motorik halus pada penelitian ini adalah :

- a. Kemampuan kelenturan jari-jemari pada permainan origami adalah kelenturan jari-jemari pada permainan melipat kertas bermacam-macam bentuk seperti : bentuk kipas, bentuk kapal dan pesawat terbang
- b. Kemampuan kecepatan jari-jemari pada permainan origami adalah kecepatan jari-jemari pada permainan origami membuat macam-macam bentuk mainan seperti : bentuk kipas, bentuk kapal dan pesawat terbang
- c. Kemampuan koordinasi mata dan tangan dalam permainan origami adalah ketepatan dalam melipat kertas membuat macam-macam bentuk mainan dari kertas origami seperti : bentuk kipas, bentuk kapal dan pesawat terbang.

2. Permainan Origami

Permainan origami atau kegiatan melipat kertas menurut sumanto (2005:89) kegiatan melipat kertas adalah “Suatu bentuk kegiatan yang diselenggarakan anak dengan menggunakan media berupa kertas, gunting, penggaris, pensil, dan spidol”.

Permainan origami dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak, dalam kegiatan melipat kertas anak akan melakukan aktifitas melipat

dengan bermacam-macam bentuk seperti melipat kertas membentuk kipas, kapal, dan pesawat terbang. Melalui permainan ini anak mendapat latihan-latihan dan stimulasi terhadap perkembangan motorik halus.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakekat Motorik Halus Anak Usia Dini

a. Pengertian

Menurut Bambang sujiono (2008;12.5) Motorik Halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot-otot jaringan tangan, otot muka dan lain-lain. Sedangkan menurut Sumantri (2005) motorik halus adalah mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan telunjuk.

Mahandra (dalam Sumantri, 2005) keterampilan motorik halus merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil. Kegiatan ini juga merupakan salah satu media untuk membantu untuk melenturkan otot motorik halus, daya pikir, perasaan sensitif, dan keterampilan yang tingkat kesulitannya dapat disesuaikan dengan usia anak. Anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Kemampuan motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar

menggerakkan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berkreasi dan berimajinasi. Metode yang digunakan adalah metode kegiatan motorik yang perlu dikembangkan anak, seperti untuk kegiatan motorik halus anak dapat diberikan aktivitas menggambar, melipat, membentuk, meronce, dan sebagainya.

Menurut Hurlock (1991) perkembangan motorik halus merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terorganisasi.

Adapun tahap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu: Anak usia 4 tahun mempunyai kemampuan pada aspek motorik halus yang terdiri dari; membangun menara setinggi 11 kotak, menggambar sesuatu yang berarti bagi anak tersebut dan dapat dikenali bagi orang lain, mempergunakan gerakan-gerakan jari selama permainan jari, menjiplak gambar kotak, menulis beberapa huruf. Anak usia 5 tahun mempunyai kemampuan pada aspek motorik halus yang terdiri dari; menulis nama depan, membangun menara setinggi 12 kotak, mewarnai dengan garis-garis, memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari, menggambar orang beserta rambut hidung, menjiplak persegi panjang dan segi tiga, memotong bentuk-bentuk sederhana.

Menurut Silawati (2008) perkembangan motorik anak berhubungan erat dengan kondisi fisik dan intelektual anak serta berlangsung secara bertahap tetapi memiliki alur kecepatan perkembangan yang berbeda pada setiap anak.

Menurut Silawati (2008), tahap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu: Anak usia 4 tahun mempunyai kemampuan pada aspek motorik halus yang terdiri dari: membangun menara setinggi 11 kotak, menggambar sesuatu

yang berarti bagi anak tersebut dan dapat dikenali oleh orang lain, mempergunakan gerakan-gerakan jemari selama permainan jari, menjiplak gambar kotak, menulis beberapa hurup. Anak usia 5 tahun mempunyai kemampuan pada aspek motorik halus yang terdiri dari; menulis nama depan, membangun menara setinggi 12 kotak, mewarnai dengan garis-garis, memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari, menggambar orang beserta rambut hidung, menjiplak persegi panjang dan segi tiga, memotong bentuk-bentuk sederhana.

Adapun tahap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu: Anak usia 4 tahun mempunyai kemampuan pada aspek motorik halus yang terdiri dari; membangun menara setinggi 11 kotak, menggambar sesuatu yang berarti bagi anak tersebut dan dapat dikenali bagi orang lain, mempergunakan gerakan-gerakan jemari selama permainan jari, menjiplak gambar kotak, menulis beberapa huruf.

Menurut Susanto (2011: 34) bahwa anak usia 4-6 tahun mempunyai kemampuan motorik halus pada aspek: anak dapat menggunakan pensil, menggambar, memotong dengan gunting dan dapat menulis huruf cetak dengan benar antara ibu jari dan dua jari.

