

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI BERMAIN KERTAS KOKORU PADA KELOMPOK B TK PEMBINA NANGGULAN KULON PROGO

EFFORT TO INCREASE THE FINE MOTORIC SKILL CHILDREN BY PLAYING KOKORU PAPER AT B CLUB OF TK NEGERI PEMBINA NANGGULAN KULON PROGO

Oleh: Anisa Sofie Noviana, paud fip uny
sofieanissa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui bermain kertas Kokoru pada kelompok B TK Negeri Pembina Nanggulan Kulon Progo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian berjumlah 12 anak. Objek penelitian ini adalah keterampilan motorik halus. Metode pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Model penelitian menggunakan Kemmis dan Mc Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak dapat ditingkatkan melalui bermain kertas Kokoru. Hasil keterampilan motorik halus anak yang berada pada kriteria Sangat Baik pada Pratindakan sebesar 25 % atau 3 anak, mengalami peningkatan 25% menjadi 50% atau 6 anak pada Siklus I dan mengalami peningkatan 41,67% menjadi 91,67% atau 11 anak pada Siklus II. Penelitian ini dihentikan sampai Siklus II dikarenakan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 81% dari 12 anak mencapai Kriteria Sangat Baik.

Kata kunci: keterampilan motorik halus, kertas Kokoru, anak

Abstract

This research aims to increase the fine motoric skill children by playing Kokoru paper at B grub of TK Negeri Pembina Nanggulan Kulon Progo. The kind of this research is Classroom Action Research, with research subject for 12 children. This research object is for fine motoric Cycle. The method of accumulation data used observation did documentation. Thecnic data analycis is descriptive quantitative. The model research using Kemmis and Mc Taggart. The result showed that the fine motoric skill children to increase by playing Kokoru paper. The result of fine motor skill of children who are on the criteria Very Good on Pre Cycle 25% or 3 children, increase 25% to 50% or 6 children at the Cycle I and increase 41,67% to 91,67% or 11 children in Cycle II. This research stopped at Cycle II become have getting success criteria is 81% from 12 children reach excellent creteria.

Keyword: fine motoric skill, Kokoru paper, child

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses yang berkesinambungan antara belajar dan perkembangan (Suyadi & Maulidya Ulfah, 2012: 17). Artinya pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak, serta upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Seperti yang dijelaskan dalam UU Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu dalam mengembangkan potensi yang ada pada anak.

Masa kanak-kanak merupakan periode yang sangat penting untuk mendasari pemahaman terhadap pengetahuan, dan tahap tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Pada masa ini anak akan menerima dan menyerap berbagai macam informasi, sehingga pada masa ini akan banyak melakukan imitasi terhadap bahasa, emosional, dan perilaku yang melibatkan gerakan tubuh anak. Masa anak-anak dikenal dengan masa yang unik dan sangat hidup dimana periode ini yang akan meletakkan dasar penting bagi tahun-tahun dewasa dan jelas berbeda dari tahun-tahun dewasa tersebut (Santrock, 2007: 8). Orang tua dan keluarga serta lingkungan harus memberikan stimulus sebaik mungkin. Stimulus positif dari luar dimaksudkan agar perkembangan otak dapat optimal, karena pada periode inilah kondisi anak dapat menginternalisasi dan memahami lingkungan

dengan optimal. Dikarenakan pada periode ini juga anak akan menentukan keberhasilan dalam tumbuh kembang anak yang optimal.

Anak usia dini memiliki energi yang berlebih. Energi tersebut dapat disalurkan melalui kegiatan yang diperlukan dalam meningkatkan keterampilan fisik, salah satunya dengan keterampilan motorik halus, seperti memanipulasi dari tanah liat, menggambar, mewarnai, menempel, memotong, meronce dan menggunting. Aktivitas keterampilan motorik halus anak Taman Kanak-kanak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak yaitu koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain (Sumantri, 2005: 145). Perkembangan motorik halus anak di TK kelompok B atau berusia 5 hingga 6 tahun harus memenuhi unsur-unsur seperti ketepatan, kelentukan, ketelitian, kecepatan dan kerapian. Unsur tersebut dapat dilihat dari berbagai kegiatan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yaitu anak dapat memegang pensil dengan baik, dapat menulis huruf cetak maupun latin, membuat berbagai bentuk geometri, menganyam, melipat kertas, menempel benda, menggunting kertas tanpa ada hambatan, menjiplak bentuk, menebalkan huruf, dapat menyelesaikan *puzzle* 12 keping; juga kegiatan di luar pembelajaran di kelas seperti mengkancingkan baju, memakai sepatu, menyikat gigi dan makan menggunakan sendok.

Berdasarkan observasi di TK Negeri Pembina Nanggulan pada bulan Oktober 2016, keterampilan motorik halus kelompok B belum sesuai dengan perkembangan anak pada usianya. Terlihat pada kegiatan menggunting, delapan anak mengguntingnya masih belum rapi, anak belum bisa menggunting sesuai dengan bentuk atau gambar yang ada di kertas. Pada kegiatan menggambar terdapat empat anak yang mewarnainya masih kasar dan banyak keluar garis, sehingga pewarnaannya cenderung kurang rapi. Ketika melipat terdapat sembilan anak belum bisa melipat kertas dengan benar, sehingga bentuk lipatannya belum sesuai dengan apa yang dicontohkan. Selain itu saat membuat coretan, tujuh anak tulisannya masih belum rapi bahkan beberapa masih belum bisa menulis dengan benar. Dari hasil observasi tersebut, didapatkan bahwa keterampilan motorik halus anak pada kelompok B di TK Negeri Pembina Nanggulan belum berkembang. Dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi keterampilan motorik halus di kelompok B kurang bervariasi, guru saat menstimulasi aspek perkembangan motorik masih sering terpaku pada majalah Taman Kanak-kanak dan belum dikenalkannya bermain Kokoru untuk menstimulasi motorik halus anak, sehingga keterampilan motoriknya belum sesuai dengan tahap perkembangan diusia 5-6 tahun.

