



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN
KREATIF PADA KEGIATAN MENGGUNTING**

Hesti Ratnasari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : 24010684258@mhs.unesa.ac.id

Yes Matheos Lasarus Malaikosa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : matheosmalaikosa@unesa.ac.id

Suharti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : suhartisuharti@unesa.ac.id

Budi Purwoko

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : budirachman@unesa.ac.id

Abstrak

Adzkia Kare, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa 68,75% anak mengalami keterlambatan dalam koordinasi mata dan tangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui metode bermain kreatif pada kegiatan menggunting. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 anak di Rombel A Jeruk TKIT Adzkia Kare. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, aktivitas anak, dan penilaian kriteria kemampuan menggunting. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kriteria Berkembang Sesuai Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan motorik halus

anak usia 4-5 tahun di TKIT Harapan (BSH). Melalui kegiatan menggunting pola garis, lengkung, dan bentuk geometri secara kreatif, diharapkan koordinasi otot kecil dan konsentrasi anak dapat meningkat secara optimal

Kata kunci: Motorik Halus, Bermain Kreatif, Kegiatan Menggunting, Penelitian Tindakan Kelas, PAUD.

Abstrak

This research is motivated by the low fine motor skills of children aged 4-5 years at TKIT Adzkie Kare, where initial observations showed that 68.75% of children experienced delays in eye-hand coordination. The purpose of this study is to improve children's fine motor skills through creative play methods in cutting activities. This study uses a Classroom Action Research (CAR) design consisting of several cycles, including planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 16 children in Group A (Jeruk) at TKIT Adzkie Kare. Data were collected through observations of teacher activities, children's activities, and assessment of cutting ability criteria. The success indicator is set when at least 75% of children reach the "Developing as Expected" (BSH) criteria. Through creative cutting activities of lines, curves, and geometric shapes, it is expected that children's small muscle coordination and concentration can be optimally improved

Keyword: Fine Motor Skills, Creative Play, Cutting Activities, Classroom Action Research, Early Childhood Education

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berumur antara nol hingga enam tahun. Masa ini sering disebut sebagai masa emas karena merupakan periode paling penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa tersebut, segala potensi dan kemampuan dasar mulai terbentuk secara optimal. Rangsangan yang diberikan pada usia ini sangat menentukan keberhasilan perkembangan jasmani dan rohani anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya memberikan rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Tujuan utama PAUD adalah membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan ini dapat dilakukan melalui berbagai jalur,

seperti formal, nonformal, maupun informal. Dengan demikian, PAUD memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pendidikan anak.

Masa usia dini merupakan periode kritis yang berperan dalam pembentukan aspek-aspek perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, serta nilai agama dan moral. Aspek-aspek tersebut saling berkaitan dan mendukung perkembangan keseluruhan anak. Oleh sebab itu, stimulasi yang tepat dan sesuai karakteristik anak sangat dibutuhkan pada masa ini. Pendidikan yang dilandasi kreativitas dan metode yang efektif dapat mendukung pertumbuhan seluruh aspek tersebut.

Salah satu aspek utama dalam perkembangan anak usia dini adalah kemampuan motorik halus. Kemampuan ini melibatkan koordinasi antara mata dan tangan serta kekuatan otot kecil yang penting untuk aktivitas sehari-hari. Contohnya, motorik halus berperan ketika anak memegang alat tulis, menggunting, dan menggunakan peralatan makan. Kemampuan motorik halus yang baik akan menunjang kemandirian dan keterampilan anak di masa depan. Banyak anak usia dini yang mengalami keterlambatan dalam kemampuan motorik halus dibandingkan dengan motorik kasar. Keterlambatan ini biasanya disebabkan oleh kurangnya stimulasi dan latihan yang memadai di lingkungan sekitar. Ketidakseimbangan tersebut dapat menghambat perkembangan keterampilan dasar anak dalam beraktivitas secara mandiri. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan metode pembelajaran yang dapat mengatasi kendala ini secara efektif.

Metode pembelajaran kreatif menjadi salah satu solusi untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini. Metode ini mengutamakan pendekatan yang menyenangkan dan menyeluruh sehingga anak merasa termotivasi untuk belajar. Dengan pembelajaran yang kreatif, anak dapat mengasah keterampilan motorik halus melalui aktivitas menarik dan bervariasi. Metode semacam ini juga dapat membantu anak mengembangkan rasa percaya diri dan konsentrasi.