2. Perkembangan Keterampilan Motorik Halus

Menurut Magil (1985) dalam Sumantri keterampilan ini melibatkan koordinasi syaraf otot yang memerlukan ketepatan untuk berhasilnya keterampilan motorik halus. pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan

koordinasi mata dan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dengan objek yang kecil. Keterampilan motorik halus yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama di bagian jari-jari tangan, contohnya adalah menulis, menggambar, memegang sesuatu dengan ibu jari dan telunjuk.

Seefel dalam Moelichatoen (1999), menggolongkan tiga keterampilan motorik anak, yaitu:

- a. Keterampilan lokomotorik: berjalan, berlari, meloncat, meluncur.
- b. Keterampilan non lokomotorik (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat) :mengangkat, mendorong, melengkung, berayun, menarik.
- c. Keterampilan memproyeksi dan menerima/menangkap benda: menangkap, melempar.

Menurut Malina dan Bouchard dalam Montolalu (2008:4,14) perkembangan motorik yaitu kematangan, urutan, motivasi, pengalaman, dan praktik. Dalam mengembangkan kemampuan motoriknya anak mengamati guru, anak lain atau dirinya saat bergerak. Ia kemudian mengingat gerakan motorik yang telah dilakukannya atau telah dilatihkan oleh gurunya agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak.

3. Gerakan Motorik Halus AUD

Gerakan motorik halus adalah apabila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan

koordinasi mata dan tangan yang cermat. Oleh karena koordinasi antara mata dan tangan sudah semakin baik maka anak sudah dapat mengurus diri sendiri dengan pengawasan orang yang lebih tua.

Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil.

Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental.

4. Cara Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun:

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi otot tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin, seperti bermain puzzle, menyusun balok, memasukkan benda kedalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya.

Cara menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun adalah:

a. Imitation (peniruan)

Imitation (peniruan) adalah keterampilan untuk menentukan suatu gerakan yang telah dilatih sebelumnya. Latihan ini bisa dilakukan dengan cara mendengarkan atau memperlihatkan.

b. Manipulation (penggunaan konsep)

Manipulation (penggunaan konsep) adalah kemampuan untuk menggunakan konsep dalam melakukan kegiatan. Sebab pada tahap ini perkembangan anak selalu mengikuti arahan, penampakan gerakan-gerakan, dan menetapkan suatu keterampilan gerak tertentu berdasarkan latihan.

c. Presition (ketelitian)

Presition (ketelitian) adalah kemampuan yang berkaitan dengan gerak yang mengindikasikan tingkat kedetilan tertentu.

d. Artikulation (perangkaian)

Articulation (perangkaian) adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan secara kombinatif dan berkesenambungan. Kemampuan ini membutuhkan koordinasi antar organ tubuh, saraf dan mata secara cermat.

e. Naturalization (kewajaran/kealamiahan)

Naturalization (kewajaran/kealmiahan) adalah kemampuan untuk melakukan gerak secara wajar atau luwes. Pada tahap ini membutuhkan koordinasi tingkat tinggi antara saraf, pikiran, mata, tangan ,dan anggota badan yang lain. Stimulasi yang dapat diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik motorik halus pada tahap ini adalah mendemonstrasikan koordinasi tingkat tinggi antara saraf, pikiran, mata, tangan dan anggota badan yang lain. Gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian- bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir,

membuka dan menutup retsluiting, memakai sepatu sendiri, mengancingkan pakaian serta makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu. Gerakan motorik halus anak sudah mulai berkembang pesat di usia kira-kira 3 tahun.

a. Kelenturan jari-jemari

Dalam melakukan gerakan motorik halus apabila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Oleh karena koordinasi antara mata dan tangan sudah semakin baik maka anak sudah dapat mengurus diri sendiri dengan pengawasan orang yang lebih tua. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental yang memerlukan keterampilan menggerakkan pergelangan dan jari-jari tangan.

b. Kecepatan jari-jemari

Kecepatan adalah kemampuan yang berdasarkan kelenturan dalam satuan waktu tertentu. Misalnya beberapa jarak yang ditempuh siswa dalam melakukan lari empat detik. Semakin jauh jarak yang ditempuh, maka makin tinggi kecepatannya. Menurut Montolalu 2008:4.8 setelah umur 5 tahun perkembangan pokok terjadi dalam pengontrolan gerakan koordinasi yang menggunakan kelompok otot kecil, misalnya memegang bola, menulis dan menggunakan jari-jari tangan.

