

**PENGARUH MEDIA KOKORU (*COLOUR CARRUGATED PAPER*)
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS**

(Penelitian Pada Kelompok B TK Kartika XII-3 Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Septiana Wahyu Hardiyanti
12.0304.0006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2017

**PENGARUH MEDIA KOKORU (*COLOUR CARRUGATED PAPER*)
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS**

(Penelitian Pada Kelompok B TK Kartika XII-3 Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Septiana Wahyu Hardiyanti
12.0304.0006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH MEDIA KOKORU (*COLOUR CARRUGATED PAPER*) TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS

(Penelitian Pada Kelompok B TK Kartika XII-3 Mertoyudan Kabupaten Magelang)



Oleh :

Nama : Septiana Wahyu Hardiyanti

NPM : 12.0304.0006

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang, 4 Januari 2017

Dosen Pembimbing I

Dra. Lilis Madyawati, M.Si
NIP. 19640907 198903 2 002

Dosen Pembimbing II

Hermahayu, M.Si
NIDN. 0611098203

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

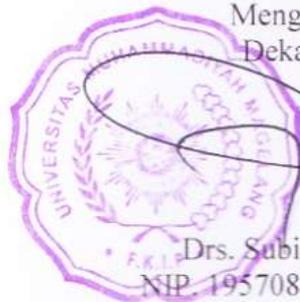
Hari : Rabu

Tanggal : 18 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Ketua / Anggota) (.....)
2. Hermahayu, M.Si (Sekretaris / Anggota) (.....)
3. Drs. Arie Supriyatna, M.Si (Anggota) (.....)
4. Dra. Indiati, M.Pd (Anggota) (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. Subiyanto, M. Pd
NIP. 19570807198303 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septiana Wahyu Hardiyanti
NPM : 12.0304.0006
Program Studi : Septiana Wahyu Hardiyanti
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) Terhadap Kemampuan Motorik Halus

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil penjiplakan (plagiat) terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan dan menerima sanksi berdasarkan aturan di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksa.

Magelang, 4 Januari 2017
Menyatakan

Septiana Wahyu Hardiyanti
NPM. 12.0304.0006

MOTTO

“Masa kanak-kanak adalah saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik”

(Elizabeth B. Hurlock)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT,
skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Orang tuaku (Isjuli dan Suharti) yang selalu melimpahkan doa dan kasih sayang yang tak terhingga, dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Teruntuk keluarga besarku yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Almamaterku Prodi PAUD UMMagelang.

**PENGARUH MEDIA KOKORU (*Colour Carrugated Paper*)
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS**
(Penelitian Pada Kelompok B TK Kartika XII-3 Mertoyudan, Kabupaten
Magelang)

Septiana Wahyu Hardiyanti

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) terhadap kemampuan motorik halus pada anak di TK Kartik XII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini menggunakan *One group pre test- post test design*. Teknik penelitian ini menggunakan total sampling dengan subyek penelitian yaitu seluruh siswa berjumlah 15 siswa kelompok B TK Kartika XII-3 yang memiliki motorik halus rendah dan sedang. Keterampilan motorik halus anak dijabarkan dalam 6 indikator dan 30 item yang diukur menggunakan lembar unjuk kerja. Teknik analisis data menggunakan analisis non parametric *Wilcoxon Match Pairs Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media KOKORU memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus pada siswa. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis menggunakan bantuan *SPSS Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon Z* hitung sebesar -3.422^a dengan $p=0,05$ artinya terdapat perbedaan signifikan keterampilan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media KOKORU, hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media KOKORU berpengaruh terhadap motorik halus anak. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya siswa yang semula cenderung tidak mampu menggulung benda dengan rapi dan belum mampu membuat suatu bentuk dari KOKORU, menjadi lebih dapat menggunakan kemampuan motorik halus seperti menggunting dan menggulung serta dapat menuangkan ide dan kreasi anak dengan kertas KOKORU.

Kata kunci : *Media KOKORU (Colour Carrugated Paper), Kemampuan Motorik Halus*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media KOKORU Terhadap Kemampuan Motorik Halus”.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Drs. Subiyanto, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan UMMagelang,
3. Khusnul Laely, M.Pd., Kaprodi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMagelang,
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si dan Hermahayu, M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing selama pembuatan skripsi,
5. Dosen serta karyawan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
6. Ibu Karyani, S.Pd, Kepala TK Kartika XIII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian,
7. Sahabat-sahabatku tersayang yang selalu ada dalam setiap perjalanan pengerjaan skripsi ini, dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan ini diterima dengan senang hati. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua, Amin.

Magelang, 4 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGASAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAKSI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Media KOKORU (<i>Coluour Carrugated Paper</i>)	8
B. Kemampuan Motorik Halus	17
C. Pengaruh Permainan Kokoru Terhadap Keterampilan Motorik Halus	45
D. Kerangka Berfikir	46
E. Hipotesis	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Desain Penelitian	49
B. Subyek Penelitian Dan Karakteristik Subyek.....	51

C. Identifikasi Variabel	51
D. Definisi Operasional	52
E. Metode Pengumpulan Data	53
F. Tahap Penelitian	53
G. Uji Validitas.....	57
H. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Uji Hipotesis Penelitian	64
C. Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 <i>One Group Pre-test-Post-test Design</i>	49
2 Hasil Pengukuran Awal Keterampilan Motorik Halus Kemampuan Motorik Halus	59
3 Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan Mean Pengukuran Awal	60
4 Hasil Pengukuran Akhir	61
5 Nilai Terendah, Nilai Tertinggi Dan Mean Pengukuran Akhir.....	62
6 Perbandingan Pengukuran Awal Dan Akhir Kemampuan Motorik Halus	63
7 Uji Tes Wilcoxon Signed Rank Test	64

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Kerangka Berfikir	47

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Penelitian	78
2 Indikator Dan Item Penelitian	82
3 Jadwal Pelaksanaan	84
4 Hasil Pre-Test Dan Post-Test	109
5 Hasil Perhitungan <i>Wilcoxon</i>	142
6 Dokumentasi Foto	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal Hasan (2009: 15).

Dalam penggolongan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu melalui jalur pendidikan formal dan nonformal seperti Taman Kanak Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Kelompok bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat (Depdiknas, USPN, 2004:4). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD, meliputi 5 aspek pengembangan yaitu, nilai moral agama, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Salah satu pengembangan tersebut terdapat di dalam bidang pengembangan fisik motorik, terutama motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, misalnya otot jari tangan, otot muka, terutama yang melibatkan otot tangan dan jari.

Menurut Sujiono (2008:125) menyatakan bahwa 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 yang tepat.

Menurut Corbin (dalam Sumantri, 2005:48), perkembangan motorik halus adalah perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan kemampuan gerak. Aspek perilaku dan perkembangan motorik saling mempengaruhi.

Sumantri (2005:143) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin, misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan motorik halus anak adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu khususnya pada jari jemari dan otot kecil pada tangan yang mana dalam perkembangannya dipengaruhi beberapa aspek diantaranya aspek kognitif, aspek asosiatif dan aspek autonomus.

Untuk merangsang perkembangan motorik halus pada anak, guru maupun orang tua tidak jarang memberikan stimulasi baik berupa kegiatan sederhana di rumah maupun melalui media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah KOKORU . Dengan menggunakan media ini dan dikemas melalui permainan membentuk benda, dapat melatih keterampilan motorik halus pada anak. Keterampilan yang dapat berkembang melalui permainan ini

adalah keterampilan memegang benda, membedakan permukaan halus dan kasar, menggunting, melipat, menggulung benda, menempel, dan membangun suatu bentuk dari susunan KOKORU.

Namun sangat disayangkan di lapangan, pemberian stimulasi motorik halus pada anak sering dilakukan setengah-setengah dalam arti tidak memberikan stimulasi secara berulang. Pemberian stimulasi yang tidak *continue* akan berakibat terhadap lemahnya perkembangan motorik halus anak. Apabila motorik halus anak lemah akan mengganggu proses belajar dan bermainnya, perkembangannya terhambat, dan lainnya.

Dalam rangka menstimulasi motorik halus anak sejak dini guru di sekolah banyak menerapkan metode salah satunya dengan memberikan permainan dan pembelajaran yang di dalamnya tergabung unsur pengembangan motorik halus anak seperti kegiatan mewarnai, menulis dan menebalkan huruf, menggambar, menjahit, menempel kolase, *finger painting*, dan lainnya. Namun dapat terlihat pada kebanyakan sekolah beberapa kegiatan dilakukan monoton tidak bervariasi dan tidak mencoba menggunakan alat alat baru atau media baru untuk menarik minat anak dalam belajar. Sering sekali dijumpai, kegiatan motorik halus anak yang selalu diberikan adalah menulis, menggambar dan mewarnai.