Kegiatan menggunting merupakan salah satu cara efektif untuk melatih perkembangan motorik halus. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan secara simultan. Penggunaan gunting secara bertahap juga memperkuat otot tangan yang menjadi dasar keterampilan motorik halus. Selain itu, menggunting menuntut fokus dan ketelitian, sehingga aktivitas ini juga meningkatkan konsentrasi anak.

Meskipun kegiatan menggunting dikenal efektif, anak sering kali tidak diperkenankan melakukan aktivitas ini di rumah karena alasan keamanan. Namun, dengan pendampingan dan aturan yang jelas, anak dapat menggunakan gunting dengan aman di lingkungan pembelajaran. Guru dan orang tua perlu memberikan

bimbingan agar anak dapat melakukan kegiatan ini dengan benar. Penerapan kegiatan ini secara rutin akan membantu anak mengembangkan kemampuan motoriknya.

Observasi yang dilakukan di TKIT Adzkie menunjukkan bahwa 11 dari 16 anak usia 4-5 tahun mengalami keterlambatan dalam motorik halus. Meskipun anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti kegiatan menggunting, keterampilan mereka dalam menggunakan gunting masih kurang sempurna. Hasil karya yang dihasilkan sering kali tidak rapi karena tremor atau ketidaktepatan koordinasi. Hal ini menjadi indikasi pentingnya intervensi pembelajaran yang tepat.

METODE

Pendekatan kualitatif menjelaskan peristiwa yang dilakukan dalam penelitian ini sehingga mendapatkan gambaran dan penjelasan yang lengkap dalam pelaksanaan penelitian tindakan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil proses belajar mengajar atau membandingkan nilai peserta didik sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Taggart dimana setiap siklusnya mengikuti langkah-langkah sistematis sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian. Tahapan-tahapan penelitian dalam model Kemmis dan Taggart meliputi: (1) perencanaan (planning), (2) tindakan (action), (3) pengamatan (observation), dan (4) refleksi (reflection) (Akbar, 2009:30).71%. Kriteria keberhasilan tersebut sesuai dengan yang disyaratkan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 71% mpaikan mni bersifat partisipatif dan kolaboratif. Partisipatif dalam artian peneliti akan mendesain pembelajaran dan ikut serta dalam pembelajaran sebagai pemberi perlakuan serta ikut mengobservasi selama kegiatan berlangsung. Seminars guru pendamping kelas akan turut dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. oleh Mills dimana keberhasilan tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu apabila rata-rata kelas telah mencapai

minimal 71% (Mills, 2000:96). Jika perolehan prosentase dalam penelitian ini kurang dari 71% maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II. Kemudian Suharsimi menggolongkan prosentase dalam hategori sebagai berikut: $\bar{}$ 40% (tidak baik); 40% - 55% (kurang baik); 56% - 75% (cukup); 76% - 100% (baik).

Kolaborator yang terlibat yaitu guru kelas pendamping dan kepala sekolah. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TKIT ADZKIA, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Alasan dilakukannya penelitian di tempat ini adalah peneliti menemukan di Kelompok A TKIT ADZKIA kemampuan kognitif anak yang seharusnya dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran ternyata masih terlihat belum maksimal. Peneliti sebagai guru di TKIT ADZKIA mengamati sekitar 41% kemampuan kognitif anak belum maksimal. Belum maksimalnya kemampuan kognitif anak dapat terjadi akibat proses pembelajaran masih banyak terfokus pada guru serta pendekatan yang belum sesuai.

Berdasarkan pernyataan di atas maka digunakanlah kegiatan membilang dengan menggunakan benda sekitar dengan media yang konkret, dekat dengan lingkungan anak dan menarik bagi anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan prinsip-prinsip perkembangan anak. Subyek penelitian adalah siswa kelompok bermain yang memiliki rentang usia 5-6 tahun dan berjumlah 16 orang dengan rincian 7 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Peneliti adalah guru sekaligus pemberi perlakuan dan pengamat pelaksanaan kegiatan. Kriteria keberhasilan dalam tindakan dalam penelitian ini ditentukan,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan mengenal angka anak melalui penggunaan media bahan alam, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan

bahwa media bahan alam efektif digunakan dalam pembelajaran pengenalan angka pada anak usia dini, khususnya pada anak kelompok A. Data menunjukkan peningkatan yang konsisten. Pada akhir siklus I kemampuan anak berada pada angka 67%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus 2, yaitu memvariasi jenis media gunting (Bermain kreatif dengan narasi" persentase meningkat menjadi 81,25% pada pertemuan pertama, 90,625% pada pertemuan kedua dan 92% pada pertemuan ketiga. Peningkatan ini terjadi karena pendekatan bermain kreatif membuat anak-anak tidak merasa tertekan saat belajar mereka fokus pada produk kreatif yang dihasilkan, sehingga tanpa sadar keterampilan motorik halus mereka terasah dengan lebih cepat.

