Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PAPERCRAFT DI RA AL - FATTAH

Shela Newvita Febriana[1], Usep Kustiawan[2], Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas[3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
shela.newvita.1901536@.um.ac.id[1], usep.kustiawan.fip@um.ac.id[2], rosyi.damayani.fip@um.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat mengetahui tingkat kemampuan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun di RA Al – Fattah melalui kegiatan bermain Papercraft. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan PTK atau penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan kegiatan dengan beberapa tahapan siklus per siklus, meliputi beberapa tahap yaitu dilaksanakan melalui dua siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif untuk mengukur dan menghitung secara langsung dalam bentuk angka atau persen. Pengumpulan data yang digunakan berupa observasi langsung serta dokumentasi foto kegiatan. Perolehan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, diketahui bahwa kegiatan bermain Papercraft bisa meningkatkan kemampuan khususnya pada motorik halus anak di kelas B. Dibutktikan dengan hasil yang telah divapai dengan presentase 79% dimana sudah pada tahap berkembang sangat baik. Dilihat dari kemampuan menggunakan koordinasi antara mata dengan tangan sudah membaik.

Kata kunci: *Motorik Halus, Bermain Papercraft*

Abstract

The research was conducted with the aim of being able to determine the level of fine motor skills of children aged 5-6 years at RA Al-Fattah through playing Papercraft activities. The type of research conducted in this study uses PTK or class action research. The implementation of activities with several stages of the cycle per cycle, including several stages, which are carried out through two cycles, namely planning, implementation, observation or observation, and reflection. The type of data used is quantitative data to measure and calculate directly in the form of numbers or percentages. Data collection used in the form of direct observation and photo documentation of activities. Based on the results of the research that has been carried out, it is known that Papercraft play activities can improve abilities, especially in children's fine motor skills in class B. It is proven by the results that have been achieved with a percentage of 79% which is already at a very good developing stage. Judging from the ability to use hand eye coordination well and neatly.

Keywords: *Motor Skill, Playing Papercraft.*

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Rentang usia dari 0 hingga 6 tahun merupakan rentan usia anak usia dini, merupakan masa

keemasan atau golden age dalam perkembangan mereka. Periode awal masa kanak-kanak ini, anak-anak membutuhkan berbagai stimulasi untuk mendorong perkembangan berbagai kemampuan mereka. Stimulasi yang tepat pada usia ini berperan penting pada perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial serta emosional yang ada (Oktaviani et al., 2022). Di antara berbagai keterampilan yang berkembang pada anak, salah satunya adalah perkembangan gerak motorik halus dapat mendukung di kehidupan sehari hari. Pengembangan keterampilan yang baik akan mendukung anak untuk lebih mandiri dalam berbagai kegiatan sehari hari dan berperan penting dalam perkembangan kognitif dan kreativitas anak(Tk & Najah, 2023). Saat ini, ketrampilan pada motorik halus sering kali kurang dapat perhatian dari para orangtua dan pendidik di lingkungan pendidikan anak usia dini Saat ini, keterampilan pada kemampuan motorik halus anak-anak sering kali kurang mendapat perhatian dari orang tua dan pendidik dalam lingkungan pendidikan anak usia dini (Marlia et al., 2022).

Penekanan utama di lembaga pendidikan anak usia dini cenderung berfokus pada peningkatan keterampilan kognitif, khususnya dalam kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Fitriani & Adawiyah, 2018). Namun, orang tua dan pendidik perlu menyadari bahwa masih banyak aspek perkembangan lain yang juga memerlukan perhatian dan stimulasi secara berulang serta berkesinambungan agar setiap keterampilan anak dapat berkembang secara optimal. Pemberian stimulasi yang tepat tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga mengoptimalkan perkembangan motorik, bahasa, sosial-emosional, dan aspek perkembangan lainnya yang bermanfaat sebagai bekal bagi anak di masa depan (Madaniyah et al., 2021).