Perkembangan motorik halus di Taman Kanak-kanak dapat dilakukan melalui berbagai cara diantaranya dengan permainan kreatif, dengan tujuan

anak dapat menguasai berbagai keterampilan tertentu dalam suasana yang riang dan bersemangat (Sujiono, 2008: 8.1). Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak yaitu dengan bermain Kokoru. Bermain Kokoru merupakan bentuk aktivitas yang sangat menyenangkan, yaitu dengan melakukan apersepsi sesuai tema dan membuat berbagai bentuk dari kertas Kokoru. Keunggulan dari bermain kertas Kokoru ini yaitu tidak hanya merasa senang, kegiatan menggulung, menggunting dan merekatkan bertujuan untuk melatih koordinasi mata dan tangan; anak belajar meniru atau mengikuti arahan sehingga melatih konsentrasi anak; menyalurkan kreativitas dan imajinasi anak; anak belajar berkarya (seni rupa); anak belajar menghargai atau mengapresiasi karya; anak belajar membuat model; anak belajar membuat mainannya sendiri; anak belajar menemukan solusi dalam persoalan (Suyani: 2014). Selain itu keunggulan lain dari bermain Kokoru adalah bahan yang digunakan mudah didapatkan, dengan kertasnya yang warna warni akan membuat anak lebih tertarik untuk bermain, dengan bentuk kertasnya yang bergelombang akan memudahkan anak untuk membuat suatu bentuk, selain itu bahan tersebut tidak berbahaya bagi anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif partisipan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2011: 26) penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas ini dikemas dalam bentuk penelitian tindakan kelas kolaboratif dan partisipatori (*participatory action research*) yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan melibatkan masyarakat agar merasa ikut serta memiliki program kegiatan tersebut serta berniat ikut aktif memecahkan masalah berbasis masyarakat (Arikunto, 2010: 95). Dalam hal ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam merencanakan, mengobservasi, dan merefleksikan tindakan yang telah dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikembangkan Kemmis & Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Kusumah dan Dwitagama, 2010: 21).

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini pada Bulan Februari sampai dengan Bulan Maret tahun 2017. Tempat penelitian di Kelompok B TK Pembina Nanggulan yang beralamatkan di Dusun Cepitan, Desa Wijimulyo, Kecamatan Nanggulan, Kabupaten Kulon Progo.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah semua anak Kelompok B TK TK Pembina Nanggulan yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Sedangkan, objek penelitian ini adalah keterampilan motorik halus melalui bermain kertas Kokoru.

Prosedur Penelitian

Setiap Siklus dalam penelitian dilakukan dalam empat tahap. Adapun tahapan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melakukan sebuah penelitian, dalam penelitian tindakan kelas ini, berarti segala sesuatu yang dibutuhkan selama kegiatan belajar mengajar. Adapun perencanaan yang diperlukan adalah sebagai berikut:

- Melakukan observasi terhadap situasi atau kemampuan motorik halus anak sebelum dilakukan tindakan.
- Peneliti dan guru berdiskusi dalam menentukan tema hingga membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) mengenai materi yang akan diajarkan. RKH ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas.
- Membuat media yang digunakan untuk kegiatan pembelajarn serta mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan bersama kolaborator.
- Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengambil data serta melakukan penilaian dan evaluasi.
- Melakukan setting atau penataan ruang kelas yang mendukung kegiatan pembelajaran.

2. Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang telah dibuat dan peneliti sebagai pengamat. Langkah-langkah dalam kegiatan bermain kertas Kokoru adalah sebagai berikut:

- Anak diberikan penjelasan mengenai cara bermain kertas Kokoru.
- Anak dibagi ke dalam tiga kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak.
- Anak membuat aturan permainan atau kesepakatan kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru.
- Anak bermain kertas Kokoru;
- Anak diberi *reward* berupa pujian.

3. Observasi

Peneliti mengamati keterlibatan dan kemampuan anak saat proses bermain kertas Kokoru. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

4. Refleksi

Data yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis, kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dengan guru. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, serta masalah yang muncul. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan untuk Siklus selanjutnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengambil gambar pada saat guru dan anak melakukan proses pembelajaran, serta hasil karya anak untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa daftar cek (*check list*) dan dokumentasi (foto). Adapun kisi-kisi observasi terhadap kemampuan anak mengenal pola adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Peningkatan Kemampuan Motorik halus

Variabel	Aspek Penilaian
Keterampilan motorik halus melalui bermain kertas Kokoru	1. Ketelitian
	2. Kecepatan
	3. Kerapian

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang diperoleh dari hasil lembar observasi dan dokumentasi mengenai hasil keterampilan motorik melalui kegiatan bermain kertas Kokoru. Analisis dilakukan pada setiap Siklus dengan teknik analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Wina Sanjaya (2011: 106) mengemukakan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru. Perhitungan data kuantitatif dihitung berdasarkan persentase yang diperoleh anak dalam satu kelas selama dilakukan penelitian berdasarkan lembar observasi dan dokumentasi yang telah digunakan.

Adapun untuk analisis data kuatitatif yang digunakan oleh peneliti adalah rumus penilaian menurut Ngalm Purwanto (2006: 102) yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh anak

SM = Skor maksimum ideal

100 = Bilangan tetap

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila sekurang-kurangnya 12 anak mencapai 81% atau memenuhi kriteria sangat baik dari jumlah anak keseluruhan yaitu 15 anak. Kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 44) yang memiliki persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Kualifikasi Kemampuan Anak

Persentase	Kriteria
81-100 %	Sangat Baik
61-80 %	Baik
41-60 %	Cukup
21-40 %	Kurang
0-20 %	Kurang Sekali

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Sebelum diberi tindakan, dilakukan observasi/pengamatan terhadap keterampilan motorik halus anak untuk mengetahui kondisi awal anak. Proses pembelajaran yang dilakukan di TK Negeri Pembina Nanggulan sudah baik, hal ini bisa dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah menstimulasi enam aspek perkembangan yang meliputi perkembangan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, seni, nilai agama dan moral. Namun untuk kegiatan motorik halus anak masih kurang optimal dengan penggunaan lembar kerja anak dalam pembelajarannya.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat keterampilan motorik halus anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Observasi pratindakan dilakukan pada 13 Februari 2017, dengan menggunakan tema pekerjaan dengan sub tema polisi. Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan bimbingan dan stimulasi awal untuk mengetahui keterampilan anak sebelum tindakan. Kegiatan yang diberikan yaitu menggunakan potongan kertas lipat yang diberi pola lingkaran. Kemudian anak diminta untuk menggunting dan menempelkannya di sebuah kertas menyerupai bentuk lampu lalu lintas. Data yang diperoleh dari pra tindakan akan digunakan untuk mengukur kemampuan motorik halus anak kelompok B melalui kegiatan bermain kertas Kokoru. Peneliti akan meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain kertas Kokoru yang disesuaikan dengan tema yang sedang berjalan.

