

Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Origami

Agung Kaisar Siregar^{a*}

^a Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, Padangsidempuan, Indonesia

* Corresponding author: agung@uinsyahada.ac.id

Informasi Artikel

Histori Artikel

Submission: 13/07/2024

Accepted: 12/08/2024

Published: 23/08/2024

Kata Kunci

Motorik Halus;
Anak Usia Dini;
Origami

Abstrak

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini merupakan aspek penting yang mempengaruhi kemampuan mereka dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat kecil. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan origami dalam meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini di TK Al-Hakim Al-Huriyah, Desa Rondaman Dolok, Kabupaten Padang Lawas Utara. Menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu dan desain one-group pretest-posttest, penelitian ini melibatkan 15 anak sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam skor rata-rata motorik halus dari pretest (10,73) ke posttest (17,07) setelah intervensi origami. Uji-t paired menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa permainan origami secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Selain itu, nilai Cohen's d sebesar 0,900 menunjukkan ukuran efek yang besar. Temuan ini menggarisbawahi potensi origami sebagai metode yang efektif untuk merangsang perkembangan motorik halus anak usia dini dan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

Abstract

Fine motor development in early childhood is a crucial aspect that affects their ability to perform various daily activities, such as writing, drawing, and using small tools. This study aims to evaluate the effectiveness of origami in enhancing fine motor skills in early childhood at TK Al-Hakim Al-Huriyah, Rondaman Dolok Village, Padang Lawas Utara Regency. Using a quantitative method with a quasi-experimental approach and a one-group pretest-posttest design, the study involved 15 children as samples. The results showed a significant increase in the average fine motor skill scores from pretest (10.73) to posttest (17.07) after the origami intervention. The paired t-test yielded a significance value of 0.000, indicating that origami significantly improves children's fine motor skills. Additionally, the Cohen's d value of 0.900 indicates a large effect size. These findings highlight the potential of origami as an effective method for stimulating fine motor development in early childhood and suggest its integration into early childhood education curricula.

Keywords

Fine Motoric Skills;
Early Childhood;
Origami

©2024 The Author's

This is an open-access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



<https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v6i1.12469>

Pendahuluan

Perkembangan anak usia dini adalah periode yang sangat kritis, di mana berbagai aspek kognitif, fisik, dan emosional anak sedang berkembang pesat. Salah satu aspek penting dalam perkembangan ini adalah keterampilan motorik halus, yang mencakup kemampuan anak untuk mengendalikan otot-otot kecil di tangan dan jari. Keterampilan ini penting untuk berbagai aktivitas sehari-hari, seperti menulis, menggambar, dan menggunakan alat-alat kecil. Perkembangan motorik halus yang baik pada anak usia dini dapat memberikan fondasi yang kuat bagi keberhasilan akademik di masa mendatang serta membantu mereka dalam aktivitas sosial dan kehidupan sehari-hari (Santrock, 2007). Perkembangan motorik halus tidak terjadi secara otomatis; ini memerlukan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan. Dalam konteks

pendidikan anak usia dini, salah satu metode yang sering digunakan untuk merangsang perkembangan ini adalah melalui permainan. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga merupakan sarana pembelajaran yang kaya bagi anak-anak. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan berbagai keterampilan yang penting bagi tumbuh kembang mereka (Piaget, 1952).

Hal serupa diungkapkan oleh Ginsburg et al., (2007) yang menyatakan bahwa permainan sangat penting dalam perkembangan anak, dengan fokus pada bagaimana berbagai bentuk permainan, termasuk yang melibatkan keterampilan motorik halus anak dan berkontribusi pada perkembangan fisik dan emosional anak. Disetujui oleh Ray (2021) yang menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Sebagai kebutuhan dasar, bermain dianggap sebagai dunia bagi anak-anak. Aktivitas ini memberi mereka kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan, serta berkontribusi pada perkembangan motorik, keterampilan berpikir, dan kemampuan memecahkan masalah. Whitebread et al., (2018) mengemukakan bahwa inti dari bermain adalah kesenangan; oleh karena itu, aktivitas yang tidak menyenangkan tidak bisa dianggap sebagai bermain. Ia juga menambahkan bahwa bermain dapat merangsang kreativitas dan memberikan kebahagiaan. Ini sejalan dengan pendapat Mukherji & Dryden (2014) yang menyatakan bahwa bermain memberikan anak-anak kesempatan untuk mengasah keterampilan utama di berbagai bidang. Keterampilan yang berhubungan dengan setiap bidang perkembangan meliputi perkembangan sosial, fisik, intelektual, dan komunikasi/bahasa.