Memberikan stimulasi seperti menulis dan mewarnai memang diperlukan, namun kegiatan lain yang harusnya sering distimulasi juga perlu diulang agar kemampuan motorik yang halus lainnya dapat terjamah pula seperti menggunting, melipat, menempel dan menggulung benda juga

tentunya harus seimbang dilakukan. Banyak ahli dan peneliti yang terus menggali informasi tentang pengembangan stimulasi motorik halus melalui media media baru, salah satunya dengan KOKORU ini. Beberapa penelitian artikel dan jurnal telah mempublikasikan pengaruh media KOKORU ini untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Salah satunya yaitu (Roselina: 2015) dengan judul Penelitian Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media KOKORU dan (Syufana:2016) dengan judul penelitian Pengaruh Metode Resitasi Bermedia Kokoru Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri Anak Kelompok B. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan KOKORU sebagai media untuk melatih motorik halus anak yang dipusatkan pada kegiatan menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting, menggulung, melipat dan menempel.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lokasi penelitian, yaitu di TK KARTIKA XII-3 Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Secara keseluruhan pembelajaran yang berhubungan dengan motorik halus sudah baik, hanya saja ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam koordinasi mata dan tangan. Khususnya dalam kegiatan menggunting, melipat dan menempel masih kurang dan sebagian masih memerlukan bantuan guru. Kecilnya gambar yang harus dipotong dan area menempel yang sempit membuat anak mengalami kesulitan dalam mengerjakannya. Hal seperti ini membuat anak kurang tertarik karena media yang digunakan masih sederhana dan belum memanfaatkan media lain sebagai pengganti media tersebut. Misalnya menggunting, melipat dan menempel

hanya menggunakan media kertas lipat dan buku gambar saja, pada Lembar Kerja Siswa yang sudah tersedia, dan pada majalah. Hal ini sering kali membuat anak merasa bosan, dapat terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung anak cenderung pasif dan kurang optimal dalam bermain kertas. Hal-hal seperti itulah yang membuat anak kurang tertarik dengan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus. Penyebabnya adalah kegiatan seperti menggunting, menggulung kertas, menempel, melipat, jarang dilaksanakan sehingga anak kurang terstimulasi dan selain itu, media yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus kurang bervariasi.

Demi tercapainya aspek perkembangan anak, guru dan peneliti akan membantu anak-anak TK KARTIKA XII-3 Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan melipat, menempel, menggunting dan menggulung dengan berbagai bahan/ media pembelajaran yang lebih menarik seperti: menggunakan kertas KOKORU untuk melatih motorik halusnya dengan mengkoordinasikan jari jemari tangan dan mata. Maka Pendidik di TK KARTIKA XII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang juga akan membantu anak untuk meningkatkan keterampilan fisik motorik halus anak dalam melatih dan mengenalkan gerakan-gerakan motorik kasar dan motorik halus anak, untuk kemampuan mengelola dan mengontrol gerakan tubuh agar anak dapat melatih kekuatan tubuh dan keterampilan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah media KOKORU (*Colour Corrugated Paper*) berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh media KOKORU (*Colour Corrugated Paper*) Terhadap Kemampuan Motorik Halus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi lembaga PAUD

Memberikan masukan kepada lembaga sekolah tentang pencapaian tahap perkembangan motorik halus siswa dalam kurikulum dan visi misi sekolah yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah.

2. Manfaat bagi pendidik PAUD

Memberikan masukan kepada guru tentang pendampingan modifikasi perkembangan motorik khususnya pada motorik halus di sekolah melalui pembelajaran dengan media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*), sehingga dapat mengajar siswa secara efektif dan efisien.

3. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam perkembangan anak usia dini khususnya pada peningkatan motorik halus anak dan bagaimana memberikan stimulasi motorik halus yang tepat pada anak melalui pembelajaran dengan media KOKORU. Penelitian ini juga bisa menjadi bahan diskusi dalam mata kuliah permasalahan anak usia dini. Serta bisa menjadi bahan penelitian yang relevan untuk penelitian-penelitian selanjutnya tentang permasalahan anak usia dini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media KOKORU (*Color Corrugated Paper*)

1. Pengertian KOKORU (*Color Corrugated Paper*)

KOKORU yaitu kertas bergelombang warna-warni yang dapat digunakan untuk membuat objek 3 dimensi maupun 2 dimensi dengan cara melipat, menggulung, menggunting dan menempel (blogKOKORU.co.id). Permainan ini dapat dikatakan sebagai perpaduan antara 3M (Melipat, Menggunting, Menempel) dan origami. Media ini dirancang untuk menstimulus motorik halus anak usia dini. Hali ini dapat ditinjau dari kegiatan yang terangkai di dalam permainan tersebut. Media KOKORU ini dikemas dengan maksud melatih keterampilan khususnya pada menggunting, melipat, menggulung, menempel, koordinasi mata, dan kreativitas dalam menciptakan suatu bentuk. Dalam penciptaan bentuk KOKORU mengharuskan kita untuk berkonsentrasi terutama dalam hal menggulung. Karena gulungan yang dihasilkan terkadang harus rapat dan ada pula beberapa bentuk gulungan yang harus digulung secara renggang. Teknik dasar KOKORU yaitu menggulung dan melipat pun harus dikuasai sebagai langkah awal belajar membuat kerajinan KOKORU.

Menurut Pamadhi (2008;7.7) menyebutkan bahwa, “ Kegiatan menggunting merupakan suatu kegiatan menggunakan alat yang bertujuan melatih keterampilan anak melalui menggunting gambar dan melatih sikap anak terhadap yang ia lakukan dan tata cara yang harus dijalankan”.

Sejalan dengan pendapat Pamadhi, dalam hal ini menggunting merupakan suatu keterampilan yang harus dikuasai anak usia dini sebelum beranjak ke jenjang sekolah dasar. Sebagai soft skil yang harus dikuasai keterampilan ini harusnya dilatih setiap saat. Semakin terampil dan rapi anak dalam menggunting maka semakin bagus kemampuan motorik halus nya.

Menurut Sumanto, (2006: 97) melipat adalah suatu teknik berkarya seni/ kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya yang baru atau inovasi. Melipat merupakan suatu teknik berkarya demi menghasilkan bentuk benda baru yang memiliki fungsi dan nilai estetika sehingga dapat dinikmati setiap orang dalam bentuk suatu seni melipat. Seni melipat merupakan salah satu jalur pengembangan keterampilan motorik halus yang dikemas dalam bentuk lipatan, baik lipatan sederhana maupun lipatan yang rumit yaitu seni melipat dengan konsentrasi tinggi dan teknik rumit yang dilakukan para ahli melipat (*Origami Artist*). Pada pengembangan motorik halus khususnya teknik melipat ini biasa diberikan sejak dini pada jenjang PAUD. Yang diberikan secara ringan melalui beberapa teknik sederhana dalam melipat kertas segi 4 berwarna.

Menggulung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Damayanti ; 2015) berarti melipat benda berbentuk lembaran menjadi berbentuk bulat panjang atau pendek. Sesuai dengan pengertian KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dalam hal ini menggulung merupakan

teknik penting dalam menciptakan benda dari media KOKORU. Selain itu menggulung merupakan teknik yang digunakan untuk mengasah keterampilan jari jemari dan tangan dalam menggulung suatu benda. Khususnya media KOKORU ini banyak teknik dasar didominasi dengan menggulung. Seni menggulung ini di Jepang sudah terkenal sejak sebelum seni melipat berkembang. Sedangkang di Eropa seni menggulung benda terutama kertas untuk dinikmati bentuk estetikanya ini disebut dengan seni Quiling Paper.

Menurut Pamadhi (2008) juga menambahkan menempel merupakan kegiatan lanjutan dari menggunting. Menempel ini adalah *finishing* dari kegiatan 3M (Melipat, Menggunting, Menempel), karena apabila proses penempelan ini telah selesai dilakukan maka berakhirilah kegiatan 3M (Melipat, Menggunting, Menempel)". Hal ini sesuai dengan Pamadhi (2008) yang menambahkan bahwa proses menempel adalah tahapan akhir dalam proses menggunting dan melipat. Proses menempel adalah proses merangkai atau menjadikan potongan tiap kertas atau bahan lain menjadi suatu kesatuan bentuk sehingga bentuk akhir pada proses dapat dinikmati seni ekestetikanya. Menempel pada media kertas sangat sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari dan juga pada pembelajaran di PAUD. Belajar menempel dapat melatih anak dalam menempatkan potongan kertas yang sesuai dengan polanya atau melatih kognitif anak dalam perkiraannya ketika menempelkan potongan satu dengan potongan lainnya yang tepat.

Dari berbagai penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media KOKORU adalah media yang ditujukan untuk merangsang motorik halus anak usia dini khususnya pada kemampuan melipat, menggulung, menggunting, dan menempel dengan media kertas bergelombang dan berwarna.

2. Sejarah Media KOKORU (Color Corrugated Paper)

Menurut Suryani (2014:10) dalam skripsi Roselina KOKORU merupakan kertas yang bergelombang dan memiliki aneka warna. Bentuk kokoru seperti kardus yang bergelombang dan berwarna coklat. Bedanya kokoru mempunyai banyak warna dan menarik. Dalam skripsi Adris 2008 sejarah pleated paper (kertas bergelombang) pertama kali ditemukan pada pertengahan abad yang ke 19 di Jepang. Pada masa itu kertas bergelombang ini hanya dipergunakan pada industri dan pabrik dalam pengemasan barang. Seiring dengan berkembangnya kemajuan jaman dan inovasi baru lahirlah sebuah karya baru sebagai pemanfaatan lebih terhadap kertas packaging ini yang diberi nama KOKORU (*Color Corrugated Paper*) atau kertas gelombang ini adalah salah satu jenis kertas yang diproduksi untuk kepentingan kreasi tidak hanya bagi anak-anak tapi bagi yang berusia dewasa pun banyak yang menggunakan. Anak-anak biasa menggunakan produk ini untuk kreasi-kreasi kartu, scrapt book dan kreasi unik yang lainnya. Sedangkan pada usia dewasa kertas ini biasa digunakan dalam desain arsitektur, paper craft, dan lain-lain.