Penelitian pra tindakan ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi. Aspek penilaian yang digunakan ketika pra tindakan yaitu ketelitian, kecepatan, dan kerapian.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Halus Anak pada Pratindakan

No.	Nama Anak	Total Skor	Persentase indiv. (%)	Kriteria Penilaian
1	AAM	8	66,67	Baik
2	RU	6	50	Cukup
3	DRS	12	100	Sangat Baik
4	NRP	12	100	Sangat Baik
5	AFA	12	100	Sangat Baik
6	LA	8	66,67	Baik
7	AJ	4	33,33	Kurang
8	ENA	9	75	Baik
9	ZWH	3	25	Kurang
10	CVR	3	25	Kurang
11	KN	4	33,33	Kurang
12	MNF	6	50	Cukup

Berdasarkan Tabel 3 di atas diperoleh data bahwa keterampilan motorik anak yang menunjukkan kriteria Sangat Baik sebanyak tiga orang yaitu DRS, NRP, dan AFA; ditunjukkan dari hasil persentase ketiganya yang sudah mencapai 100%. Pada saat observasi berlangsung ketiga anak tersebut sudah sangat teliti, sangat cepat dan sangat rapi dalam melakukan kegiatan bermain kertas Kokoru. Kemudian pada kriteria Baik sebanyak tiga anak yaitu AAM, LA, dan AJ. Dari ketiga anak tersebut dua anak sudah teliti, cepat dan rapi dalam kegiatan menggulung, menggantung dan menempelkan kertas Kokoru. Satu anak sudah melakukan kegiatan dengan cepat dan sangat rapi, namun terkadang masih kurang teliti dalam melakukan kegiatan.

Pada kriteria cukup sebanyak dua anak, yaitu RU dan MNF. Kedua anak tersebut sudah rapi dalam melakukan kegiatan, namun masih kurang teliti dan dengan waktu yang relatif lama. Pada kriteria Kurang sebanyak empat orang anak, yaitu AJ, ZWH, CVR, dan KN. Dua diantaranya masih belum mampu melakukan kegiatan dengan teliti, belum rapi, masih relatif lama dalam mengerjakan dan masih sering diingatkan oleh guru.

Tabel 4. Rekapitulasi Keterampilan Motorik Halus Anak pada Pratindakan

No.	Kesesuaian	Jumlah Anak	Persentase	Kriteria
1	81-100%	3	25%	Sangat Baik
2	61-80 %	3	25%	Baik
3	41-60 %	2	16,67%	Cukup
4	21-40 %	4	33,33%	Kurang
5	0-20 %	-	0%	Kurang Sekali
Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak			60,41%	Cukup

Berdasarkan data observasi keterampilan motorik halus anak sebelum tindakan kegiatan bermain kertas Kokoru dengan menggunakan lembar observasi menunjukkan keterampilan motorik halus anak masih

belum berkembang dengan baik. Keadaan seperti ini menjadi landasan peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok B melalui kegiatan bermain kertas Kokoru. Dari Tabel 5 yang berupa rekapitulasi keterampilan motorik halus anak pada pratindakan, dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Keterampilan Motorik Halus Anak pada Pratindakan

Hasil kemampuan awal dengan menggunakan instrumen *checklist* pada tanggal 13 Februari 2017 menyebutkan bahwa keterampilan motorik halus anak kelompok B yang mendapat Kriteria Sangat Baik sebanyak 25% atau 3 anak, yang mendapat kriteria Baik sebanyak 25% atau 3 anak, yang mendapat kriteria Cukup 16,67% atau 2 anak, yang mendapat kriteria Kurang sebanyak 33,33% atau 4 anak dan yang mendapat kriteria Sangat Kurang sebanyak 0% atau tidak ada anak. Sehingga dapat diketahui bahwa keterampilan motorik anak kelas B TK Negeri Pembina Nanggulan pada pra tindakan pada kriteria cukup sebesar 60,41%.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada pelaksanaan ini terdapat 3 tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas Siklus I dilakukan dalam 2 kali pertemuan dengan tema pekerjaan (petani). Kegiatan bermain kertas kokoru pada Siklus I, yaitu kegiatan membuat caping petani dan membuat boneka petani.

Langkah pembelajaran yang digunakan yaitu 1) anak diberikan penjelasan mengenai cara bermain kertas Kokoru, 2) anak dibagi ke dalam tiga kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak, 3) anak membuat aturan permainan atau kesepakatan kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru, 4) anak bermain kertas Kokoru, dan 5) anak diberi *reward* berupa pujian.

Berikut hasil keterampilan motorik anak pada Siklus I :

Tabel 5. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru pada Siklus I Pertemuan I

No.	Nama Anak	Total Skor	Persentase indiv. (%)	Kriteria Penilaian
1	AAM	8	66,67	Baik
2	RU	6	50	Cukup
3	DRS	12	100	Sangat Baik
4	NRP	12	100	Sangat Baik
5	AFA	12	100	Sangat Baik
6	LA	11	91,67	Sangat Baik
7	AJ	5	41,67	Cukup
8	ENA	9	75	Baik
9	ZWH	4	33,33	Kurang
10	CVR	3	25	Kurang
11	KN	6	50	Cukup
12	MNF	6	50	Cukup

Berdasarkan Tabel 5 di atas diperoleh bahwa keterampilan motorik halus anak dengan kriteria Sangat Baik sebanyak empat orang, yaitu DRS, NRP, AFA, dan LA. Hal tersebut ditunjukkan dengan persentase hasil penilaian empat anak pada Siklus I Pertemuan I antara lain tiga orang anak memperoleh persentase 100% dan satu orang memperoleh persentase 91,67%. Pada kriteria Baik sebanyak dua orang anak yaitu, AAM dan ENA dengan persentase 66,67% dan 75%. Pada kriteria Cukup sebanyak empat orang anak yaitu RU, AJ, KN, dan MNF; dengan persentase 50%, 41,67%, 50% dan 50%. Sedangkan pada kriteria Kurang sebanyak dua orang anak, yaitu ZWH dan CVR.