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan ini adalah melalui permainan origami. Origami, seni melipat kertas yang berasal dari Jepang, tidak hanya menawarkan pengalaman kreatif tetapi juga membantu anak-anak dalam mengasah keterampilan motorik halus mereka. Origami, seni melipat kertas yang berasal dari Jepang, telah muncul sebagai salah satu metode yang sangat efektif untuk merangsang perkembangan motorik halus anak usia dini. Origami melibatkan serangkaian gerakan yang memerlukan ketepatan, koordinasi mata-tangan, dan kesabaran, yang semuanya penting dalam pengembangan keterampilan motorik halus. Lebih dari sekadar seni, origami menggabungkan elemen-elemen pendidikan seperti mengikuti instruksi, pemecahan masalah, dan kreativitas, sehingga membuatnya menjadi alat yang multifungsi dalam pengembangan anak (Yoshizawa, 1983).

Penelitian Anisa et al., (2021) menunjukkan bahwa setelah beberapa minggu latihan origami, anak-anak mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengendalikan gerakan jari dan tangan. Hal ini terutama terlihat dalam kegiatan-kegiatan seperti menulis dan menggambar, di mana presisi dan ketepatan gerakan sangat diperlukan. Selain manfaatnya untuk perkembangan motorik halus, origami juga berkontribusi terhadap pengembangan aspek kognitif dan emosional anak. Hal ini sesuai pula dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyowati et al., (2023) dimana aktivitas melipat kertas yang terstruktur dapat meningkatkan kemampuan motorik halus secara signifikan pada anak usia dini. Penelitian ini menyoroti bagaimana origami dapat meningkatkan koordinasi, konsentrasi, dan kreativitas anak.

Origami mendorong anak untuk fokus dan menggunakan keterampilan motorik halus dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa origami tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kaya akan manfaat. Origami mengajarkan anak-anak untuk mengikuti instruksi dengan seksama, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan meningkatkan kesabaran serta ketelitian. Melalui bantuan permainan origami, anak-anak dapat belajar mengenali bentuk, mengerti konsep simetri, dan memahami urutan langkah yang diperlukan untuk mencapai hasil akhir. Aktivitas ini juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan

kegiatan mereka dalam menciptakan bentuk-bentuk baru dari lipatan kertas. Dalam konteks pendidikan, origami dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sebagai bagian dari pelajaran seni atau aktivitas pengembangan keterampilan motorik. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana origami dapat digunakan secara efektif sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana origami dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, serta bagaimana para pendidik dan orang tua dapat memanfaatkannya untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu dengan jenis desain *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tertentu. Pada desain *One-Group Pretest-Posttest*, peneliti melakukan pengukuran awal (*pretest*) terhadap kelompok subjek untuk menilai kondisi awal mereka. Setelah itu, kelompok tersebut diberikan perlakuan atau intervensi, dalam hal ini, aktivitas origami. Setelah periode tertentu, peneliti melakukan pengukuran akhir (*posttest*) untuk menilai perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut (Arikunto, 2019; Sugiyono, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan motorik halus anak usia dini di TK AL-Hakim AL-Huriyah Desa Rondaman Dolok, Kabupaten Padang Lawas Utara. Populasi sekaligus sampel penelitian terdiri dari 15 siswa TK yang dipilih dengan teknik *cluster sampling*, dimana pengambilan sampel dilakukan secara keseluruhan kelompok dipilih sebagai satu unit, bukan memilih individu secara acak dari seluruh populasi. (Arikunto, 2019). Instrumen pada penelitian ini yaitu tes motorik halus yang telah disusun. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan Uji t yang digunakan untuk menguji apakah terdapat peningkatan keterampilan motorik halus siswa setelah bermain origami.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode kuantitatif uji-t, dan sampel yang diambil adalah 15 anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Hakim Al-Mansyuriah Desa Rondaman Dolok kabupaten Padang Lawas Utara. Data dikumpulkan melalui tes motorik halus siswa dengan indikator Koordinasi Mata-Tangan, Ketepatan Gerakan, Penggunaan Alat, Kemandirian, dengan skor total 20.