Kecepatan gerak lengan adalah kemampuan gerakan lengan, terpotong-potong secara cepat dan diperlukan ketepatan. Mengendalikan kecepatan adalah kemampuan mengubah arah gerakan secara cepat dalam gerakan berkelanjutan. Kecelakaan tangan (*manual dexterity*) adalah kemampuan gerak lengan tangan yang terampil dan terarah dalam memanipulasi obyek dalam kondisi cepat. Kecelakaan jari (*finger dexterity*) adalah kemampuan memanipulasi obyek kecil secara terkendali dengan melibatkan jari-jari tangan. Kecepatan jari pergelangan (*wrist-finger-speed*) adalah kemampuan menggerakkan jari dan pergelangan secara cepat.

Kecepatan adalah sebagai kemampuan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Misalnya berapa jarak yang ditempuh siswa dalam melakukan lari empat detik. kecepatan jari pergelangan (*wrist-finger-speed*) adalah kemampuan menggerakkan jari dan pergelangan secara cepat.

c. Koordinasi tangan dan mata

Koordinasi adalah kemampuan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam suatu tugas kerja yang kompleks. Dengan ketentuan bahwa gerakan koordinasi meliputi kesempurnaan waktu antara otot dan sistem syaraf (Larson, 1974). Sebagai contoh anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh yang terlibat.

Kemampuan koordinasi adalah kemampuan memadukan persepsi yang diperoleh dari beberapa macam kemampuan perseptual dalam suatu pola gerakan tertentu. Faktor fisik terdapat unsur-unsur sebagai berikut: a) faktor kesegaran jasmani yang terdiri dari: daya tahan aerobik, daya tahan, kelentukan, komposisi

tubuh, b) faktor kesegaran gerak terdiri: kecepatan, kelincahan, koordinasi, keseimbangan.

Koordinasi tangan dan mata memiliki 2 aspek yaitu:

1) Kemampuan diri sendiri (*Self help skill*)

Kemampuan untuk menolong diri sendiri misalnya: mencuci tangan, menyisir rambut, menggosok gigi, makan dan minum sendiri. Skill adalah keterampilan yang dibedakan dengan penampilan gerak yang lebih halus, tingkat keotomatisannya, keefisiennya tenaga yang dikeluarkan serta dari ketahanan terhadap hal yang mengganggunya.

2) Kemampuan untuk pembelajaran

Koordinasi tangan dan mata dapat dilatih dengan banyak melakukan aktifitas misalnya: membuka bungkus permen, membawa gelas berisi air tanpa tumpah, membawa bola dengan piring tanpa jatuh, mengupas buah, bermain playdough, meronce, menganyam, menjahit, melipat, mencoret, mewarnai, menggambar, menulis dan menumpuk mainan. Setiap gerakan yang dilakukan anak akan melibatkan koordinasi tangan dan mata juga gerakan motorik kasar dan halus. Makin banyak gerakan yang dilakukan anak maka makin banyak pula koordinasi yang diperlukan anak.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Disetiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan mental dan motorik halusnyanya. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan.

Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kecepatan dan ketepatannya, perbedaan ini juga dipengaruhi oleh bawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang memberikan kesegaran pada fisik dan kesenangan psikis melalui aktivitas fisik. Bermain bagi anak adalah tema pokok yang harus dilakukannya setiap hari dalam kehidupannya. Kegiatan ini memberikan banyak waktu untuk mengerjakan sesuatu yang ingin dikerjakannya dengan imajinasi dan lingkungan secara wajar.

Permainan atau metode melipat kertas merupakan alat pendidikan yang menyenangkan dan menerangkan anak, mengembangkan bakat, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan anak. Bermain erat kaitannya dengan tumbuhnya kemampuan anak untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita terhadap hal-hal yang baru dan menciptakan sesuatu yang baru yaitu suatu bentuk metode yang dibuat dari bahan kertas sehingga menjadi bermacam-macam bentuk lipatan.

Menurut sumanto (2005:89) kegiatan melipat kertas adalah : Suatu bentuk kegiatan yang diselenggarakan anak dengan menggunakan media berupa : kertas, gunting, penggaris, pensil dan spidol. DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) (1987:4,17) mengungkapkan bahwa perkembangan fisik mencakup keterampilan motorik kasar (otot besar) dan motorik halus (otot kecil).

5. Langkah-Langkah Kegiatan Bermain Origami

- a. Tahap persiapan, dimulai dengan menentukan bentuk ukuran dan warna kertas yang digunakan dan bahan pembantu serta alat sesuai model yang akan dibuat.
- b. Tahap pelaksanaan, membuat lipatan tahap demi tahap sesuai gambar pola.
- c. Tahap penyesuaian, melengkapi bagian-bagian tertentu pada hasil lipatan, seperti model binatang dapat di tambah bentuk mulut, telinga, hidung dan hiasan lainnya.