Persentase rekapitulasi keterampilan motorik halus anak berdasarkan hasil di atas dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Keterampilan Motorik Halus Anak pada Siklus I Pertemuan I

No.	Kesesuaian	Jumlah Anak	Persentase	Kriteria
1	81-100%	4	33,33%	Sangat Baik
2	61-80 %	2	16,67%	Baik
3	41-60 %	4	33,33%	Cukup
4	21-40 %	2	16,67%	Kurang
5	0-20 %	-	0%	Kurang Sekali
Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak			65,27%	Baik

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa pada Siklus I pertemuan I yang mendapat Kriteria Sangat Baik sebanyak 33,33% atau 4 anak, yang mendapat kriteria Baik sebanyak 16,67% atau 2 anak, yang mendapat kriteria Cukup 33,33% atau 4 anak, yang mendapat kriteria Kurang sebanyak 16,67% atau 2 anak dan yang mendapat kriteria Sangat Kurang sebanyak 0% atau tidak ada anak. hal ini dikarenakan masih banyak anak yang belum dapat berkonsentrasi dalam kegiatan bermain kertas Kokoru Masih ada beberapa anak yang kurang berhati-hati dalam menggulung, menggunting dan menempelkan kertas Kokoru, beberapa anak masih kurang jelas dengan penjelasan guru, sehingga anak masih butuh bantuan guru dan terdapat anak yang masih sering ramai

sendiri di kelas, anak masih kurang rapi dalam melakukan kegiatan terutama saat menggulung kertas Kokoru dan anak menggunakan lem terlalu banyak sehingga kertas lengket di tangan dan hasilnya menjadi kurang rapi. Sehingga dapat diketahui bahwa keterampilan motorik anak kelas B TK Negeri Pembina Nanggulan pada Siklus I pertemuan I sebanyak 65,27% dan memiliki kriteria baik atau antara 61-80%.

a) Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

Observasi pada Siklus I pertemuan II dilakukan secara kolaborasi. Aspek yang diamati yaitu ketelitian, kecepatan, dan kerapian anak dalam bermain kertas Kokoru.

Tabel 7. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru pada Siklus I Pertemuan II

No.	Nama Anak	Total Skor	Persentase indiv. (%)	Kriteria Penilaian
1	AAM	10	83,33	Sangat Baik
2	RU	8	66,67	Baik
3	DRS	12	100	Sangat Baik
4	NRP	12	100	Sangat Baik
5	AFA	12	100	Sangat Baik
6	LA	11	91,67	Sangat Baik
7	AJ	9	75	Baik
8	ENA	9	75	Baik
9	ZWH	5	41,67	Cukup
10	CVR	4	33,33	Cukup
11	KN	12	100	Sangat Baik
12	MNF	8	66,67	Baik

Berdasarkan Tabel 7 di atas diperoleh data bahwa keterampilan motorik halus anak dengan Kriteria Sangat Baik sebanyak enam orang anak, yaitu AAM, DRS, NRP, AFA, dan KN. Hal tersebut ditunjukkan dari persentase hasil penilaian pada Siklus I antara lain empat orang anak memperoleh 100%, dua anak lainnya mendapatkan nilai 91,67% dan 83,33%. Pada kriteria Baik sebanyak empat orang anak, yaitu RU, AJ, ENA, dan MNF; dengan dua orang anak memperoleh hasil 75% dan dua anak memperoleh hasil 66,67%. Sedangkan pada kriteria Cukup terdapat dua orang anak yaitu ZWH dan CVR, dengan persentase 41,67% dan 33,33%.

Persentase rekapitulasi keterampilan motorik halus anak berdasarkan data di atas dapat dilihat pada Tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Rekapitulasi Keterampilan Motorik Halus Anak pada Siklus I Pertemuan II

No.	Kesesuaian	Jumlah Anak	Persentase	Kriteria
1	81-100%	6	50%	Sangat Baik
2	61-80 %	4	33,33%	Baik
3	41-60 %	2	16,67%	Cukup
4	21-40 %	-	0%	Kurang
5	0-20 %	-	0%	Kurang Sekali
Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak			77,78%	Baik

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa pada Siklus I pertemuan II yang mendapat Kriteria Sangat Baik sebanyak 50% atau 6 anak, yang mendapat

kriteria Baik sebanyak 33,33% atau 4 anak, yang mendapat kriteria Cukup sebesar 16,67% atau 2 anak, yang mendapat kriteria Kurang sebesar 0% atau tidak ada anak dan yang mendapat kriteria Sangat Kurang sebesar 0% atau tidak ada anak. Hal ini dikarenakan anak masih kurang berkonsentrasi dan kurang berhati-hati dalam melakukan kegiatan pembelajaran, beberapa anak masih kurang rapi dalam menggulung, menggantung, dan menempelkan kertas Kokoru. Terutama saat menggulung dengan gulungan yang besar, beberapa anak masih butuh bantuan guru. Sehingga dapat diketahui bahwa keterampilan motorik anak kelas B TK Negeri Pembina Nanggulan pada Siklus I pertemuan II sebanyak 77,78% dan memiliki kriteria baik atau antara 77,78%.

Perolehan persentase keterampilan motorik halus anak kelompok B pada pratindakan dan Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru pada Pratindakan Siklus I

No	Kriteria	Pratindakan		Siklus I Pertemuan I		Siklus I Pertemuan II	
		Jml. Anak	Persentase	Jml. Anak	Persentase	Jml. Anak	Persentase
1	Sangat Baik	3	25%	4	33,33%	6	50%
2	Baik	3	25%	2	16,67%	4	33,33%
3	Cukup	2	16,67%	4	33,33%	2	16,67%
4	Kurang	4	33,33%	2	16,67%	-	0%
5	Kurang Sekali	-	0%	-	0%	-	0%

Perolehan persentase keterampilan motorik halus anak kelompok B yang mendapatkan kriteria Sangat Baik pada pratindakan dan Siklus I dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak pada Pratindakan & Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa anak yang mendapatkan kriteria Sangat Baik pada Pratindakan sebesar 25% atau sebanyak 3 anak dan meningkat 25% pada Siklus I Pertemuan II menjadi 50% atau sebanyak 6 anak.