KOKORU ini terdiri dari 3 seri produk KOKORU digolongkan berdasarkan bentuk dan warnanya. *Hachi* adalah kertas dengan ukuran lembaran A4 sedangkan KOKORU *Ichi* merupakan kertas Strip yang berisi 56. Sedangkan KOKORU jika digolongkan menurut warnanya adalah *Ichi* dan *Hachi* merupakan kertas yang tersedia dalam delapan warna dasar, yaitu biru, hijau, hitam, putih, merah, oranye, gold dan kuning. Tipe kedua adalah *Ichiro* dan *Hachiro* yaitu kertas KOKORU yang memiliki warna-warna gelap seperti hitam, coklat, krem, kuning, hijau tua, merah, ungu tua dan biru tua. Tipe terakhir adalah kertas KOKORU *Ichigo* dan *Hachigo* yaitu terdiri dari delapan warna pastel antara lain abu-abu, putih, krem, kuning muda, hijau muda, biru muda, ungu muda dan pink. Karena keunikannya yang baru baru ini, tak jarang banyak orang yang penasaran dan antusias dalam belajar seni menggulung kertas bergelombang ini. Antusias terhadap kertas KOKORU ini pun sangat baik dimasyarakat. KOKORU sangat mudah sekali untuk dibentuk menjadi kreasi lucu, indah dan menarik karena memiliki tekstur yang berbeda dengan kertas biasanya, teknik dasar untuk membentuk kreasi KOKORU ini hanyalah dengan menggulung, menggunting, melipat dan menempel, sehingga anak lebih mudah untuk berkreasi dan meningkatkan kreativitas anak serta dengan warnanya yang beragam dapat menarik minat anak.

KOKORU ini dikembangkan pertama kali di Indonesia yaitu oleh PT. Sinar Mas yang selanjutnya diperkenalkan ke berbagai daerah di

Indonesia sejak tahun 2008 (dalam Sufyana; 2015). Melihat peluang bisnis dari kertas kardus pembungkus barang yang hanya berwarna coklat saja, PT. Sinar Mas memiliki ide untuk memodifikasinya menjadi berwarna warni dan diperhalus tampilannya, sehingga kertas bergelombang ini dapat dipergunakan untuk menciptakan suatu produk yang memiliki nilai seni. Media KOKORU ini perlahan muncul dan mendunia secara perlahan namun pasti, telah banyak para pembuat KOKORU handal dengan beberapa teknik yang mereka kembangkan sendiri.

Perkembangan seni dengan media KOKORU ini di beberapa belum begitu diminati di negara-negara lain, namun inilah yang menjadi motivasi para *KOKORU Artist* untuk memperkenalkan produk Indonesia ini sehingga dapat dikenal dunia seperti halnya seni lipat Origami. Inisiatif ini menggerakkan para *KOKORU Artist* untuk memberikan pelatihan kepada guru dan tenaga pendidik sehingga dapat memanfaatkannya sebagai salah satu permainan yang wajib dicobakan pada anak. Permainan konstruktivisme dengan KOKORU ini telah gencar dipraktikkan di beberapa lembaga anak usia dini baik di dalam negeri. Pemberian stimulus kreativitas dan motorik halus melalui permainan membentuk dari kertas KOKORU ini merupakan *trend* pada dunia seni dan dunia pendidikan karena secara langsung anak dapat belajar beberapa teknik membentuk suatu benda sesuai dengan imajinasi mereka dengan hanya menguasai beberapa teknik dasar saja. Tak hanya itu, upaya untuk memamerkan seni baru konstruktivisme di Indonesia ini, telah diadakan

beberapa pameran dan pelatihan bagi umum dan pendidik khususnya pada pendidik anak usia dini untuk perkembangan seni KOKORU dan tahapan dalam teknik pemberian pembelajaran melalui media KOKORU ini kepada siswa anak usia dini. Sayangnya, pemberian stimulasi pembelajaran melalui media KOKORU ini hanya dilakukan beberapa kali saja dengan model KOKORU yang terbatas, atau belum mencoba model lain agar lebih dapat menarik minat belajar anak.

3. Manfaat Media KOKORU (*Color Corrugated Paper*)

Manfaat dari media kertas KOKORU ini adalah (Roselina:2015) :

- a. Dapat melatih motorik halus pada kegiatan 3 M (melipat, menggunting, dan menempel)

Dalam media KOKORU ini teknik dasar yang harus dikuasai anak adalah menggulung, menggunting, melipat dan menempel. Kegiatan ini sangat bagus untuk melatih motorik halus anak dengan satu permainan ini sudah dapat mengembangkan beberapa keterampilan motorik halus yang dikemas dalam 1 media KOKORU

- b. Melatih kekuatan jari jemari dalam menggulung kertas

Dengan media KOKORU ini anak akan lebih fokus pada koordinasi mata dan juga tangannya khususnya pada jari jemari. Karena dalam kegiatan menggulung ini perlu diperhatikan kerapatan dan kerenggangan kertas sehingga ketika dibentuk dan ditempel menjadi sebuah bulatan yang sempurna.

- c. Melatih anak mengenali warna melalui kertas yang warna warni
Dengan media KOKORU ini anak akan belajar mengenali warna, membedakan warna terang *calm*, gelap serta cerah mencolok yang tersedia dalam seri KOKORU yang berbeda.
- d. Melatih anak dalam mengenali permukaan kasar dan halus
Dalam media KOKORU ini anak akan belajar mengenali permukaan kasar dan halus yang tentunya dapat menstimulus motorik halusnyanya. Pada kertas KOKORU terdapat dua permukaan yaitu satu permukaan bergelombang dan satu permukaan halus dan rata.
- e. Melatih imajinasi anak dalam menciptakan KOKORU nya sendiri
Dengan media KOKORU ini anak dapat mewujudkan daya imajinasinya dalam bentuk 3D (3 Dimensi) dan berlatih keterampilan konstruktif dengan kertas yang bertekstur dan berwarna warni.

4. Tujuan Media KOKORU (Color Corrugated Paper)

Beberapa tujuan diciptakannya kertas KOKORU adalah (Roselina:2015):

- a. Sebagai seni kerajinan dan budaya baru di dunia seni konstruktif
KOKORU bertujuan untuk memperkenalkan seni kerajinan tangan dan seni konstruktif sederhana baru di Indonesia yang baru saja dirintis pada tahun 2008 serta diharapkan dapat menjadi budaya baru seperti halnya seni origami.
- b. Memperkenalkan modifikasi seni 3 M (Melipat, Menggunting, dan Menempel) serta menggulung melalui media kertas yang berbeda

KOKORU bertujuan memodifikasi seni melipat, menggunting dan menempel serta seni menggulung yang diterapkan pada kertas bergelombang dan berwarna. Jika ditilik lebih jauh seni ini merupakan pengembangan dari seni melipat, menggunting, menempel dan menggulung yang dikemas menjadi satu untuk membuat bentuk 3D (3 Dimensi) dengan bantuan lem untuk merekatkan bagian gulungan kertas dan helai kertasnya.

- c. Sebagai salah satu upaya pemanfaatan kertas pelapis barang atau *kertas packing*

KOKORU bertujuan untuk pemanfaatan lebih kertas pembungkus barang / *packing paper* yang biasanya hanya berwarna coklat seperti kardus menjadi bervariasi warna dan ukuran sehingga menarik untuk dijadikan suatu kreasi seni kerajinan.

- d. Menambah nilai jual kertas packing

KOKORU bertujuan bisnis memberikan nilai jual kertas *packing* menjadi lebih tinggi. Usaha PT. Sinar Mas memperkenalkan produk baru ini disambut hangat oleh masyarakat di Indonesia. Dengan adanya inovasi *kertas packing* menjadi media KOKORU ini, banyak masyarakat yang ingin mencoba dan lebih menekuni profesi sebagai *KOKORU Artis* atau seseorang yang bergelut di bidang seni melipat dan KOKORU.

B. Kemampuan Motorik Halus

1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Menurut Sujiono (2008:12.5) menyatakan bahwa 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 yang tepat. Keterampilan motorik halus merupakan komponen yang mendukung pengembangan yang lainnya seperti pengembangan kognitif, sosial dan emosional anak. Pengembangan kemampuan motorik yang benar dan bertahap akan meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga dapat terbentuk kemampuan kognitif yang optimal.

Keterampilan motorik tersebut merupakan suatu keterampilan umum seseorang yang berkaitan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerak. Dengan demikian keterampilan motorik adalah keterampilan gerak seseorang dalam melakukan penunjang dalam segala kegiatan. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak.

Dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh tubuh atau sebagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat.

Pendapat dari Yamin & Sanan (2010:128), yang menyatakan bahwa, perkembangan motorik halus adalah dasar setiap individu untuk mencapai kematangan dalam aspek perkembangan lainnya. Hal ini benar adanya apabila kematangan suatu aspek belum berkembang atau terhambat maka tidak menutup kemungkinan adanya hambatan pada tahap pencapaian perkembangan lainnya pada anak.

Magill (dalam Sumantri, 2005: 143) keterampilan ini melibatkan koordinasi *neuromuscular* (syaraf otot) yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya keterampilan ini. Keterampilan jenis ini sering disebut sebagai 11 keterampilan yang memerlukan koordinasi mata dan tangan, (*hand-eye coordination*). Menulis, menggambar, menggunting, bermain piano adalah contoh-contoh keterampilan tersebut.