6. Melipat Kertas

a. Pengertian Melipat

Menurut Hajar Pamadhi (2012;7.7) Kegiatan melipat kertas merupakan salah satu pengembangan motorik halus yang membutuhkan ketelitian, keterampilan dan pengembangan seni. Melipat merupakan kegiatan yang berdiri diluar kegiatan 3M. Artinya kegiatan ini dapat dilaksanakan tanpa dihubungkan dengan kegiatan mewarnai, menggunting (walaupun kadang-kadang dibutuhkan pengguntingan sedikit) dan menempel, yang juga seandainya dibutuhkan hanya sebagai tambahan untuk melengkapi kegiatan melipat. Di Jepang kegiatan melipat sangat terkenal karena perkembangan kreativitasnya sangat cepat. Seni melipat di Jepang dikenal dengan istilah Origami. Kegiatan ini dilakukan untuk mengisi waktu luang. Anak-anak senang sekali memainkan dan melipat-lipat kertas menjadi sebuah bentuk yang menarik.

Melipat kertas merupakan alat pendidikan yang menyenangkan dan menerampilkan anak, mengembangkan bakat, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan anak. Permainan melipat kertas erat kaitannya dengan

tumbuhnya kemampuan anak untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita terhadap hal-hal yang baru dan menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Sukardi (2008:7.7) kegiatan melipat merupakan salah satu pengembangan motorik halus yang menghasilkan ketelitian, keterampilan dan pengembangan , seni kegiatan ini juga merupakan salah satu media untuk membantu melenturkan otot motorik halus, daya pikir, perasaan sensitif dan keterampilan yang tingkat kesulitan dapat disesuaikan dengan usia anak. Teknik dalam kegiatan melipat merupakan kegiatan tersendiri dari kegiatan 3M. Walaupun masih pada keterampilan bagaimana mengolah kertas menjadi karya seni rupa, tetapi membutuhkan daya cipta yang lebih sulit. Teknik melipat pada kegiatan ini sebaiknya dipandu oleh dua orang pendidik, satu orang pendidik mengajak kepada anak untuk melipat kertas dengan langkah satu persatudengan cara ikut bekerja dengan anak bagaimana cara melipatnya sambil ikut memegang. Setiap anak memegang kertas masing-masing satu lembar. Langkah demi langkah sambil dibantu pendidik melipat kertas sesuai dengan peragaan pendidik di depan kelas.

Agar lipatan tidak mudah lepas atau tidak sulit membentuk maka setelah dilipat agar ditekan sampai kertas patah pada lipatan, yaitu kertas terlipat kemudian ditekan di atas meja menggunakan ujung gunting atau kuku pada jempol sambil ditarik kebelakang. Kertas yang digunakan melipat sebaiknya kertas yang mempunyai sifat keras walaupun kertas tersebut tipis, karena apabila kertas itu keras akan mudah dipatahkan dan setelah patah tidak mudah kembali seperti semula.

b. Tujuan Melipat

Menurut Montolalu 2008:3.19 tujuan melipat adalah:

- 1) Melatih konsentrasi dan ingatan anak.
- 2) Melatih pengamatan Mengembangkan ekspresi melalui media lukis.
- 3) Mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi.
- 4) Melatih otot-otot tangan/jari, koordinasi otot, mata dan keterampilan tangan.
- 5) Memupuk perasaan estetika.
- 6) Memupuk ketelitian, kesabaran dan kerapian.

Sedangkan menurut Sumanto (2005:99) tujuan melipat adalah:

- 1) Untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan benda fungsional alat peraga dan kreasi.
- 2) Mengembangkan kompetensi fikir, imajinasi, rasa, seni dan keterampilan anak.
- 3) Melatih daya ingatan, pengamatan, keterampilan.

c. Petunjuk Melipat

Menurut Sumanto (2005;100) petunjuk dasar-dasar melipat adalah :

- 1) Gunakan jenis kertas yang secara khusus untuk melipat kertas lipat biasanya di kemas dalam bungkus plastik berbentuk bujur sangkar dalam berbagai ukuran dan warna melipat dapat juga menggunakan kertas HVS, kertas buku tulis, dan sejenisnya. Sedangkan mengenai ukuran dan warnanya dapat disesuaikan dengan bentuk atau model lipatan yang akan di buat.
- 2) Setiap model lipatan ada yang di buat dari kertas berbentuk bujur sangkar, bujur sangkar ganda, empat persegi panjang, dan segitiga misalnya untuk melipat model rumah, perahu bunga, gelas, bola kotak di buat dengan

menggunakan kertas berbentuk bujur sangkar, model katak lompat menggunakan kertas bujur sangkar ganda, lipatan model perahu layar, kapal terbang, mainan topeng memakai kertas empat persegi panjang, lipatan model ikan dapat dari kertas berbentuk persegi tiga. Setiap model lipatan tidak selalu menggunakan kertas berbentuk bujur sangkar.