Berdasarkan hasil observasi keterampilan motorik halus anak yang mendapat Kriteria Sangat Baik sebanyak 50% atau 6 anak, yang mendapat kriteria

Baik sebanyak 33,33% atau 4 anak, yang mendapat kriteria Cukup sebesar 16,67% atau 2 anak, yang mendapat kriteria Kurang sebesar 0% atau tidak ada anak dan yang mendapat kriteria Sangat Kurang sebesar 0% atau tidak ada anak. belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 81% dari 12 anak yang mencapai kategori Sangat Baik. Oleh karena itu perlu adanya Siklus II untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan. Guru dan peneliti melakukan refleksi diakhir pertemuan Siklus I. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Berikut merupakan hambatan pada Siklus I:

- Anak baru mengenal kertas Kokoru, sehingga beberapa anak masih banyak yang terbalik-balik dalam menggunakan kertas Kokoru..
- Anak mengalami kesulitan saat mengikuti tahapan-tahapan bermain kertas Kokoru, disebabkan posisi guru saat menjelaskan terlalu jauh dengan anak dan guru terlalu cepat dalam menjelaskan tahapan bermain Kokoru.
- Guru memberi contoh cara bermain kertas Kokoru tanpa meminta anak untuk praktik bersama dengan guru.
- Sebagian besar anak terlalu banyak dalam menggunakan lem, sehingga hasil karya anak terlihat basah dan belum rapi.
- Beberapa anak ramai sendiri saat kegiatan pembelajaran.
- Beberapa anak masih berebut saat kertas Kokoru dibagikan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I masih terdapat banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan Siklus II dapat berhasil. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- Guru menjelaskan lebih mendetail mengenai cara bermain kertas Kokoru.
- Dengan memberikan penjelasan kepada anak secara lebih dekat dan memperlihatkan setiap tahapan mengerjakan kepada anak secara bergantian.
- Guru memberikan bantuan kepada anak saat bermain kertas Kokoru saat ada anak yang masih merasa kesulitan.
- Guru mengingatkan anak untuk menggunakan lem secukupnya.
- Mengganti atau memisahkan posisi duduk anak yang sering ramai sendiri.
- Memberikan pilihan warna kertas Kokoru yang sudah disediakan di atas meja setiap kelompok. Namun tetap menyediakan pilihan kertas Kokoru di tengah jika kurang sesuai dengan keinginan anak.

Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus 2

Penelitian tindakan kelas Siklus II dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Kegiatan bermain kertas Kokoru yang akan dilaksanakan pada Siklus II, antara lain kegiatan membuat bentuk payung dan membuat

bentuk gelas. Langkah pembelajaran yang digunakan yaitu: a) anak diberikan penjelasan mengenai cara bermain kertas Kokoru, b) anak dibagi ke dalam tiga kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak, c) anak membuat aturan permainan atau kesepakatan kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru, d) anak bermain kertas Kokoru, e) anak diberi *reward* berupa pujian.

Berikut merupakan tabel hasil keterampilan motorik halus anak pada siklus II:

Tabel 10. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru pada Siklus II Pertemuan I

No.	Nama Anak	Total Skor	Persentase indiv. (%)	Kriteria Penilaian
1	AAM	12	100	Sangat Baik
2	RU	12	100	Sangat Baik
3	DRS	12	100	Sangat Baik
4	NRP	12	100	Sangat Baik
5	AFA	12	100	Sangat Baik
6	LA	12	100	Sangat Baik
7	AJ	11	91,67	Sangat Baik
8	ENA	12	100	Sangat Baik
9	ZWH	9	75	Baik
10	CVR	8	66,67	Baik
11	KN	11	91,67	Sangat Baik
12	MNF	11	91,67	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 10 di atas diperoleh data bahwa keterampilan motorik halus anak dengan kriteria Sangat Baik sebanyak sepuluh orang anak, yaitu AAM, RU, DRS, NRP, AFA, LA, AJ, ENA, KN, dan MNF. Hal tersebut ditunjukkan dari persentase hasil penilaian yaitu sebanyak tujuh anak mendapatkan hasil 100% dan tiga orang anak mendapatkan hasil 91,67%. Sedangkan pada kriteria Baik sebanyak dua orang anak, yaitu ZWH dan CVR dengan persentase 75% dan 66,67%.

Persentase rekapitulasi keterampilan motorik halus anak berdasarkan data di atas dapat dilihat pada Tabel 11 berikut ini:

Tabel 11. Rekapitulasi Keterampilan Motorik Halus Anak pada Siklus II Pertemuan I

No.	Kesesuaian	Jumlah Anak	Persentase	Kriteria
1	81-100%	10	83,33%	Sangat Baik
2	61-80 %	2	16,67%	Baik
3	41-60 %	-	0%	Cukup
4	21-40 %	-	0%	Kurang
5	0-20 %	-	0%	Kurang Sekali
Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak			93,05	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 11, dapat diketahui bahwa pada Siklus II pertemuan I anak yang mendapatkan Kriteria Sangat Baik sebesar 83,33% atau 10 anak, yang mendapatkan kriteria Baik sebanyak 16,67% atau 2 anak, dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria penilaian Cukup, Kurang maupun Kurang Sekali. Hal ini dikarenakan anak sudah dapat berkonsentrasi dan berhati-hati dalam melakukan kegiatan, anak sudah mengerti dengan penjelasan guru dan melakukan

kegiatan dengan waktu sangat cepat dan tidak membutuhkan bantuan dari guru dan anak sudah sangat rapi dalam menggulung, menggunting dan menempelkan kertas Kokoru. Sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata keterampilan motorik anak kelas B TK Negeri Pembina Nanggulan pada Siklus II pertemuan I sebanyak 93,05% dan memiliki kriteria sangat baik atau antara 81-100%.

a) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

Observasi pada Siklus II pertemuan II yaitu:

Tabel 12. Hasil Observasi Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru pada Siklus II Pertemuan II

No.	Nama Anak	Total Skor	Persentase indiv. (%)	Kriteria Penilaian
1	AAM	12	100	Sangat Baik
2	RU	12	100	Sangat Baik
3	DRS	12	100	Sangat Baik
4	NRP	12	100	Sangat Baik
5	AFA	12	100	Sangat Baik
6	LA	12	100	Sangat Baik
7	AJ	12	100	Sangat Baik
8	ENA	12	100	Sangat Baik
9	ZWH	10	83,33	Sangat Baik
10	CVR	9	75	Baik
11	KN	12	100	Sangat Baik
12	MNF	12	100	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 12 di atas diperoleh data bahwa keterampilan motorik halus anak dengan kriteria Sangat Baik sebanyak sebelas orang anak, yaitu AAM, RU, DRS, NRP, AFA, LA, AJ, ENA, ZWH, KN, dan MNF. Hal tersebut ditunjukkan dari persentase hasil penilaian yaitu sebanyak 10 anak mendapatkan hasil 100% dan satu orang anak mendapatkan hasil 83,33%. Sedangkan pada kriteria Baik sebanyak satu orang anak, yaitu CVR dengan persentase 75%.