Menurut Magill menjelaskan bahwa berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakan, keterampilan motorik dibagi menjadi dua sebagai berikut:

a. Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*)

Keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar. Tujuan akan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting, akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang penting untuk penampilan keterampilan dalam tugas ini. Contoh dari keterampilan gerak kasar yaitu berjalan, melompat, melempar dan meloncat.

b. Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*)

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Secara umum, keterampilan ini meliputi koordinasi mata dan tangan. Keterampilan ini membutuhkan derajat tinggi dari kecermatan gerak untuk menampilkan suatu keterampilan khusus dalam level tinggi dalam kecakapan. Contohnya yaitu menulis, melukis, menjahit, membentuk menggunakan media platisin, dan mengancingkan baju. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin seperti, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, meraba permukaan benda, menggunting, melipat, menempel dan lainnya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah keterampilan yang dimiliki setiap orang pada bagian jari jemari, pergelangan tangan, yang membutuhkan kecermatan mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata. Kecermatan dan ketepatan ini dibutuhkan untuk untuk melakukan beberapa aktivitas seperti menulis, meremas, menggambar, menggulung, menggunting, atau memegang benda seperti menjimpit, melipat, dan lain-lain. Pentingnya motorik halus ini diasah sejak dini adalah agar kelak anak menjadi terasah dan terbiasa

dalam menggunakan anggota tubuhnya terutama pada bagian motorik halusnya agar berguna bagi kehidupannya.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil kesimpulan bahwa keterampilan motorik halus adalah keterampilan anak yang merupakan kemampuan untuk menggerakkan otot-otot halus pada jari tangan dan koordinasi mata untuk melakukan kegiatan seperti menggunting, melipat, menempel dan menggulung.

2. Aspek Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

Dalam buku Balita dan Masalah Perkembangannya 2001 (dalam Jumiarsih 2011) secara umum ada tiga aspek tahap perkembangan keterampilan motorik anak usia dini, yaitu :

a. Tahap Kognitif

Pada tahap kognitif, anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu. Pada tahap ini, dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.

Hal ini akan terlihat pada anak ketika pertama kali melihat kertas KOKORU dan memperhatikan demonstrasi dari guru tentang cara membuat dan merangkainya.

b. Tahap Asosiatif

Pada tahap asosiatif, anak banyak belajar dengan cara coba-coba kemudian meralat (*trial and error*) olahan pada penampilan atau

gerakan akan dikoreksi agar tidak melakukan kesalahan kembali di masa mendatang. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

Hal akan terlihat ketika anak yang sebelumnya hanya memperhatikan penjelasan menjadi timbul keinginan untuk mencoba dan mempraktikkan sendiri walaupun hasilnya belum begitu bagus, tetapi anak masih mau mencoba hingga dia bisa menghasilkan suatu bentuk dalam imajinasinya menjadi bentuk nyata 3 dimensi.

c. Tahap Autonomous

Pada tahap autonomous, gerakan yang ditampilkan anak merupakan respons yang lebih efisien dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.

Hal ini akan terlihat ketika anak praktik beberapa anak akan mengalami kesulitan dalam kegiatan yang diberikan guru. Namun tak jarang juga anak yang telaten dan hati-hati demi kerapian tugas yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa anak yang berhati-hati sudah dapat memperkirakan dan mengontrol koordinasi mata dan tangan yang bagus.

Dalam hal ini, kemampuan pada anak- anak tertentu memberikan latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Dikarenakan ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambatnya melakukan keterampilan motorik

tertentu. Seiring dengan penerapan metode yang tepat dan kematangan syaraf serta latihan yang *intens* akan membuat anak menjadi terlatih sehingga kemampuannya akan berkembang seiring dengan kematangan aspek perkembangannya.

3. Faktor Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan motorik halus anak usia dini. Kartini Kartono (1995:21) dalam Jurnal Wardoyo, mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak sebagai berikut:

a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)

Faktor hereditas merupakan faktor yang diwariskan dari kedua orang tuanya kepada anak. Apabila orang tua memiliki cacat tubuh bawaan dari orang tuanya atau yaitu gen yang cacat maka tidak menutup kemungkinan faktor hereditas tersebut akan menurun kepada generasi seterusnya.

b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis.

Faktor lingkungan juga berperan dalam perkembangan motorik anak, karena lingkungan yang mendukung akan mendorong motorik anak untuk berkembang lebih pesat. Namun jika lingkungan di sekitar anak tidak mendukung, acuh, bahkan tidak memperhatikan perkembangannya dapat

berakibat pada telatnya perkembangan motorik atau bahkan tidak berkembangnya motorik anak.

Kepedulian dan keacuhan lingkungan terhadap anak tidak hanya mempengaruhi motorik halusnya saja tetapi juga dapat mengganggu fungsi organ lain seperti pertumbuhan badan, kesehatan, tinggi dan berat badan anak dan lain-lain.

Selain itu lingkungan juga dapat mempengaruhi fungsi psikis seorang anak. Lingkungan yang mendukung dan mendorong minat anak akan membentuk psikis yang terjaga dan seimbang. Namun ketika lingkungan membentuk anak dengan kekerasan, sifat acuh, tidak peduli, maka akan menghasilkan psikis anak dengan beban mental tersendiri yang dapat menyebabkan ketidak seimbangan psikis seorang anak atau gangguan psikis lainnya.

- c. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Anak merupakan subjek yang bebas, tidak bisa terkekang dan memiliki sifat emosi. Sebagai orang tua dan lingkungan sekitar hendaknya para orang dewasa paham akan hal ini, namun sering kita jumpai banyak orang tua yang terlalu mengkekang anaknya untuk mengeksplor diri dengan lingkungan ataupun hal-hal yang baru menurut anak. Sikap

orang tua yang *over protectiv* juga dapat mempengaruhi perkembangan anak, terutama pada perkembangan motoriknya. Terkadang orang tua takut ketika anak bereksplorasi dengan tanah, cacing, dan barang yang dianggap menjijikkan namun kenyataannya dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi anak.

Rumini dan Sundari (2004:24-26) dalam Jurnal Wardoyo mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempercepat atau memperlambat perkembangan motorik halus antara lain :

a. Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan cepat.

Faktor genetik yang bagus akan menurun pada generasi penerusnya atau keturunannya kelak. Ketika gen yang mewarisi kekuatan otot yang kuat dan syaraf yang baik, maka akan membentuk perkembangan motorik anak yang baik. Gen ini akan semakin bagus dan kuat ketika diimbangi dengan perawatan dan pemeliharaan yang tepat, seperti pemberian asupan gizi yang bagus untuk pertumbuhan serta latihan yang *intens* untuk membentuk motorik anak agar semakin berkembang pesat.

b. Faktor kesehatan pada periode prenatal

Janin yang selama dalam kandungan dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

Kesehatan dan keselamatan janin ketika dalam kandungan merupakan salah satu hal terpenting dalam fase prenatal. Dalam fase ini perempuan hamil harus menjaga kondisi fisiknya agar selalu bugar dan sehat. Tidak hanya itu hal lain yang perlu dipantau adalah asupan gizi untuk bayi dan keselamatan bayi untuk meminimalisir keadaan bayi dengan gizi buruk atau keracunan pada bayi. Hal-hal ini sangat diperhatikan mengingat dampak yang akan dialami anak ketika mengalami kurang gizi atau keracunan karena dapat berakibat pada perkembangan dan pertumbuhan janin. Tidak hanya itu faktor ini juga penentu seorang anak kelak mengalami cacat fisik atau mental, misalnya motorik yang bermasalah atau kognitif yang bermasalah.

c. Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya dalam perjalanan kelahiran dengan menggunakan bantuan alat *vacuum*, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

Proses kelahiran anak juga merupakan salah satu faktor penentu seorang anak memiliki perkembangan motorik yang baik atau tidak. Banyak kasus terjadi ketika tahap melahirkan dan sang ibu mengalami kesusahan akan dibantu dengan alat bantu seperti vacum. Tanpa kita sadari, melahirkan dengan dibantu alat seperti ini dapat menjadikan bayi mengalami kerusakan otak yang mana akan memperlambat perkembangannya kelak. Anak dengan perkembangan yang terhambat akan kesulitan ketika melakukan segala hal dengan mandiri, misalnya anak kesusahan memegang pensil dengan benar dikarenakan syaraf tangan anak sangat lemah, atau anak dengan kondisi kidal karena tangan dan syaraf tangan kanan tidak dapat digunakan. Hal ini kemungkinan besar terjadi ketika sang ibu melahirkan penanganannya kurang tepat.

d. Kesehatan dan gizi

Kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca melahirkan akan mempercepat perkembangan motorik bayi. Kesehatan dan gizi merupakan salah satu hal yang sangat pokok dan tidak dapat diabaikan begitu saja. Gizi yang baik akan mempengaruhi kesehatan ibu dan bayi, sehingga pembentukan sel dan perkembangannya mengalami kelancaran atau tidak adanya hambatan. Gizi yang harus terpenuhi untuk membentuk

perkembangan otak anak, tinggi badan anak, motorik anak sangatlah penting dan perlu diperhatikan.