- 3) Untuk memudahkan melipat berdasarkan gambar kerja kenallah petunjuk dan langkah-langkah pembuatanya, petunjuk melipat di tandai dengan garis anak panah sesuai arah yang di maksudkan dalam tahapan lipatan. Mislanya lipatan ketengah, lipatan rangkap, lipatan sudut, hasil lipatan dibalik, hasil lipatan di tarik dan sebagainya.
- 4) Kualitas hasil lipatan di tentukan oleh kerapian dan ketetapan teknik melipat mulai dari awal sampai selesai. Untuk model lipatan yang di bantu dengan dipotong/di gunting perhatikanlah arah dan ukuran guntingnya. Untuk menambah nilai keindahan hasil lipatan dapat di beri goresan warna dengan cat/spidol secukupnya. Hasil lipatan dapat di tempelkan di atas kertas gambar dengan di tambah pewarnaan/hiasan dan di buat hiasan gantung/lampio.

d. Bahan dan Alat Yang Digunakan dalam Melipat Kertas

Bahan dan alat yang digunakan dalam melipat kertas adalah kertas putih dengan ukuran bervariasi, kertas berwarna/ kertas origami/kertas koran dan guntingan majalah, kertas manila, kertas karton dan kertas sampul yang ukurannya simetris, gunting, penggaris, pensil dan spidol. Pewarnaan pada teknik melipat hampir tidak banyak diperlukan bahkan jarang ditemukan karena kertas yang dipakai pada teknik melipat biasanya telah berwarna. Tetapi dapat diberi

tambahan untuk membuat kelengkapan-kelengkapan terutama untuk membuat bentuk-bentuk hewan. Tambahan-tambahan ini dapat berupa tempelan atau bahkan potongan untuk membuat bagian objek (misalnya: kaki hewan, kepala, jendela kendaraan).

Menurut Sumanto 2005;158 tugas yang harus dilakukan anak dan guru:

Guru menunjukkan cara membuat perahu kertas langkah demi langkah secara perlahan bertahap menjelaskan di depan anak:

- a) Bagikan kertas lipat bentuk persegi panjang sementara guru juga memegang beberapa helai kertas.
- b) Mulai melakukan dengan pendekatan *showing* (tunjukkan), *doing* (lakukan), dan *telling* (jelaskan)

Bahan-bahan yang digunakan untuk melipat:

- 1) Kertas, merupakan bahan pokok dalam kegiatan ini dan sangat mudah didapatkan, sebaiknya kertas yang agak tebal dan kaku karena akan mudah dibentuk dan mudah dikerjakan oleh anak.
- 2) Lem kertas, Hal yang terpenting adalah diusahakan memilih lem yang tidak cepat mengering karena apabila anak salah menempelkan, dapat dengan mudah dilepas lagi.
- 3) Pewarna, antara lain cat air, krayon pastel, spidol, pewarna tersebut sangat mudah untuk digunakan oleh anak usia dini lagi pula tidak membahayakan bagi anak karena beresiko rendah.
- 4) Gunting, guna gunting dalam kegiatan ini disamping untuk memotong kertas dapat juga dipergunakan untuk mempermudah tekukan/lipatan kertas, dengan

cara sebelum kertas dibuat lipatan akan lebih mudah ditoreh dahulu dengan ujung gunting.

- 5) Penggaris, penggaris selain digunakan sebagai alat untuk menggaris juga dapat dipakai sebagai alat bantu untuk melipat kertas dan mengukur.
- 6) Spidol, sebagai alat tambahan untuk pewarna. Yaitu untuk menggambar pada lembaran bentuk-bentuk hasil dari melipat. Contohnya untuk membuat gambar jendela pesawat, mata binatang, bulu-bulu pad burung, gambar pintu dan jendela pada rumah yang dihasilkan dari bentuk melipat.

e. Macam-Macam Model Melipat

1) Melipat model kipas

Langkah kerja melipat model kipas adalah:

- a. Kertas dilipat rangkap lurus memanjang dengan lebar lipatan satu sentimeter
- b. Hasil lipatan dihipit selanjutnya diikat dengan benang tepat ditengah lipata
3. Tepi lipatan bagian kanan dan kiri dibuka membentuk kipas dan dilem pada pertemuan kertas yang dibuka tersebut.