Hasil

Tabel 1. Hasil Tes Motorik Halus Sebelum dan Sesudah Permainan Origami

No.	Nama Anak	Skor Pretest	Skor Posttest
1	Anak A	10	18
2	Anak B	12	19
3	Anak C	11	17
4	Anak D	9	16
5	Anak E	13	20
6	Anak F	10	15
7	Anak G	14	19
8	Anak H	8	14

No.	Nama Anak	Skor Pretest	Skor Posttest
9	Anak I	11	18
10	Anak J	12	17
11	Anak K	10	16
12	Anak L	13	19
13	Anak M	9	15
14	Anak N	11	18
15	Anak O	10	17
Rata-rata		10.73	17.07

Dari tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata skor *posttest* (17.07) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest* (10.73), menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus setelah anak-anak mengikuti aktivitas permainan origami. Peningkatan rata-rata skor sebesar 6.33 poin menunjukkan bahwa mungkin origami dapat menjadi metode yang efektif untuk merangsang perkembangan motorik halus pada anak usia dini.

Asumsi klasik normalitas dan homogenitas untuk data ini telah dipenuhi, sehingga dilanjutkan dengan uji-*t* *paired*, dengan hipotesis yang diajukan yaitu:

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara ketrampilan motorik halus anak usia dini setelah menggunakan permainan origami.

H_a: Terdapat perbedaan yang signifikan antara ketrampilan motorik halus anak usia dini setelah menggunakan permainan origami.

H₀: ditolak jika ditemukan nilai Sig. lebih kecil dari 0.05.

Tabel 2. *Paired Samples Test*

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair	6.333	.900	.232	6.832	5.835	27.262	14	.000

Berdasarkan tabel, terlihat bahwa nilai signifikansi (*p-value*) adalah 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara ketrampilan motorik halus anak usia dini setelah menggunakan permainan origami.

Tabel 3. *Paired Samples Effect Sizes*

Pair 1	Pretest - Posttest	Cohen's d	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
			.900	-7.039	-	-
				9.660	4.409	
		Hedges' correction	.925	-6.849	-	-
				9.398	4.290	

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Cohen's d sebesar 0.900 menunjukkan ukuran efek yang besar. Dalam interpretasi umum, nilai sekitar 0.2 dianggap kecil, sekitar 0.5 sedang, dan 0.8 atau lebih besar dianggap besar. Ini menunjukkan bahwa intervensi permainan origami memiliki dampak yang besar pada peningkatan keterampilan motorik halus anak usia dini, hal ini juga memperkuat hasil uji- t temuan sebelumnya, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara ketrampilan motorik halus anak usia dini setelah menggunakan permainan origami.

Pembahasan

Perbedaan yang signifikan antara keterampilan motorik halus anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan permainan origami. Ini menunjukkan bahwa intervensi origami efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak, yaitu efektivitas permainan origami dalam meningkatkan keterampilan motorik halus sangat terlihat ketika diterapkan sebagai intervensi yang ditargetkan, terutama untuk siswa yang memiliki masalah pada ketrampilan motorik halusnya, kelas dengan keterampilan motorik halus awal yang lebih rendah menunjukkan peningkatan terbesar setelah berpartisipasi dalam program pendidikan selama 3 bulan yang berfokus pada permainan rakyat, termasuk kegiatan berbasis origami. Temuan ini menggarisbawahi potensi intervensi origami terstruktur untuk menjembatani kesenjangan perkembangan bagi siswa yang membutuhkan dukungan tambahan (Maranatha & Briliany, 2023). Salehudin Marji et al., (2023) menyatakan bahwa "mainan kertas," alat edukatif yang memanfaatkan prinsip-prinsip origami, efektif dalam merangsang dan meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