Memberikan anak makanan yang sehat dengan gizi seimbang perlu dilakukan terutama pada masa-masa *golden age* ketika pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang pesat. Sehingga kelak menjadi anak dengan perkembangan dan pertumbuhan yang bagus baik fisik maupun psikisnya.

e. Rangsangan

Adanya rangsangan, bimbingan dan kesempatan anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

Rangsangan khususnya pada bayi sangat perlu dilakukan. Hal ini dapat mendeteksi sedini mungkin akan penyimpangan pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu rangsangan sangat diperlukan untuk mematangkan syaraf-syaraf bayi sehingga dapat mencapai tahap perkembangan sesuai dengan usianya.

Rangsangan yang berfungsi pada kemampuan motorik halus pada bayi dapat dilakukan dengan cara-cara sederhana seperti membiasakan menggenggam benda, meremas benda, memegang benda, memukul benda dengan alat dan lainnya.

f. Perlindungan

Perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

Perlindungan yang berlebihan pada anak akan mengakibatkan anak menjadi tidak berkembang kemampuan motoriknya. Seperti ketika anak dilarang menaiki anak tangga, bermain dengan tanah dan cacing, dan hal lainnya yang dianggap membahayakan bagi anak. Hal yang dianggap membahayakan bagi anak sesungguhnya adalah sarana bagi anak untuk bereksplorasi dan belajar sendiri. Jika orang tua terlalu melindungi anak dan bahkan tidak memberikan ruang gerak pada anak akan mengakibatkan anak menjadi tidak berkembang secara motoriknya namun juga psikisnya, contoh : anak akan jijik dengan cacing dan tanah serta merasa kotor, anak menjadi tidak mandiri, anak selalu takut untuk mencoba dan lainnya.

g. Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut prematur biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak. Anak yang terlahir dalam kondisi prematur akan menjadikan

perkembangannya melambat, baik dari segi perkembangan motorik atau psikis anak.

Kelahiran premature merupakan kelahiran sebelum waktu melahirkan terjadi. Banyak kasus yang menyebutkan bahwa kelahiran prematur berimbas pada perkembangan anak. hal ini dikarenakan pembentukan organ yang belum sempurna namun janin sudah terlahir. Terkadang ketidak sempurnaan organ ini yang membuat pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis anak menjadi terhambat. Tak jarang anak prematur dengan cacat fisik atau ketidak sempurnaan organ dalam tidak berkembang dengan baik fisik dan motoriknya.

h. Kelainan

Individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya. Dalam hal ini anak usia dini yang mempunyai kelainan bawaan, kelainan yang berasal dari dalam diri anak maupun kelainan yang berasal dari luar anak pasti berimbas pada perkembangannya.

Kelainan intern dapat berupa cacat fisik ataupun penyakit dari dalam tubuh yang membuat anak tidak bebas dalam melakukan sesuatu sehingga menghambat anak untuk bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru. Anak yang tidak mengeksplor kemampuannya akan tertinggal jauh

kemampuannya dibandingkan kawan-kawan sebayanya yang sudah mencoba beberapa hal-hal baru.

Kelainan ekstern dapat berupa tekanan dari lingkungan yang mengakibatkan psikis anak tertekan, trauma, bahkan menjadikan sosok anak yang penakut, agresif, minder, menarik diri dari lingkungannya. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada perkembangan anak khususnya pada perkembangan motorik anak dan perkembangan yang lainnya.

i. Kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga. Peraturan yang berlaku pada setiap negara berbeda-beda dikarenakan latar belakang budaya yang membedakan suku dan ras. Kebudayaan yang beraneka raga ini akan berimbas pada pola asuh dan pembiasaan yang berlaku di daerah setempat.

Pola asuh dan pembiasaan yang mendidik anak usia dini untuk melatih motoriknya dengan baik dapat terlihat pada beberapa daerah misalkan di Jawa terdapat permainan dakon/ congklak yang melatih keterampilan menggenggam yang merupakan salah satu contoh kemampuan motorik halus.

Nur (2005: 56-57) dalam Jurnal Wardoyo menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kualitas perkembangan anak ditentukan oleh :

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri yang meliputi bawaan, potensi, psikologis, semangat belajar serta kemampuan khusus. Faktor ini merupakan faktor diri anak itu sendiri. Kesiapan seorang anak dalam bermain dan belajar salah satunya dipengaruhi oleh faktor intern. Faktor ini berasal dari dalam diri anak, dorongan yang berupa semangat untuk mencoba hal baru sejatinya muncul pada dalam diri anak itu sendiri.

Psikologis anak juga berpengaruh pada perkembangan anak, psikologis anak yang tanpa gangguan dan penyimpangan merupakan salah satu faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak. Psikologis anak yang normal dan seimbang akan membuat anak merasa nyaman dalam melakukan dan mencoba segala hal baru baginya.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar diri anak baik yang berupa pengalaman teman sebaya, kesehatan dan lingkungan. Faktor ini juga sangat mendominasi anak dalam mengeksplorasi kemampuannya. Anak yang sehat dan tidak mengalami trauma karena lingkungannya akan lebih dapat belajar

dan menerima pengalaman baru. Pengalaman baru ini biasanya akan dibawa oleh teman-teman sebayanya. Teman sebaya yang sering bereksplorasi akan mendorong anak untuk mengeksplor kemampuannya juga supaya sama dengan teman-teman sebayanya.

Sedangkan pendapat Sukamti, (2007: 47) bahwa kondisi yang mempunyai dampak paling besar terhadap laju perkembangan motorik diantaranya:

- a. Sifat dasar genetik termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang sangat menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
- b. Awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan dan semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
- c. Kelahiran yang sukar khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
- d. Kondisi pra lahir yang menyenangkan, khususnya gizi makanan sang ibu lebih mendorong perkembangan motorik anak yang lebih cepat pada pasca lahiran ketimbang kondisi pra lahiran yang tidak menyenangkan.
- e. Seandainya tidak ada gangguan lingkungan maka kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahiran akan mempercepat perkembangan motorik anak.
- f. Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQnya normal atau dibawah normal.

- g. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.
- h. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan untuk berkembangnya kemampuan motoriknya.
- i. Cacat fisik seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat dari beberapa ahli maka dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus tidak lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan pasca lahir yang berhubungan dengan pola perilaku yang diberikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada disekeliling anak dan pemberian gizi yang cukup.

4. Tujuan Kemampuan Motorik Halus

Sumantri (2005: 145) mengemukakan bahwa aktivitas keterampilan motorik halus anak Taman Kanak-kanak bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak. Koordinasi antara mata dan tangan dapat dikembangkan melalui kegiatan menggunting, mewarnai, menempel, memalu, merangkai benda dengan benang (meronce), menjiplak bentuk. Pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh terhadap kesiapan anak dalam menulis serta kemampuan daya lihat anak sehingga dapat melatih kemampuan anak melihat ke arah kiri dan kanan, atas bawah yang penting untuk persiapan membaca awal.

Saputra & Rudyanto (2005: 115), menjelaskan tujuan dari keterampilan motorik halus yaitu:

- a. Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan.
- b. Mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dan mata.
- c. Mampu mengendalikan emosi.

Dalam hal ini tujuan motorik halus berkaitan dengan kemampuan mengendalikan emosi. Yudha dan Rudyanto mengemukakan hal tersebut, selain dapat memfungsikan otot kecil tangan dengan baik dan koordinasi mata, emosi juga akan terkendali ketika anak melakukan kegiatan motorik halus. Semakin tenang dan terkendali emosi anak, semakin tingkat konsentrasinya pada motorik halus terkoneksi dengan baik. Anak yang tenang dalam melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan motorik halus akan cenderung tepat dan rapi dalam pekerjaannya. Misalnya dalam kegiatan yang membutuhkan konsentrasi dan koordinasi mata: menjahit, menalikan sepatu, menggunting.

Hal yang sama dikemukakan oleh Sumantri (2005: 9) yang menyebutkan bahwa tujuan motorik halus untuk anak usia 4-6 tahun yaitu:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.
- c. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari: seperti kesiapan menulis, menggambar dan menggunting, memanipulasi benda.
- d. Mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tangan dapat

dikembangkan melalui kegiatan permainan membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/lilin/adonan, mewarnai, menempel, menggunting, memotong, merangkai benda dengan benang (meronce).

- e. Secara khusus tujuan keterampilan motorik halus anak usia (4-6 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis.

Melihat berbagai pendapat para ahli tentang manfaat motorik halus, penulis menyimpulkan bahwa tujuan keterampilan motorik halus pada penelitian ini di antaranya adalah:

- a. Dengan anak mampu mengembangkan keterampilan motorik halus jari tangannya ke arah yang lebih baik, diharapkan anak akan lebih siap dalam hal menulis. Kesiapan anak dalam menulis merupakan syarat penting bagi anak ketika dia menginjak jenjang usia sekolah dasar. Untuk membentuk motorik anak dalam rangka kesiapannya untuk menulis maka perlu adanya pembiasaan melatih motorik halus dengan berbagai kegiatan. Salah satu kegiatannya yaitu memegang benda (gunting, pensil, kuas, krayon) dengan benar. Selain itu tidak hanya memegang benda namun anak juga harus mampu menguasai benda tersebut dan menggunakannya dengan benar. Hal ini dilakukan sebagai pembiasaan anak agar motoriknya siap ketika dihadapkan dengan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus.