2) Membuat Kapal

Langkah Kerja Membuat Kapal

- a) Kertas dilipat membentuk segi tiga
- b) Lipat kertas kedalam
- c) Tekuk atau lipat kedalam
- d) Lipat keatas
- e) Gunting kertas membemtuk 3 lingkaran

3) Origami pesawat terbang

Langkah kerja melipat model pesawat terbang adalah :

- a) Siapkan kertas origami
- b) Balikkan kertas, lipat jadi 2
- c) Lipat lagi sehingga ada 4 buah kotak kecil
- d) Lipat ketengah kertas
- e) Balikkan kertas
- f) Lipat bagian kanan dan kiri secara diagonal menuju ketengah kertas
- g) Balikkan kertas
- h) Pada bagian atas, sisi kiri dan kanan lipat lagi ketengah-tengah kertas
- i) Pada bagian atas, lipat bentuk diagonal, lakukan untuk sisi kiri dan kanan
- j) Lipat kebawah sehingga ujung atas bertemu bawah.

f. Tips Melipat

Menurut Megawangi (2009) tips-tips melipat adalah:

- 1) Jika memungkinkan, ketika melipat lakukan diatas permukaan yang keras dan datar seperti meja atau buku yang tebal. Melipat diudara (tanpa) alas hanya direkomendasikan pada mereka yang sudah cukup ahli dan ini sulit dilakukan untuk pemula.
- 2) Ikuti perintah dengan hati-hati, lihat gambar dan baca petunjuk. Ingatlah bahwa lipatan yang anda buat pertama akan memberikan bentuk pada bentuk lipatan selanjutnya, oleh karena itu perlu untuk terlebih dahulu melihat gambar bentuk yang akan dibuat.

- 3) Lipatlah dengan perlahan dan rapi, Beberapa model origami ada yang membutuhkan latihan, sehingga butuh waktu untuk berlatih agar hasil yang dibuat terlihat bagus.

7. Permainan Origami

Menurut Papalia, Olds, dan Feldman, 2004;4.1 melalui bermain anak-anak dapat merangsang pengindraan, belajar bagaimana menggunakan otot-otot tubuhnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakannya, menguasai tubuhnya, dan memperoleh berbagai keterampilan baru. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berfikir anak-anak. Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Origami berasal dari kata ori yang berarti melipat dan kami berarti kertas. Setelah digabung namanya berubah menjadi origami yang artinya melipat kertas.

Menurut Sukardi (2012;8.10) origami merupakan seni melipat kertas untuk membentuk karya tiga dimensi, dan meremas kertas lalu membentuknya kembali merupakan karya rupa tiga dimensi yang ekspresif.

Permainan Origami adalah suatu kegiatan yang memberikan kesegaran pada fisik dan kesenangan psikis melalui aktivitas fisik. Bermain bagi anak adalah tema pokok yang harus dilakukannya setiap hari dalam kehidupannya. Kegiatan ini memberikan banyak waktu untuk mengerjakan sesuatu yang ingin dikerjakannya dengan imajinasi dan lingkungan secara wajar. Bentuk-bentuk bermain antara lain meliputi; (a) bermain sosial (b) bermain dengan benda (c) bermain sosiodramatis, sedangkan origami artinya melipat kertas. Tujuh ciri yang

dapat dijadikan acuan untuk menentukan apakah sesuatu itu bermain atau bukan, yakni voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel (Solehudin, 1996).

- a) Bermain voluntur, bermain dilakukan anak secara sukarela tanpa tekanan atau paksaan atau tekanan dari orang lain. Anak bermain atas keinginan dan kemauan sendiri, bukan karena perintah orang lain.
- b) Bermain spontan, Anak akan bermain kapanpun ia mau. Bermain tidak dilakukan anak dengan menepuh prosedur perencanaan yang sistematis.
- c) Berorientasi pada proses, Fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri bukan hasil atau akhir dari kegiatannya.
- d) Motivasi intrinsik, Anak bermain karena memang menyukai kegiatan tersebut, bukan karena hal-hal yang instrumental atau karena faktor eksternal, misalnya didorong orang tua, untuk mendapatkan hadiah, dan lain-lain.
- e) Menyenangkan, Bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi para pelakunya.
- f) Aktif, Bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya.
- g) Fleksibel, Memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya atau untuk beralih dari kegiatan bermain yang satu ke kegiatan yang lainnya.

Menurut Megawangi (2009) seni melipat kertas yang berasal dari Jepang yang disebut origami. Bahan yang digunakan adalah kertas atau kain yang biasanya berbentuk persegi. Sebuah hasil origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus dalam pandangan.

Sedangkan menurut Sumanto (2005:89) kegiatan melipat kertas adalah : Suatu bentuk kegiatan yang diselenggarakan anak dengan menggunakan media berupa : kertas, gunting, penggaris, pensil dan spidol. Melipat kertas tersebut antara lain melipat kertas membentuk kipas, melipat kertas membentuk kapal, dan melipat kertas membentuk pesawat terbang.