Keterampilan yang ada di motorik halus memerlukan gerakan otot-otot kecil dengan adanya koordinasi mata dan jari jemari tangan dan pengendalian gerakan yang seimbang sehingga memungkinkan untuk seseorang dapat melakukan gerakan dengan tepat dan akurat yang bermanfaat dan penting untuk aktivitas sehari hari. Stimulasi motorik halus anak pada anak yang cukup sangat penting karena mempunyai efek positif yang diperlukan pada setiap keterampilan terutama motorik halus. Misalnya anak menulis dengan baik, memotong, mewarna, menjiplak, dan menggambar (Ningsih, 2019). Sesuai dengan Peraturan menteri Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 memberikan penjelasan mengenai perkembangan motorik halus anak usia 5 hingga 6 tahun, dimana mereka sudah bisa melakukan membuat garis, menjiplak gambar, melakukan gerakan rumit untuk koordinasi mata serta tangannya , dan eksplorasi berbagai hal disekitar mereka (PerkemendikbudPAUD, 2021).

Melalui wawancara dengan guru kelas dan observasi di sekolah yang dilakukan peneliti pada anak kelas B di RA AL FATTAH. Kegiatan belajar masih fokus pada ketrampilan pengembanagn kognitif, terutama melalui kegiatan baca, hitung dan tulis. Dorongan para orangtua yang menginginkan anaknya mahir dan pandai dalam kegiatan baca, tulis dan hitungnya, agar memudahkan anak memasuki jenjang sekolah dasar. Guru pendidik berkata bahwa kegiatan belum memaksimalkan dan menstimulasi pada perkembangan motorik halus mereka, dimana kegiatan hanya sebatas melipat, memotong, dan menempelkan benda sesuai dengan petunjuk guru, dan berkegiatan berpusat pada guru. Maka dalam hal tersebut peneliti tertarik mengaplikasikan kegiatan belajar untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak di RA Al – Fattah kelas B dengan kegiatan bermain Papercraft. Sehingga peneliti tertarik untuk mengaplikasikan kegiatan bermain ini pada kelompok B di Ra Al – Fattah. Dimana hal tersebut yang menjadi latar belakang masalah dilaksanakannya kegiatan ini.

METODE

Desain penelitian yang dilakukan di penelitian ini adalah PTK atau penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kemampuan yang ada pada motorik halus anak dengan penerapan kegiatan bermain Papercraft di RA Al Fattah Kec.Pakisaji di motorik tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain *Papercraft* di RA Al – Fattah Kec.Pakisaji. Penelitian yang dilakukan di kelas bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi dan mencari jalan keluar agar dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran

2024/2025 dengan subjek penelitian anak kelompok B usia 5-6 tahun, terdiri dari 6 perempuan dan 9 laki – laki dengan total 15 orang anak.

Tahapan penelitian yang digunakan model penelitian oleh Kemmis dan Mc Taggart yang diadopsi dari model penelitian Kurt Lewin, yaitu:

a. Perencanaan (*Planning*).
   Menyiapkan perangkat belajar, langkah- langkah kegiatan dengan penyusunan RPPH beserta lembar observasi juga instrumen untuk hasil penelitian.
b. Tindakan (*Acting*).
   Menjelaskan kepada anak dengan kolaborasi guru pendidik kelas dan peneliti tentang kegiatan bermain Papercraft.
c. Observasi (*Observation*)
   Pada tahap observasi atau pengamatan, peneliti melakukan kegiatan pengamatan untuk mengamati dan melihat kegiatan belajar dikelas untuk mengetahui adanya kendala saat penelitian berlangsung dengan instrumen yang sudah dibuat, sehingga terlihat hasil yang ada.
d. Refleksi (*Reflecting*)
   Pengamatan hasil yang dilakukan setelah kegiatan dan mencari serta menyimpulkan solusi hasil akhir, jika data tersebut belum mencapai sesuai dengan indikator yang diinginkan maka berlanjut ke siklus berikutnya.

Penelitian menggunakan data kuantitatif untuk mengukur hasil observasi yang telah dilakukan, angka dengan rumus yang ada sehingga penjelasan informasi didapatkan melalui itu. Menggunakan checklist dan juga catatan terbuka dalam penemuan hasil penelitian.