- b. Anak diharapkan mampu mengembangkan keterampilan motorik halus khususnya jari tangan dengan optimal kearah yang lebih baik. Hal ini dimaksudkan agar anak setelah mendapatkan treatment menjadi lebih terarah kemampuan motorik halusnya serta berani bereksplorasi dengan bentuk-bentuk baru untuk membuat bentuk KOKORU (*Colour Carrugated Paper*).

Diharapkan anak menjadi mantap dan yakin ketika membentuk beberapa macam benda menggunakan kertas KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) ini.

- c. Diharapkan anak akan lebih mandiri dalam aktivitas kehidupannya dan dapat menyesuaikan lingkungan dengan baik. Dalam hal ini dimaksudkan agar anak menjadi mandiri ketika melakukan segala hal, berani mencoba dan tidak tergantung pada guru maupun orang tua. Dengan pembiasaan motorik halus yang baik diharapkan anak-anak selain mandiri juga dapat beradaptasi dengan baik. Adaptasi sederhana yang diharapkan adalah adaptasi anak dengan teman sebayanya ketika membuat KOKORU (*Colour Carrugated Paper*). Adaptasi ini diharapkan dapat mendorong anak mencontoh dan memiliki minat untuk melakukan pekerjaan seperti temannya tanpa bantuan guru dan orang tua.

5. Prinsip-Prinsip Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak

Sumantri (2005: 148) mengemukakan bahwa pendekatan pengembangan motorik halus anak usia Taman Kanak-kanak hendaknya memperhatikan beberapa prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada Kebutuhan Anak
- b. Belajar sambil bermain
- c. Kreativitas dan Inovatif
- d. Lingkungan Kondusif
- e. Tema
- f. Mengembangkan keterampilan hidup
- g. Menggunakan kegiatan terpadu
- h. Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak.

Kegiatan pengembangan anak usia dini harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah masa yang sedang membutuhkan stimulasi secara tepat untuk mencapai optimalisasi seluruh aspek pengembangan fisik maupun psikis. Dengan demikian, ragam jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak. Upaya stimulasi yang diberikan pendidik terhadap anak usia (4-6 tahun) hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan pendekatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya sehingga diharapkan kegiatan akan lebih bermakna.

Aktifitas kreatif dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berfikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Lingkungan harus diciptakan sedemikian menarik, sehingga anak akan betah. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang harus senantiasa disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain dan tidak menghalangi interaksi dengan pendidik atau dengan temannya. Jika kegiatan yang dilakukan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema hendaknya disesuaikan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, dan menarik minat anak. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenali berbagai konsep secara mudah dan jelas.

Proses pembelajaran perlu diarahkan untuk mengembangkan keterampilan hidup. Pengembangan keterampilan hidup didasarkan dua tujuan yaitu: (1) Memiliki kemampuan untuk menolong diri sendiri (*self help*), disiplin, dan sosialisasi, (2) Memiliki bekal keterampilan dasar untuk melanjutkan pada jenjang selanjutnya. Kegiatan pengembangan hendaknya dirancang dengan menggunakan model pembelajaran terpadu dan beranjak dari tema yang menarik minat anak (*center of interest*). Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu: (1) Anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologi, (2) Siklus belajar anak selalu berulang, (3) Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang

dewasa dan anak-anak lain. (4) Minat anak keingintahuannya memotivasi belajarnya, (5) Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individual.

6. Karakteristik Keterampilan Motorik Halus

Dalam Karakteristik perkembangan motorik halus anak (Depdiknas,2007: 10) dalam Yuniarti 2014 , sebagai berikut:

a. Pada saat anak berusia tiga tahun

Pada saat anak berusia tiga tahun kemampuan gerakan halus pada masa bayi. Meskipun anak pada saat ini sudah mampu menjemput benda dengan menggunakan jempol dan jari telunjuknya tetapi gerakan itu sendiri masih kikuk. Gerakan yang masih dianggap kikuk dan kurang lancar ini biasanya dipengaruhi oleh kesiapan motorik halus anak itu sendiri. Tidak menutup kemungkinan faktor internal dan eksternal mempengaruhi perkembangan motorik halusnya. Dari hal ini orang tua dapat merangsang anak dalam melakukan gerakan sederhana misalnya mengajak anak makan kacang dengan tangan.

b. Pada usia empat tahun

Pada usia empat tahun koordinasi motorik halus anak secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna. Di usia ini anak akan cenderung ingin sempurna dalam melakukan kegiatan sehari-harinya. Dapat dilihat pada koordinasi motorik dengan koordinasi mata anak

ketika melakukan beberapa hal. Anak akan mencoba lebih berhati-hati dalam melakukan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan yang membutuhkan konsentrasi. Kegiatan tersebut misalnya dalam mengancingkan bajunya sendiri, menalikan sepatu, dan makan dengan peralatan makannya.

c. Pada usia lima tahun

Pada usia lima tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak dibawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakan kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek.

Pada usia ini anak paling suka dengan kegiatan seperti membentuk balok menjadi rumah-rumahan, jembatan, atau membentuk sesuatu yang merupakan hasil imajinasi anak. Diusia ini anak sudah berani mengeksplorasi permainan dengan imajinasinya sehingga menghasilkan suatu karya seni baru yang dapat dilihat dan dinikmati orang lain.

d. Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun

Pada akhir masa kanak-kanak usia enam tahun ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemarinya dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensilnya.

Pada usia ini anak akan lebih mantap dalam menggunakan jemari dan pergelangan tangannya. Anak akan lebih matang motorik halusnya ketika dirinya mulai menggunakan

tangannya untuk menggerakkan pensil, pensil warna, krayon, kuas dan peralatan tulis lainnya untuk menulis, mewarnai, dan melukis.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 (dalam skripsi Roselina; 2015) perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun adalah:

- a. Menggambar sesuai gagasaannya,
- b. Meniru bentuk,
- c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan,
- d. Menggunakan alat tulis dengan benar,
- e. Menggunting sesuai pola,
- f. Menempel gambar dengan tepat, dan,
- g. Mengekspresikan diri melalui menggambar secara detail.
- h. Melipat kertas.

Santorck ; 1999 (dalam skripsi Rahayu 2012) mengemukakan Anak usia 5-6 tahun memiliki perkembangan motorik yang lebih meningkat . tangan , lengan dan tubuh, semuanya bergerak bersama dibawah koordinasi mata. Aspek pengembangan fisik untuk motorik halus meliputi:

- a. Mencontoh bentuk +, X, Lingkaran, bujur sangkar, segi tiga.
- b. Menjiplak angka, bentuk-bentuk lain.
- c. Menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang woll dll.
- d. Memasukkan surat ke dalam amplop.

- e. Membentuk dengan plastisin.
- f. Memasukkan benang ke dalam jarum
- g. Menggunting mengikuti bentuk
- h. Menganyam.
- i. Membentuk berbagai objek dengan tanah liat
- j. Menggambar sesuai gagasan-nya.
- k. Meniru bentuk.
- l. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
- m. Menggunakan alat tulis dengan benar.
- n. Menggunting sesuai dengan pola.
- o. Menempel gambar dengan tepat.
- p. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail

Menurut Gesell 1971 (dalam skripsi Indriyani 2014) terdapat dua dimensi dalam perkembangan motorik halus anak antara lain:

- a. Kemampuan memegang dan memanipulasi benda-benda.
- b. Kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan.

Beberapa dimensi perkembangan motorik halus anak :

- a. Melakukan kegiatan dengan satu lengan, seperti mencorat-coret dengan alat tulis
- b. Membuka halaman buku berukuran besar satu persatu
- c. Memakai dan melepas sepatu berperekat/tanpa tali
- d. Memakai dan melepas kaos kaki
- e. Memutar pegangan pintu

- f. Memutar tutup botol
- g. Melepas kancing jepret
- h. Mengancingkan/membuka velcro dan ritsleting (misalnya pada tas)
- i. Melepas celana dan baju sederhana
- j. Membangun menara dari 4-8 balok
- k. Memegang pensil/krayon besar
- l. Mengaduk dengan sendok ke dalam cangkir
- m. Menggunakan sendok dan garpu tanpa menumpahkan makanan
- n. Menyikat gigi dan menyisir rambut sendiri
- o. Memegang gunting dan mulai memotong kertas
- p. Menggulung, menguleni, menekan, dan menarik adonan atau tanah liat

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan karakteristik yang diambil dari beberapa keterampilan motorik halus yang dapat dikembangkan dengan media KOKORU antara lain keterampilan menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai pola, menggulung kertas, melipat kertas, menempel gambar dengan tepat, menirukan bentuk.

7. Konsep Dasar Pengembangan Motorik Halus

J.H.Pestalozzi : 1840 (dalam Jumiarsih 2012) berpendapat bahwa sumber pengetahuan adalah alat indra pengamatan permulaannya oleh karena itu di dalam pelajaran harus menggunakan benda-benda yang

sebenarnya, benda tersebut diamati dari segala segi dengan alat indera anak. Friedrich Frobel : 1837 dalam Roselina (asas bekerja sendiri) berpendapat bahwa menggambar diawali dengan membuat garis vertikal dan horizontal, *spielgaben* dan *spielformen* dengan permainan bentuk, alat permainan untuk berfobel (pekerjaan tangan) misalnya mozaik, menganyam kertas, kertas lipat dan tanah liat

Sedangkan menurut Maria Montessori : 1907 (dalam Jumiarsih 2012) untuk melatih fungsi-fungsi motorik anak tidak perlu diadakan alat-alat tertentu, kehidupan sehari-hari cukup memberi latihan bagi motorik anak. Asas metode Montessori adalah:

- a. Pembentukan sendiri, yaitu perkembangan itu terjadi dengan cara latihan yang dapat dikerjakan sendiri oleh anak-anak.
- b. Masa peka, yaitu masa dimana bermacam-macam fungsi muncul menonjol diritegas untuk dilatih.
- c. Kebebasan, yaitu mendidik untuk kebebasan dan dengan kebebasan bertujuan agar masa peka dapat menampilkan diri secara leluasa dengan tidak dihalang-halangi didalam mengekspresikan.