Persentase rekapitulasi keterampilan motorik halus anak berdasarkan data di atas dapat dilihat pada tabel 13 berikut ini:

Tabel 13. Rekapitulasi Keterampilan Motorik Halus Anak pada Siklus II Pertemuan II

No.	Kesesuaian	Jumlah Anak	Persentase	Kriteria
1	81-100%	11	91,67%	Sangat Baik
2	61-80 %	1	8,33%	Baik
3	41-60 %	-	0%	Cukup
4	21-40 %	-	0%	Kurang
5	0-20 %	-	0%	Kurang Sekali
Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak			96,52%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 13, dapat diketahui bahwa pada Siklus II pertemuan II anak yang mendapatkan kriteria Sangat Baik sebesar 91,67% atau 11 anak, yang mendapat kriteria Baik sebanyak 8,33% atau 1 anak dan tidak ada anak yang mendapatkan kriteria penilaian Cukup, Kurang, ataupun Sangat Kurang. Hal ini dikarenakan anak sudah dapat berkonsentrasi dan lebih berhati-hati dalam melakukan pekerjaan, anak sudah jelas dengan penjelasan yang diberikan guru dan langsung mengerjakan pekerjaan dengan

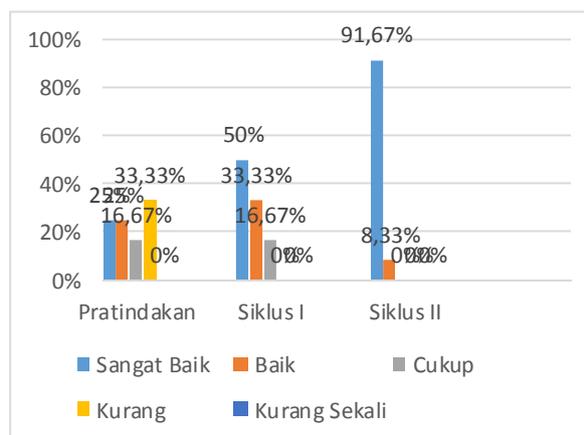
waktu yang sangat cepat., dan anak sudah sangat rapi dalam menggulung, menggunting dan menempelkan kertas Kokoru, sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata keterampilan motorik anak kelas B TK Negeri Pembina Nanggulan pada Siklus I pertemuan II sebesar 96,52% dan memiliki kriteria Sangat Baik atau antara 81%-100%.

Perolehan persentase keterampilan motorik halus anak kelompok B pada Pratindakan Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14. Hasil Rekapitulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru Pratindakan, Siklus I, Siklus II

No	Kriteria	Pratindakan		Siklus I		Siklus II Pertemuan I		Siklus II Pertemuan II	
		Jml. Anak	Persentase	Jml. Anak	Persentase	Jml. Anak	Persentase	Jml. Anak	Persentase
1	Sangat Baik	3	25%	6	50%	10	83,33%	11	91,67%
2	Baik	3	25%	4	33,33%	2	16,67%	1	8,33%
3	Cukup	2	16,67%	2	16,67%	-	0%	-	0%
4	Kurang	4	33,33%	-	0%	-	0%	-	0%
5	Kurang Sekali	-	0%	-	0%	-	0%	-	0%

Berdasarkan perolehan persentase keterampilan motorik halus anak kelompok B pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa anak yang mendapatkan kriteria Sangat Baik pada Pratindakan sebesar 25% atau sebanyak 3 anak, pada Siklus I sebesar 50% atau sebanyak 6 anak, dan pada Siklus II sebesar 91,67% atau sebanyak 11 anak.

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa anak yang mendapatkan kriteria 'Sangat Baik' pada Pratindakan sebesar 25% atau sebanyak 3 anak, pada Siklus I sebesar 50% atau sebanyak 6 anak, dan pada Siklus II sebesar 91,67% atau sebanyak 11 anak. Keterampilan motorik halus anak telah berada pada kriteria Sangat Baik yaitu 81%-100% dan mencapai kriteria keberhasilan yaitu $\geq 81\%$, sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai Siklus II.

Pembahasan

Bermain kertas Kokoru merupakan sebuah kegiatan bermain menggunakan kertas bergelombang yang berwarna-warni. Dari hasil observasi pada aspek keterampilan motorik halus anak kelas B TK Negeri Pembina Nanggulan menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak belum sesuai dengan perkembangan pada usianya. Pada umumnya pembelajaran yang dilakukan guru sudah menstimulasi aspek perkembangan motorik halus anak, namun dirasa masih kurang. Dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi keterampilan motorik halus di kelompok B kurang bervariasi, juga masih sering terpaku pada majalah Taman Kanak-kanak, hal tersebut berdampak pada keterampilan motorik halus anak. Berdasarkan hasil observasi Pratindekan dengan indikator ketelitian, kecepatan dan kerapian diperoleh hasil sebesar 25% atau 3 anak mendapatkan kriteria Sangat Baik, 25% atau 3 anak mendapat kriteria Baik, 16,67% atau 2 anak mendapatkan kriteria Cukup, 33,33% atau 4 anak mendapatkan kriteria Kurang dan 0% atau tidak ada anak yang mendapat kriteria Kurang Sekali. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Tindakan yang dipilih peneliti yaitu dengan menggunakan media kertas Kokoru untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Teknik bermain kertas Kokoru yang dikaji dalam penelitian ini yaitu 3M yang meliputi menggulung, menggantung, dan menempel yang mengacu dari pendapat Suryani (2014: 16). Dalam kegiatan bermain kertas Kokoru juga sesuai dengan berberapa istilah gerakan, seperti adduksi-abduksi, pronasi-supinasi yang sesuai dengan pendapat Rahyubi (2011: 293). Misalnya saat anak menggulung kertas Kokoru maka anak melakukan gerakan adduksi, yaitu gerakan mendekati sumbu atau tubuh. Saat anak menggantung anak juga melakukan gerakan adduksi dan abduksi; adduksi berarti mendekati sumbu ketika anak memotong kertas menggunakan gunting, dan gerakan abduksi yang artinya menjauhi sumbu ketika anak melakukan gerakan membuka gunting. Kemudian ketika anak melakukan gerakan menempel maka anak melakukan gerakan pronasi dan supinasi. Gerakan pronasi adalah gerakan menelungkupkan tangan, ketika anak menempelkan kertas kokoru; dan gerakan supinasi adalah gerakan menengadahkan telapak tangan, ketika anak menengadahkan tangan selesai menempelkan kertas Kokoru.