Berikut rumus persentase yang peneliti gunakan.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Angka persentase
F = Frekuensi yang dicari persentasenya
N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Hasil yang didapat setelah penghitungan melalui rumus diatas, selanjutnya mencari kriteria persentase sesuai dengan ahli (Arikunto, 2007) yaitu sebagai berikut:
a. Kategori kriteria baik, yaitu 65% - 100%
b. Kategori kriteria cukup, 35% - 60%
c. Kategori kriteria kurang baik, yaitu 20% - 30%
d. Kategori kriteria sangat kurang, yaitu > dari 19 %.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

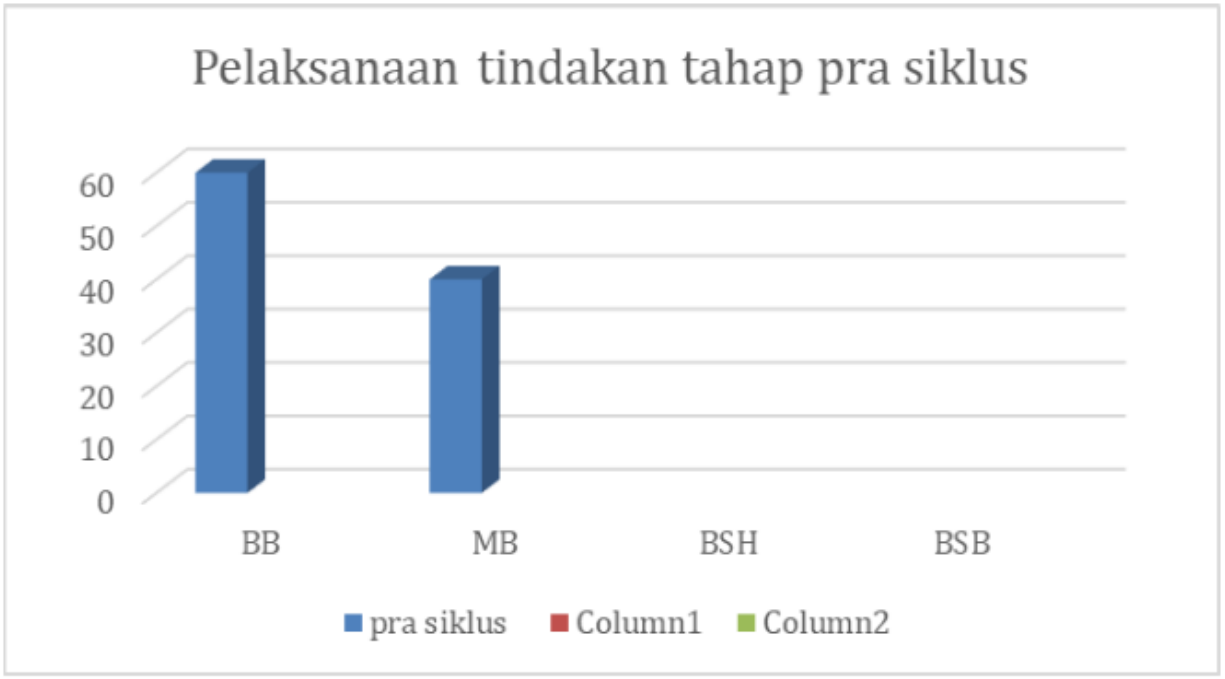
Kegiatan penerapan bermain dilaksanakan dengan 2 tahap siklus. Dengan pelaksanaan setiap siklus 2 kali pertemuan di RA Al-Fattah Kec. Pakisaji. Sebelum melakukan tindakan per siklus peneliti mengamati pada tahap pra siklus untuk mengetahui hasil kemampuan yang ada pada anak, dijabarkan pada tabel.