Berdasarkan kutipan tersebut maka konsep dasar pengembangan motorik adalah dari alat indera penglihatan untuk melakukan pengamatan permulaannya. Setelah itu anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan sesuai dengan kehendak anak.

C. Pengaruh Media Kokoru Terhadap Keterampilan Motorik Halus

Sumantri (2005:143) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin, misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain.

Penyimpangan pada kemampuan motorik halus merupakan salah satu masalah yang perlu diperhatikan, hal ini akan berpengaruh pada kebiasaan yang membudaya dan berakibat pada kegiatan sehari-hari anak, ditandai dengan kemalasan siswa ketika mengerjakan sesuatu yang membutuhkan konsentrasi motorik halus, seperti melipat dan menggunting.

Kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan siswa dengan kemampuan motorik halus yang masih kurang dan sedang. Untuk itu diperlukan upaya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa salah satunya dengan cara memberikan pembelajaran dengan media bervariasi, salah satunya dengan KOKORU.

Media KOKORU menurut Suryani (2014:10) dalam skripsi Roselina merupakan kertas kardus bergelombang yang memiliki dua jenis variasi bentuk strip panjang dan lembaran dengan 3 seri warna.

Media KOKORU merupakan salah satu media yang perlu dipertimbangkan, karena menimbulkan hal-hal negatif bagi siswa itu sendiri, ditandai dengan tidak mengerjakan tugas dan kurang memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, seperti melamun dan mengobrol dengan teman.

Melalui media KOKORU, siswa diharapkan mampu melatih dan mengasah kemampuan motorik halus nya untuk mencapai target dan capaian tahap perkembangan sesuai standar yang sudah ditetapkan sekolah sebelumnya. Disamping itu siswa diharapkan dapat berkreasi dengan media KOKORU dan menuangkan ide kreasinya selama proses pembelajaran dengan media KOKORU untuk meningkatkan imajinasi dan konsentrasi mata dan tangan.

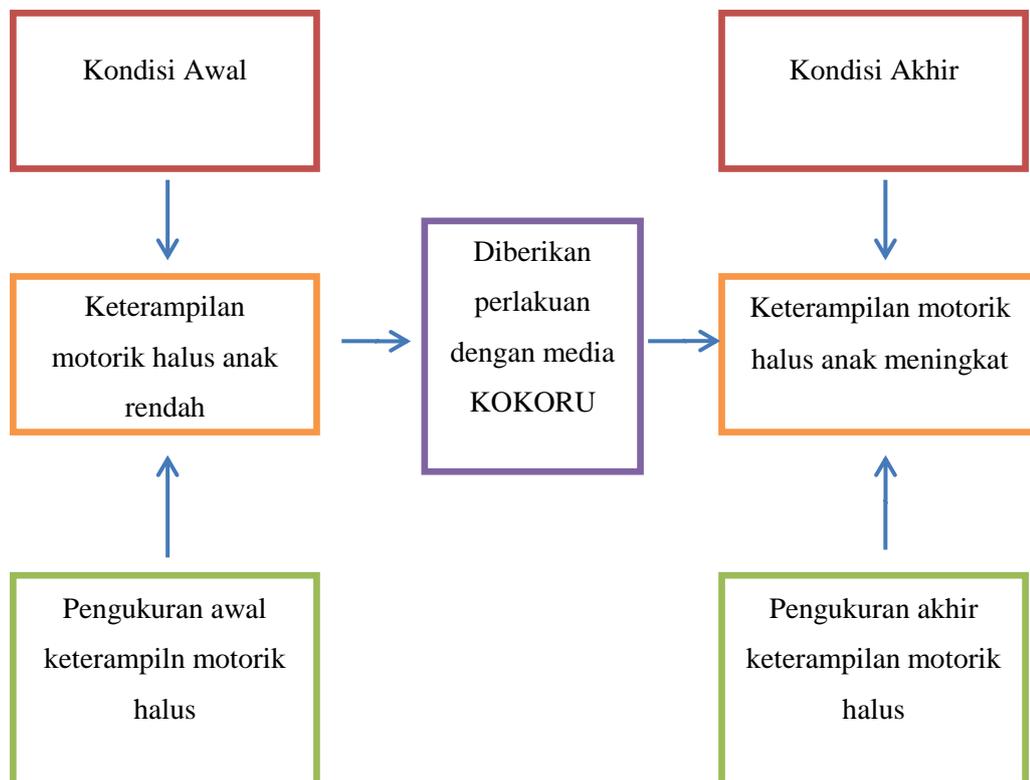
D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian pada landasan teori tersebut maka dapat disusun kerangka penelitian sebagai berikut :

Adanya kondisi awal yang ditemukan yaitu masih rendahnya keterampilan motorik halus anak. Hal ini peneliti ketahui dari hasil unjuk kerja subjek yang ditindak lanjuti dengan *pre-tes* berupa pengukuran awal tentang ketreampilan motorik halus pada anak. Keadaan tersebut akan diatasi dengan berbagai cara diantaranya, melipat, menggunting, menggulung, menempel dengan media kertas KOKORU (*Color Corrugated Paper*).

Dalam penelitian ini salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak tersebut adalah memberikan anak treatment berupa media KOKORU yaitu belajar membuat sesuatu dari kertas KOKORU dengan mempelajari teknik dasar. Pada kondisi akhir diharapkan keterampilan motorik halus anak dapat meningkat. Yang dapat peneliti ketahui dari hasil pengukuran tes akhir atau *post-test* tentang keterampilan motorik halus.

Kerangka tersebut disajikan dalam gambar di bawah ini :



Gambar 1

Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah media KOKORU (*Color Corrugated Paper*) berpengaruh secara positif terhadap kemampuan motorik halus

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi-Experimental* (eksperimen semu) jenis penelitian *One – Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok Prates-Postes) desain ini terdapat *Pretest* sebelum diberi perlakuan dengan media. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono. “Metode Penelitian Pendidikan”. 2010)

Uji sebelum perlakuan (*pre test*) dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal sampel di dalam suatu populasi. Uji sesudah perlakuan (*post test*) dilakukan dengan maksud untuk mengetahui keadaan dan perbedaan sampel eksperimen setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran dengan media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*).

Tabel 1

Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O1 : Test awal (pre-test) dilakukan sebelum digunakannya media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) sebagai media

pembelajaran

- X : Perlakuan (treatment) pembelajaran dengan menggunakan media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) sebagai media pembelajaran
- O2 : Test akhir (post-test) dilakukan setelah digunakannya media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) sebagai media pembelajaran.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pengukuran awal (*pre-test*) pada suatu obyek yang akan diteliti, kemudian peneliti memberikan perlakuan (X) berupa pembelajaran dengan media KOKORU untuk melatih motorik halus anak. Setelah itu, pengukuran akhir (*post-test*) dilakukan lagi untuk mengetahui hasil kerja dari perlakuan yang diberikan. Sebelum melakukan pemberian pembelajaran dengan media KOKORU, peneliti membuat kisi-kisi yang dapat dilihat dalam lampiran.

Pemberian pembelajaran dengan media KOKORU yang diberikan kepada kelompok eksperimen dilaksanakan dengan satu kali pengukuran awal (*pre-test*). Dilanjutkan dengan pemberian materi dengan media KOKORU selama dua belas kali pertemuan. Setelah perlakuan selesai, akan dilaksanakan pengukuran akhir (*post test*) pada kelompok eksperimen.

B. Subyek Penelitian Dan Karakteristik Subjek

Subyek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa usia 5-6 tahun kelompok B TK Kartika XIII-3, Pancaarga III, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang sejumlah 15 siswa.

2. Sample

Sample yang dijadikan sasaran dalam penelitian ini sebanyak 15 siswa.

3. Sampling

Sampling dalam penelitian ini menggunakan *total sampling*, yaitu semua anak kelompok B TK Kartika XII-3 yang berjumlah 15 anak.

C. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel menurut Sugiyono adalah “segala sesuatu yang disebut apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (2012:38).” Menurut hubungan anatar variabel terdapat macam-macam variabel sebagai berikut:

1) Variabel *independen/* bebas: merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *independen* adalah media KOKORU (*Colour Carugated Paper*)

2) Variabel *dependen*/terikat: variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Variable *dependen* dalam penelitian ini adalah Motorik halus.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi Operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah tertentu. Adapun beberapa penjelasan definisi yang digunakan dalam judul penelitian ini, sebagai berikut :

1. Media KOKORU (*Colour Corugated Paper*)

KOKORU (*Colour Corugated Paper*) adalah media yang diciptakan untuk melatih dan merangsang motorik halus anak terutama keterampilan tangan dan jari jemari yang dikemas melalui serangkaian kegiatan memegang berupa benda yang tipis, menggulung benda menjadi gulungan kecil, menggunting, melipat dan menempel serta merangkainya menjadi sebuah bentuk.