Origami adalah sebuah kata dari bahasa Jepang yang berasal dari kata Ori (melipat) dan Kami (kertas). Origami di Jepang telah ada sejak 1400 tahun yang lalu. Pada dasarnya origami adalah memanipulasi kertas berbentuk bujur sangkar, tanpa pemotongan, tanpa hiasan, tapi cukup hanya dilipat saja. Tetapi sekarang dalam perkembangannya origami ada yang ditambah dengan hiasan, pemotongan dan penggunaan kertas persegi panjang

Kemampuan adalah kecakapan, kekuatan dan kesanggupan melakukan sesuatu (Depdikbud, 1990). Sedangkan motorik adalah suatu proses yang tidak dapat diamati dan merupakan penyebab terjadinya gerak (Kiram, 1992). Michael (1960) mengatakan bahwa kemampuan mempunyai arti bakat, prestasi dan kapasitas, prestasi merupakan kemampuan aktual yang dapat diukur langsung dengan tes tertentu. Kapasitas adalah kemampuan potensial yang diukur secara tidak langsung melalui pengukuran terhadap kecakapan individu. Kecakapan itu berkembang melalui perpaduan antara kemampuan dasar dengan latihan yang intensif dan pengalaman.

Kemampuan motorik adalah kemampuan individual yang mendasari penampilan dalam berbagai keterampilan motorik (Burton, 1998). Menurut (Montolalu, 2008:4.8) setelah umur 5 tahun . Fungsi kemampuan motorik adalah

mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap individu yang berguna untuk mempertinggi daya kerja.

Motorik halus adalah gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot-otot jari tangan, otot muka dan lain-lain. Gerakan motorik halus, terutama yang melibatkan otot tangan dan jari biasanya membutuhkan kecermatan tinggi, ketekunan dan koordinasi antara mata dan otot kecil. Beberapa gerakan yang dapat dimasukkan dalam gerakan motorik halus, misalnya menggunting, merobek, menggambar, menulis, melipat, meronce, menjahit, meremas, menggenggam, menyusun balok, meringis, melotot tertawa dan sebagainya.

Motorik halus adalah keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil/halus untuk mencapai keberhasilan pelaksanaannya. Permainan yang dapat meningkatkan kemampuan Motorik halus anak di mana anak dapat melenturkan jari-jemari, kecepatan jari-jemari, kemampuan koordinasi tangan dan mata, melalui kegiatan bermain origami.

Stimulasi yang dapat diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik motorik halus pada tahap ini adalah mendemonstrasikan koordinasi tingkat tinggi antara saraf, pikiran, mata, tangan dan anggota badan yang lain. Gerakan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia TK, antara lain adalah anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir,

membuka dan menutup retsluiting, memakai sepatu sendiri, mengancingkan pakaian serta makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu.

d. Permainan dapat Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus

Dengan permainan origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan melipat kertas origami.

- 1).Kemampuan motorik halus dalam kelenturan jari-jemari dalam melipat kertas membentuk mainan seperti: bentuk kipas, bentuk kapal, bentuk pesawat terbang.
- 2) Memberi kelengkapan hiasan pada bentuk lipatan yaitu: memberi kelengkapan dan hiasan pada bagian-bagian tertentu pada bentuk lipatan seperti: bentuk kapal dilengkapi dengan tiga lingkaran pada badan kapal dari guntingan kertas, dan merekat pada pertemuan kertas pada kipas dan lain sebagainya.

Menurut Sumanto (2005:89) kegiatan melipat kertas adalah suatu bentuk kegiatan yang diselenggarakan anak dengan menggunakan media berupa kertas, gunting, penggaris, pensil dan spidol. DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) (1987:4,17) mengungkapkan bahwa perkembangan fisik mencakup keterampilan motorik kasar (otot besar) dan motorik halus (otot kecil).

Koordinasi antara kontrol motorik dan koordinasi otaknya akan bekerja. Saat mereka bermain akan terjadi proses interaksi terus menerus, anak-anak akan menduplikasikan sesuatu bahkan akan menggunakan kreatifitas mereka dengan membentuk model yang baru.

B. Penelitian Yang Relevan

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang telah penulis lakukan adalah penelitian IkaYuli (2012) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Melipat Kertas Di TK Negeri Pembina 2 Kecamatan Blimbing Kota Malang, dengan hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak dalam melipat kertas berkembang dengan baik. 2) Iva Rahmawati (2013) yang berjudul Meningkatkan Motorik Halus Anak Dengan Melipat Kertas Sederhana Kelompok B TK Pertiwi I Balongbesuk Kecamatan Diwek Kabupaten Tenjombang Universitas Negeri Surabaya, dengan hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak dalam melipat kertas sederhana berkembang dengan baik.