Berdasarkan hasil, ditemukan bahwa efek yang diberikan origami kepada kemampuan motorik halus anak cukup signifikan, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Salehudin Marji et al., (2023) dimana setidaknya separuh dari anak-anak yang berusia antara 4 hingga 5 tahun berhasil menyelesaikan lipatan origami. Di samping itu, anak-anak yang memiliki keterampilan pemecahan masalah yang sesuai dengan usia mereka cenderung mencoba lebih banyak aktivitas, terlepas dari umur mereka. Temuan ini memberikan gambaran mengenai usia di mana kegiatan melipat kertas dapat diperkenalkan dan menunjukkan bahwa intervensi melipat kertas dapat dilakukan bahkan pada usia yang lebih muda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Artinya efek yang diberikan permainan origami memang memberikan dampak yang cukup signifikan pada kemampuan motorik halus anak. Hal ini disetujui oleh Anisa et al., (2021) dimana hasil penelitiannya menemukan bahwa aktivitas bermain origami dapat berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini yang artinya permainan origami memberikan perubahan dalam perkembangan motorik halus anak.

Penelitian Sulistiyowati et al., (2023) menunjukkan adanya hubungan positif antara aktivitas origami dan peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini, kegiatan seperti menggunting dan bermain kolase juga efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus. Hal serupa juga terlihat pada penelitian yang dilakukan, dimana untuk memaksimalkan manfaat origami bagi perkembangan motorik halus, penting untuk memperkenalkan teknik melipat secara bertahap, berkembang dari desain yang sederhana ke yang lebih kompleks. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk membangun keterampilan yang ada dan mengembangkan kemampuan merencanakan, koordinasi, dan kontrol manual mereka secara bertahap. Memulai dengan lipatan dasar seperti lipatan lembah dan lipatan gunung dan secara bertahap memperkenalkan pola yang lebih rumit seperti burung bangau atau kotak dapat memberikan rasa pencapaian dan memotivasi anak-anak untuk terus menantang diri mereka sendiri.

Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa permainan origami secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini di TK Al-Hakim Al-Huriyah. Terdapat peningkatan skor motorik halus dari *pretest* ke *posttest* setelah intervensi origami. Uji *t-paired* menunjukkan signifikansi 0,000 dan Cohen's *d* sebesar 0,900, menunjukkan bahwa origami efektif sebagai metode stimulasi motorik halus dan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

Referensi

- Anisa, A. N., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Playing Origami Dan Its Impact On Fine Motor Skills Development Of Children Aged 4-5. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 3(1), 22–30. <https://doi.org/10.15408/jece.v3i1.19059>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka cipta.
- Ginsburg, K. R., American Academy of Pediatrics Committee on Communications, & American Academy of Pediatrics Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Maranatha, J. R., & Briliany, N. (2023). Enhancing Fine Motor Skills in Early Childhood Through Fun Cooking Activities: A Quasi-Experimental Study in Purwakarta, Indonesia. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(4), 203–212. <https://doi.org/10.14421/jga.2023.84-01>
- Mukherji, Penny., & Dryden, Louise. (2014). *Foundations of early childhood : Principles And Practice*. SAGE.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Ray, D. C. (2021). *Advanced Play Therapy Essential Conditions, Knowledge, and Skills for Child Practice*. Routledge.
- Salehudin, M., Aisyah Che Derasid, N., Hatib Musta, A., & Aliff Jobin, A. (2023). Origami As An Educational Tool And Its Effect On The Development Of School Students. *Jurnal Scientia*, 12, 2011–2018. <http://infor.seaninstitute.org/index.php>
- Santrock, J. W. (2007). *Child development*. (11th Edition). McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, K, R. I., Sari, P. I. A., & Impartina, A. (2023). The Effect of Playing Origami on the Fine Motor Development Among Preschool Children at Putra Buana Kindergarten in Lamongan Regency (pp. 18–22). https://doi.org/10.2991/978-94-6463-202-6_4
- Whitebread, D., Neale, D., & Solis, L. (2018). The role of play in children's development: a review of the evidence. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18500.73606>
- Yoshizawa, K. (1983). *Origami: The Art of Japanese Paper Folding*. Dover Publications.