Kegiatan bermain kertas Kokoru dengan teknik 3M menggunakan kertas Kokoru yang disesuaikan dengan tema yang sedang berjalan yaitu tema pekerjaan dan tema air, udara, api. Kegiatan bermain kertas kokoru bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anak untuk mengkoordinasikan mata dan tangan, hal tersebut sesuai dengan Sumantri (2005: 146) tentang tujuan pengembangan motorik halus anak usia dini menurut yaitu: (1) anak mampu

mengembangkan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan; (2) mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari tangan; (3) mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata; (4) mampu mengendalikan emosi dalam berkreaitivitas motorik halus.

Kegiatan bermain kertas Kokoru dalam stimulasi aspek perkembangan motorik halus anak adalah kegiatannya yang menyenangkan, bahannya yang mudah didapatkan, dengan kertasnya yang berwarna-warni akan membuat anak lebih tertarik untuk bermain, dengan bentuk kertasnya yang bergelombang akan memudahkan anak untuk membuat suatu bentuk, selain itu bahan kertas Kokoru yang aman digunakan untuk anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa bermain kertas Kokoru bisa menjadi sarana dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak. Hal ini sesuai dengan manfaat kertas Kokoru (Reno Suryani, 2014: 10) yaitu: (a) mengembangkan kemampuan motorik halus anak (koordinasi mata dan tangan); (b) dapat melatih sikap pengendalian emosi anak dengan baik; (c) anak menuangkan kreativitasnya, karena kertas Kokoru mudah dibentuk menjadi bentuk apapun; (d) dapat melatih konsentrasi anak; (e) anak menjadi semakin termotivasi lagi mengikuti pembelajaran; (f) mengembangkan kemampuan seni rupa anak; (g) mengasah memori visual anak; (h) menstimulasi kemampuan mengikuti arahan; (i) juga melatih persepsi spasial anak.

Pemberian motivasi kepada anak juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Beberapa anak tidak dapat fokus dalam pembelajaran dikarenakan kondisi anak yang tidak siap dalam pembelajar, *mood* anak yang sedang tidak baik, terdapat anak yang sedang sakit juga dapat mempengaruhi hasil keterampilan motorik halus anak. Oleh karena itu, perlu diberikannya motivasi seperti pujian dan semangat kepada agar dapat memperoleh hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumantri (2005: 148) yang menyatakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yaitu motivasi kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kelompok sebayanya, serta kompetensi terhadap perasaan kurang mampu dalam bidang lain. Motivasi bisa datang dari diri sendiri juga dari orang lain disekitarnya.

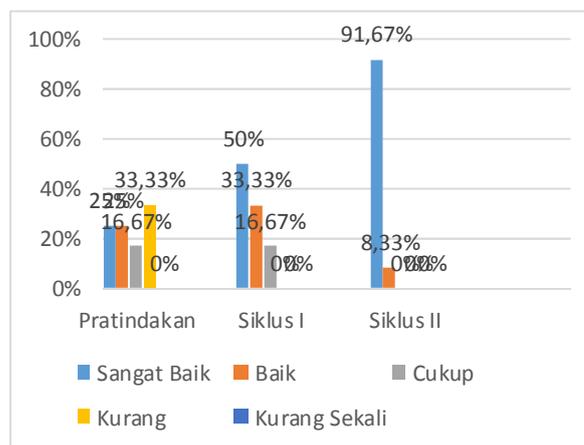
Penelitian ini menggunakan enam jenis kertas Kokoru, yaitu kertas Kokoru berukuran A4 seperti *Hachi*, *Hachigo*, *Hachiro* dan kertas Kokoru berbentuk memanjang seperti *Ichi*, *Ichigo*, *Ichiro*. Namun hasil penelitian ditemukan bahwa anak lebih menyukai kertas Kokoru *Hachi* dan *Ichi* yang memiliki warna dasar (biru, hijau, hitam, putih, merah, oranye, *gold*, dan kuning) yang tegas, sehingga membuat anak lebih tertarik menggunakannya.

Tahapan bermain kertas Kokoru yang digunakan mengacu pada Fitts dan Postner dalam Sumantri (2005: 101) yang menyatakan bahwa proses

perkembangan belajar motorik anak usia dini terjadi dalam tiga tahap, yaitu tahap verbal kognitif, tahap asosiatif dan tahap otomatis. Tahapan verbal kognitif terjadi pada tahap awal anak belajar pada kegiatan bermain kertas Kokoru, mulai dari anak mendengarkan penjelasan dan contoh dari guru hingga anak mencoba melakukan kegiatan bermain kertas Kokoru. Pada tahap ini anak menjadi tahu mengenai gerakan yang dipelajari, anak belum menguasai dengan baik karena anak masih pada tahap mencoba gerakan. Tahap yang selanjutnya adalah tahap asosiatif. Pada tahap ini anak mulai menguasai gerakan menggulung, menggantung, dan menepelkan kertas Kokoru tanpa tersendat-sendat. Tahapan ini terjadi pada siklus II pertemuan II, sebagian besar anak mampu melakukan kegiatan bermain kertas Kokoru dengan teliti, cepat dan rapi. Tahapan yang terakhir adalah tahap otomatis, yaitu tahapan dimana anak mampu melakukan gerakan menggulung, menggantung dan menempel secara otomatis. Anak mampu melakukan gerakan bermain kertas Kokoru dengan baik dan benar, dan tanpa terpengaruh dengan hal-hal lain seperti bantuan dari guru.