2. Motorik halus

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil khususnya otot-otot telapak tangan dan jemari, yang dibutuhkan pada kegiatan seperti menggenggam benda, menggunting, melipat, menggulung benda kecil, meraba, dan lain-lain yang harus dilatih keterampilannya sehingga memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas kesehariannya.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penilaian unjuk kerja (*Performance Assessment*). Pada tes bentuk perbuatan (unjuk kerja) dengan menggunakan lembar penilaian unjuk kerja, umumnya dilakukan dengan cara menyuruh peserta untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang bersifat fisik (praktik). Unjuk kerja dengan bentuk perbuatan ini sangat cocok untuk melakukan penilaian dalam pelajaran praktik /keterampilan atau praktikum di depan kelas. Alat yang digunakan untuk melakukan penilaian pada umumnya berupa lembar penilaian unjuk kerja. Penilaian dalam bentuk perbuatan ini pada umumnya dapat digunakan untuk menilai proses maupun hasil (produk) dari suatu kegiatan praktik.

Pada penelitian ini skoring atau skor yang digunakan untuk menilai kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media KOKORU (Colour Corugated Paper). Penilaian berdasarkan kriteria BM (Belum Muncul) dengan skor 1, MB (Mampu dengan Bantuan) dengan skor 2, dan M (Muncul) dengan skor 3. Skoring ini secara rinci dapat dilihat pada lampiran tabel.

F. Tahap Penelitian

Berikut ini adalah uraian tahap penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini, antara lain adalah :

Tahap penelitian	Kegiatan
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studi pendahuluan melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran dilihat dari metode, penggunaan peralatan praktikum, dan penggunaan media pembelajaran 2. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh teori yang akurat mengenai permasalahan yang akan diteliti 3. Menentukan sampel penelitian 4. Penyusunan skenario pembelajaran 5. Menentukan dan menyusun instrumen penelitian yang berupa instrument tes 6. Pembuatan indikator yang akan diujikan 7. Melakukan uji coba instrument 8. Menganalisis hasil uji coba instrument penelitian
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tes awal (<i>pre-test</i>) untuk mengetahui kemampuan perkembangan siswa sebelum diberikan perlakuan 2. Persiapan indikator penelitian yang sudah

	<p>divalidasi</p> <p>3. Memberikan perlakuan dengan menggunakan permainan KOKORU (Colour Corrugated Paper)</p> <p>4. Memberikan tes akhir (<i>post-test</i>) untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan</p>
Pengolahan dan Analisis Data	<p>1. Pengolahan data hasil pre-test dan post-test yaitu membandingkan hasil analisis tes antara sebelum diberikan dan sesudah diberikan treatment berupa pembelajaran dengan media KOKORU (Colour Corrugated Paper)</p> <p>2. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data</p> <p>3. Membuat laporan penelitian</p>

Pada tahap persiapan peneliti melakukan studi pengamatan terlebih dahulu melalui proses pembelajaran anak dan metode apa saja yang sudah digunakan selama pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah melakukan studi literature yang dilakukan untuk memperoleh teori permasalahan yang akan diteliti. Penentuan sampel penelitian dan penyusunan skenario pembelajaran merupakan langkah selanjutnya setelah teori permasalahan yang akan diteliti

sudah benar. Menentukan dan menyusun instrument penelitian berupa indikator yang akan dikembangkan melalui permainan ini. uji coba instrument dilakukan agar instrument yang hendak di ujikan sesuai dengan standarnya, pengujian dilakukan oleh dosen pembimbing penelitian yang selanjutnya di rekomendasikan pada *expert judgement* agar mendapatkan indikator item penelitian yang benar-benar valid.

Pada tahap pelaksanaan peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan perkembangan anak. Setelah itu kembali melakukan validitas indikator pada *expert judgement*. Apabila ditemui butir item yang tidak sesuai akan dihilangkan atau ditambahkan oleh *expert judgement*. Setelah itu pemberian perlakuan diberikan kepada anak yang berupa pembelajaran dengan media KOKORU. Pemberian perlakuan ini dilakukan selama 10 hari. Setelah itu post-test diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus anak berkembang setelah diberikan perlakuan berupa pemberian pembelajaran dengan media KOKORU. (*Jadwal terdapat pada lampiran halaman*)

Pada tahap pengolahan dan analisis data peneliti yang telah mendapatkan hasil dari pre-test dan post-test membandingkan hasil tersebut dan menghitung menggunakan SPSS versi 16. Peneliti selanjutnya memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data dan membuat laporan penelitian.

G. Uji Validitas

Untuk mengecek validitas data peneliti menggunakan alat validasi data yang merujuk pada pendapat Hopkins (Kunandar 2008; 107). *Expert Judgment* dilakukan oleh peneliti dengan meminta nasehat kepada pakar, seperti dosen pembimbing penelitian, pakar atau penguji yang akan memeriksa semua tahapan penelitian yang dilakukan dengan memberikan arahan atau judgement kepada masalah penelitian yang akan dilakukan.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif statistik, yaitu analisis *non parametric Wilcoxon Match Pairs Test* atau *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan bantuan computer program *SPSS For Windows Versi 16*.

Alasan menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs Test*, yaitu :

1. Jumlah sampel yang digunakan kurang dari 30 sampel.
2. Teknik analisis ini langkahnya paling pendek untuk menguji hipotesis, yaitu untuk menentukan ada tidaknya pengaruh media KOKORU.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media KOKORU berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa. Pengaruh tersebut diketahui melalui perbedaan hasil skor kemampuan motorik halus anak melalui *pre test* dan *post test*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Media KOKORU (*Colour Carrugated Paper*) adalah media yang diciptakan untuk melatih dan merangsang motorik halus anak terutama keterampilan tangan dan jari jemari yang dikemas melalui serangkaian kegiatan memegang berupa benda yang tipis, menggulung benda menjadi gulungan kecil, menggunting, melipat dan menempel serta merangkainya menjadi sebuah bentuk.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil khususnya otot-otot telapak tangan dan jemari, yang dibutuhkan pada kegiatan seperti menggenggam benda, menggunting, melipat, menggulung benda kecil, meraba, dan lain-lain yang harus dilatih keterampilannya sehingga memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas kesehariannya.

Pembelajaran dengan menggunakan media KOKORU berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media KOKORU berpengaruh terhadap motorik halus pada siswa kelompok B TK Kartika XII-3, Mertoyudan, Magelang Tahun Ajaran 2016/2017

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya tentang pengaruh media terhadap kemampuan motorik halus pada anak, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah :

1. Bagi anak

Diharapkan pada anak agar lebih banyak menstimulasi keterampilan motorik halus supaya dapat lebih terkoordinasi dengan baik antara mata dan gerakan tangan sehingga kemampuan motorik halusnya menjadi semakin teratur berkembang sesuai dengan tahap perkembangan yang semestinya. Dengan media KOKORU diharapkan anak dapat lebih berani mencoba menciptakan kreasinya sendiri dari pengembangan teknik dasar yang sudah diajarkan.

2. Bagi pendidik

Diharapkan pendidik dapat menggunakan media KOKORU untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada serta lebih berinovasi dengan bentuk-bentuk KOKORU baru sehingga kegiatan lebih menyenangkan dan menambah minat dalam belajar anak.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji permasalahan media KOKORU dengan permasalahan yang sama supaya lebih dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dan bervariasi dan mengandung nilai edukatif agar

diperoleh hasil penelitian yang lebih beragam dan berkualitas sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adris, Vivi Triani. 2008. Fenomena *Kawaii Bunka*. E-Jurnal (Tidak Diterbitkan). Universitas Indonesia
- Damayanti, Novita. 2015. Peningkatan Stabilitas Gerak Motorik Halus Anak Melalui *Paper Quilling* Pada Anak Kelompok B TK ABA Balong Cangkringan Sleman. Artikel Jurnal (Tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum TK dan RA Standar Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan TK dan SD
- Hasan, Maimun. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indriyani, Fitria. 2014. *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Berbagai Media Pada Anak Usia Dini di Kelompok A TK ABA Gendingan, Kalasan, Sleman, Yogyakarta*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Jumiarsih, Catri. 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Melipat Pada Anak Kelompok A di TK AISYIYAH 2 Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun ajaran 2012/2013. Naskah Publikasi Ilmiah. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Pamadhi, Hajar. 2008. *Materi Pokok Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahayu, Dwi Puji. 2012. Skripsi: *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak TK A Aisyiyah Gonilan, Kartosura, Sukoharjo*. UMS. Surakarta.
- Roselina, Donna. 2015. Skripsi : *Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Kokoru*. Universitas Bengkulu. Bengkulu
- Sanan, Sabri Jamilah, dan Yamin, H. Martinis. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Bambang dkk. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Depdiknas: Universitas Terbuka.
- Sukanti, Endang Rini. 2007. *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta. FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Syufana, Aulia. 2015. *Pengaruh Metode Resitasi Bermedia Kokoru Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri Anak Kelompok B*. E-Jurnal UNESA. Surabaya
- Wardoyo, Novita Sari. 2014. *Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Balok Pada Kelompok A TK KARANGPELEM 1 Kedawung Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wulandari, Indah Yuli. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Media Origami Pada Kelompok A di TK DHARMA WANITA PERSATUAN Tarik-Sidoarjo*. E-Journal UNESA. Surabaya
- Yuniarti, Desi. 2014. *Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Pertiwi II Jambean, Karangnom, Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