Perbaikan tindakan pada siklus 2 berhasil mengatasi kendala yang ditemukan di siklus 1. Anak yang takut dan belum tepat saat memegang gunting atau kurang fokus dalam mengikuti pola, dapat diatasi dengan Teknik pendampingan individual. Hasil ini sejalan dengan teori perkembangan fisik motorik anak usia dini, dimana aktivitas manipulative seperti menggunting membutuhkan koordinasi mata dan tangan dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain kreatif efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan menggunting.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada anak kelompok A di TKIT Adzkia, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain kreatif efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar anak pada setiap siklusnya, sebagai berikut:

Peningkatan Kemampuan Secara Bertahap Peningkatan kemampuan motorik halus anak terlihat sangat signifikan jika dibandingkan antara kondisi awal (Pra Siklus) dengan hasil akhir di Siklus II. Pada tahap Pra Siklus, kemampuan anak hanya berada pada tingkat yang rendah. Namun, setelah diberikan tindakan melalui

metode bermain kreatif, kemampuan anak terus merangkak naik pada setiap pertemuan di Siklus I dan mencapai puncaknya pada Siklus II.

Keberhasilan Tindakan pada Siklus I dan Siklus II, Pada Siklus I: Penerapan bermain kreatif mulai menunjukkan hasil yang positif dengan peningkatan rata-rata yang konsisten di setiap pertemuan. Meskipun demikian, pada siklus ini capaian rata-rata belum sepenuhnya optimal karena masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan intensif.

Pada Siklus II: Terjadi lonjakan presentase kemampuan yang sangat drastis. Perbaikan tindakan pada siklus ini, seperti penggunaan narasi yang lebih menarik dan variasi media gunting, berhasil membawa mayoritas anak mencapai kategori berkembang sangat baik. Hal ini terlihat dari pencapaian pada pertemuan terakhir yang hampir menyentuh angka sempurna, menandakan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terlampaui.

Efektivitas Metode Bermain Kreatif Metode bermain kreatif dengan teknik narasi (seperti "memanen padi" atau "membuat pagar") terbukti mampu mengubah persepsi anak terhadap kegiatan menggunting yang semula dianggap sulit menjadi kegiatan yang menyenangkan. Metode ini efektif dalam melatih koordinasi mata dan tangan serta memperkuat otot-otot jari anak tanpa membuat mereka merasa tertekan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1
Kategori Skor Hasil Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

Kategori	Skor	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Kurang	0-25%	18,75%	0	0
Cukup	26-50%	48,43%	32,8%	7,8%
Baik	51-75%	32,8%	67,18	37,5%
Baik Sekali	76-100%	0	0	54,7%

Nurjani, Y. Y. (2019). Upaya mengembangkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menggunting. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 85-92.

Asmara, B. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggunting pada anak usia dini di kelompok A tk khadijah surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 11-23

Karmila, W. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting polaris di kelompok A TK Muslimat NU Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 36-49

Jaya, I., & Sipakyah, S. (2024). Pengenalan Kegiatan Menggunting Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Hidayatussyarif. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(2), 196-207.

Nugraha, A. P., & Mulyono, N. (2024). Pengaruh Kegiatan Menggunting Pola Gambar Geometris Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 101-116.

Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. (2022). Penelitian tindakan kelas. Pradina Pustaka.

Adolph, K. E., & Hoch, J. E. (2019). Motor development: Embodied, embedded, enculturated, and enabling. *Annual Review of Psychology*, 70, 141-164. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102836>

Casey, B. J., Tottenham, N., Liston, C., & Durston, S. (2022). Imaging the developing brain: What have we learned about cognitive development? *Trends in Cognitive Sciences*, 26(4), 345-358. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2021.12.005>

Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults (8th ed.)*. McGraw-Hill Education.

Henderson, S. E., & Sugden, D. A. (2020). *Movement Assessment Battery for Children- 2: Examiner's manual*. Pearson Education.

Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2021). *Experience human development (14th ed.)*. McGraw-Hill Education.

Piek, J. P., Hands, B., & Licari, M. K. (2021). Assessment and intervention for children with developmental coordination disorder: A 20-year update. *Current Developmental Disorders Reports*, 8(1), 1-12. <https://doi.org/10.1007/s40474-021-00229-3>

Santrock, J. W. (2020). *Life-span development (18th ed.)*. McGraw-Hill Education.

DAFTAR PUSTAKA