Pada kegiatan pembelajaran Guru memberikan penjelasan kepada anak secara lebih dekat, berulang-ulang dan memperlihatkan setiap tahapan bermain kertas Kokoru kepada anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (2007: 11) yang menyatakan bahwa pengembangan motorik halus dilakukan secara bertahap serta berulang-ulang sesuai dengan kemampuan anak. Pada Siklus II sebelum kegiatan pembelajaran guru mengganti atau memisahkan posisi duduk anak yang sering ramai sendiri. Dengan demikian anak akan merasa nyaman dengan lingkungan belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumantri (2005: 147-148), yang mengemukakan bahwa lingkungan kondusif sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran

Berikut ini dibahas hasil pelaksanaan tindakan dengan kegiatan bermain kertas Kokoru pada anak kelas B TK Negeri Pembina Nanggulan, pada tema pekerjaan dan air, udara, api yang dilakukan melalui dua Siklus. Dari hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan motorik halus anak dari sebelum dilakukan tindakan, hasil Siklus I, dan pada Siklus II. Untuk melihat gambaran lebih jelas peningkatan hasil keterampilan motorik halus anak pada aspek ketelitian, aspek kecepatan dan aspek kerapian telah disajikan pada grafik berikut ini.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Hasil keterampilan motorik halus anak yang mendapatkan kriteria Sangat Baik mengalami peningkatan dari Pratindakan sebesar 25% atau 3 anak, mengalami peningkatan 25% menjadi 50% atau 6 anak pada Siklus I dan mengalami peningkatan 41,67% menjadi 91,67% atau 11 anak pada Siklus II. Penelitian ini dihentikan sampai Siklus II dikarenakan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 81% dari 12 anak mencapai kriteria Sangat Baik.

Berdasarkan data di atas maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan keterampilan motorik halus anak dari hasil sebelum dilakukan tindakan, hasil Siklus I, dan hasil Siklus II. Jika dikaitkan dengan penelitian yang relevan dari Taradipita (2016) dengan tujuan penelitian yang berkaitan dengan aspek perkembangan motorik halus anak, penelitian ini memiliki kesamaan yaitu bertujuan mengetahui tingkat keterampilan motorik halus anak dengan media kertas Kokoru. Namun juga terdapat perbedaan, yaitu di dalam penelitian ini yaitu pada subjek penelitian. Pada penelitian sebelumnya mengambil subjek anak autisme hipoaktif, sedangkan pada penelitian ini mengambil subjek anak Taman Kanak-kanak kelas B dengan usia 5-6 tahun. Melihat hasil yang diperoleh dari Siklus I dan Siklus II yang mengalami peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain kertas Kokoru dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelas B TK Negeri Pembina Nanggulan, hal ini dikarenakan kegiatan bermain kertas Kokoru dapat menstimulasi perkembangan motorik anak dari aspek ketelitian, kecepatan dan kerapian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain kertas Kokoru dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok B TK Negeri Pembina Nanggulan Kulon Progo. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari sebelum tindakan dan

setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I menggunakan kertas Kokoru yang sudah diberikan pola dan pada Siklus II menggunakan kertas Kokoru yang sebagian belum diberikan pola sehingga anak lebih dapat berkreasikan.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari langkah-langkah pemecahan masalah melalui kegiatan bermain kertas Kokoru yang dilakukan ketika pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas di kelompok B TK Negeri Pembina Nanggulan Kulon Progo yaitu: 1) anak diberikan penjelasan mengenai cara bermain kertas Kokoru; 2) anak dibagi ke dalam tiga kelompok; 3) anak membuat aturan permainan atau kesepakatan kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru; 4) anak bermain kertas Kokoru; 5) Anak diberi *reward* berupa pujian.

Keterampilan motorik halus anak setelah diadakannya penelitian tindakan kelas, pada tiga aspek penilaian yaitu ketelitian, kecepatan dan kerapian. Hasil keterampilan motorik halus anak yang mendapatkan Kriteria Sangat Baik mengalami peningkatan dari Pratindakan sebesar 25% atau 3 anak, mengalami peningkatan 25% menjadi 50% atau 6 anak pada Siklus I dan mengalami peningkatan 41,67% menjadi 91,67% atau 11 anak pada Siklus II. Penelitian ini dihentikan sampai Siklus II dikarenakan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 81% dari 12 anak mencapai Kriteria Sangat Baik.

Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak maka saran yaitu:

1. Membagi anak ke dalam kelompok yang lebih kecil yaitu 2-3 orang anak dalam satu kelompok, agar lebih mudah dalam melakukan pengkondisian kelas.
2. Memberikan pola putus-putus pada sebagian kertas Kokoru agar memudahkan anak dalam menentukan bentuk dasar dalam kegiatan bermain kertas Kokoru.
3. Menggunakan kertas Kokoru jenis *Hachi* dan *Ichi* dengan warna dasar yang tegas, sehingga lebih membuat anak tertarik dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2005). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sisdiknas*. Jakarta: Dikdasmen.
- Madya, S. (2007). *Teori dan praktik penelitian tindakan kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. (2011). *Statistika untuk penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rahyubi, H. (2011). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Majalengka: Nusa Media.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan anak edisi ke sebelas jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, B. (2008). *Metode pengembangan fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan kreativitas seni rupa anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumantri. (2005). *Model pengembangan keterampilan motorik anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyadi & Maulidya, U. (2012). *Konsep dasar paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyani, R. (2014). *Kerajinan kokoru untuk anak*. Yogyakarta: Arcitra.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Taradipta, S. C. (2016). *Keterampilan colour corrugated paper (kokoru) terhadap motorik halus anak autis hipoaktif*. *Jurnal ilmiah Uneversitas Negeri Surabaya*. (Online). ([file:///C:/Users/user/Downloads/17291-21265-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/17291-21265-1-PB%20(2).pdf) diakses pada 16 November 2016)
- Yudha & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

BIODATA PENULIS

Anisa Sofie Noviana, dilahirkan di Kulon Progo 19 November 1994. Beralamat di Dukuh, Wijimulyo, Nanggulan, Kulon Progo. Tamat Taman Kanak-kanak PKK Temanggal tahun 2001. Sekolah dasar diselesaikan pada tahun 2007 di SD Negeri Wijilan. Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan pada tahun 2010 di SMP Negeri 2 Nanggulan. Lulus SMA Negeri 1 Sentolo pada tahun 2013. Karya tulis yang dipublikasikan berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Kertas Kokoru pada Kelompok B TK Pembina Nanggulan Kulon Progo"