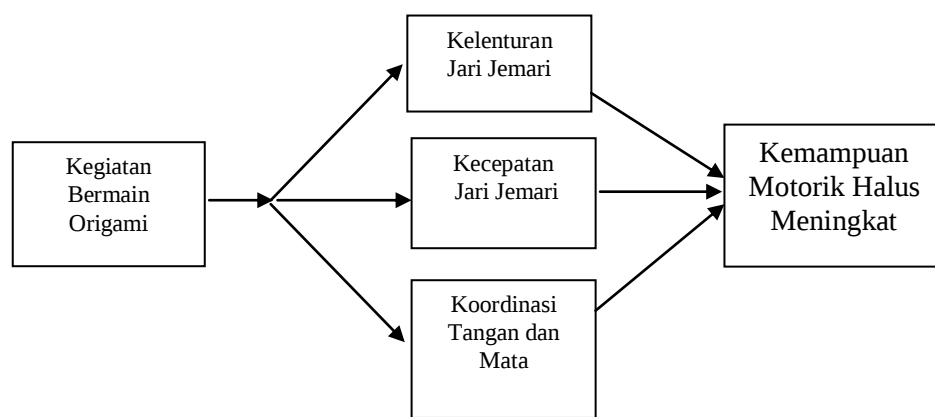
Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan baik dalam tindakan, tujuan, dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode melipat kertas atau permainan origami dengan tujuan anak lebih tertarik dengan kegiatan melipat kertas atau bermain origami. Yaitu melipat kertas membentuk kipas, kapal dan pesawat terbang.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual dari permainan ini diharapkan dapat merupakan alat pendidikan yang menyenangkan dan bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkkan anak, mengembangkan bakat, mendekatkan hubungan antara guru dengan anak. Dengan permainan melipat kertas diharapkan dapat meningkatkan motorik halus anak dengan tujuan untuk meningkatkan 1) kelenturan jari-jemari

dalam melipat kertas membentuk kipas, 2) kecepatan jari-jemari dalam melipat kertas membentuk kapal, 3) koordinasi mata dan tangan dalam melipat kertas membentuk pesawat terbang. Dan dari ketiga kegiatan tersebut diharapkan kemampuan motorik halus meningkat.

Kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Kerangka Konseptual

Dalam merangsang perkembangan motorik halus anak, guru menggunakan permainan origami dengan kertas origami. Kegiatan itu dipilih karena mudah dikerjakan anak, menarik dan bahannya mudah didapat dan sudah familiar bagi anak. Dari proses tersebut, anak diharapkan mampu 1) Melipat kertas membentuk kipas. 2) Melipat kertas membentuk kapal, 3) Melipat kertas membentuk pesawat terbang. Dan dari ketiga kegiatan tersebut diharapkan kemampuan motorik halus meningkat.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain origami dalam kelenturan jari-jemari meningkat dalam kegiatan bermain origami di PAUD Aisyiyah II Pulau punjung Dharmasraya.
2. Terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain origami dalam kecepatan jari-jemari meningkat dalam kegiatan bermain origami di PAUD Aisyiyah II Pulau punjung Dharmasraya.
3. Terdapat peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain origami dalam koordinasi mata dan tangan meningkat dalam bermain origami di PAUD Aisyiyah II Pulau punjung Dharmasraya.

B. Saran

Mengacu pada hasil temuan penelitian, maka peneliti akan mengemukakan beberapa saran yang diharapkan akan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dengan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Adapun saran tersebut ditujukan bagi:

1. Pendidik PAUD diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dalam aspek kelenturan jari-jemari, kecepatan jari-jemari, dan koordinasi mata dan tangan dengan berbagai metode dan media seperti melipat kertas

membentuk kipas, melipat kertas kertas membentuk kapal, melipat kertas membentuk pesawat terbang.

2. Pengelola PAUD yang ingin meningkatkan kemampuan anak dalam aspek kelenturan jari-jemari, kecepatan jari-jemari, dan koordinasi mata dan tangan dengan berbagai metode dan media seperti metode melipat kertas membentuk kipas, melipat kertas membentuk kapal, melipat kertas membentuk pesawat terbang.
3. Peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan anak dalam aspek kelenturan jari-jemari, kecepatan jari-jemari, dan koordinasi mata dan tangan dengan kertas origami kearah lebih baik lagi dan dapat menciptakan berbagai metode dan menggunakan mediayang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gusril. 2002. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Hildayani,Rini dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muis, Suhardi S. Ponnadhi. 2012. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nugraha, Ali .2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Pusbid. UT
- Pusat Kurikulum Balitbang. Depdiknas.2002. *Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini4-6 tahun*. Jakarta: Depdiknas.
- Rini, Hidayanti, dkk. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rachmi. 2010. *Keterampilan Musik dan Tari*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri. 2005. *Metode Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiono, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudibyo. 2009. *Permen Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal dan Formal Kementrian Pendidikan Nasional.
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suharsimi,Arikunto, 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis*. Jakarta PT. Asdi Mahasatya
- Tim Universitas Negeri Medan. 2009. *Hakikat Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Pusat dan Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Bidang Bangunan dan Distik.
- Wardhani,IGAK dan Kuswaya Wihardit. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.