Tabel 1
Hasil tahap pra siklus peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain Papercraft

NO	Nama Anak	Indikator Penilaian				
		Menggunting	Melipat sesuai garis	Menempel dan	Skor	P

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

		mengikuti pola gambar				pola gambar				membentuk gambar					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Abrizam		2			1				1				4	27%
2	Arfan		2				2			1				5	33%
3	Ayesha		2				2				2			6	40%
4	Alfa	1					2			1				4	27%
5	Aisha		2				2			1				5	33%
6	Hanif		2			1				1				4	27%
7	Hisyam	1				1				1				3	20%
8	Farel		2				2				2			6	40%
9	Firman	1				1				1				3	20%
10	Kaila		2				2			1				5	33%
11	Naya		2				2				2			6	40%
12	Rahma	1				1				1				3	20%
13	Rafasya	1				1				1				3	20%
14	Zeva		2			1				1				4	27%
15	Zaki		2				2			1				5	33%
													Total	66	29%



Gambar 1. Tahap Pra Siklus

Pelaksanaan penelitian pada RA Al Fattah Kec.Pakisaji dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Pada tahap pra siklus dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2024 di kelas B. Peneliti mengamati pada saat proses pra siklus, anak masih belum mahir dalam pelaksanaan pembelajaran kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus seperti menggunting, menempel , hingga menempel. Hasil yang diperoleh pada pra siklus menunjukkan perkembangan kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara maksimal. Pada proses pembelajaran sebelum pra siklus diperoleh mendapatkan persentase sebesar 29 % dikategorikan pada kriteria kurang baik . Diagram diatas adalah hasil yang diperoleh pada tahap pra siklus menunjukkan hasil persentase 60% pada kategori Belum Berkembang untuk 9 anak dan kategori 6 anak yang Mulai Berkembang pada persentase 40%. Hal tersebut mengakibatkan belum adanya perolehan kriteria anak sesuai harapan yang diinginkan.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

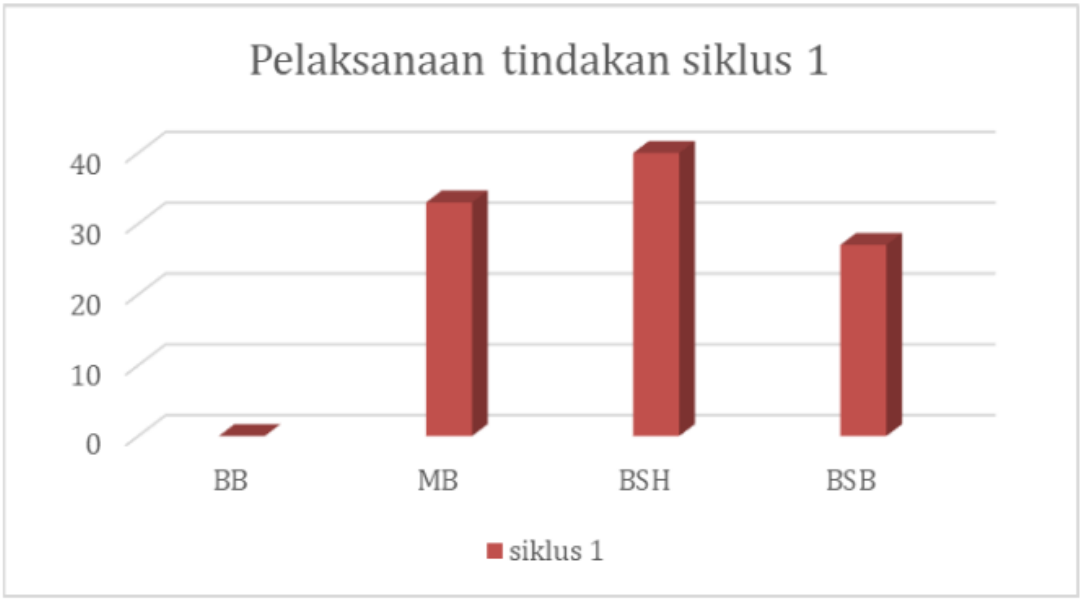
Hasil Penelitian Tahap Siklus 1

Siklus pertama dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada hari 18 Oktober 2024, pertemuan kedua tanggal 21 Oktober 2024 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian, peneliti menyiapkan rancangan pembelajaran guna mempersiapkan media alat digunakan dengan mempersiapkan lembar penilaian observasi untuk diisi. Berikut adalah perolehan hasil penelitian pada tahap siklus 1.

Tabel 2

Hasil Siklus tahap 1 melalui bermain Papercraft

NO	Nama Anak	Indikator Penilaian												Skor	P
		Menggunting mengikuti pola gambar				Melipat sesuai garis pola gambar				Menempel dan membentuk gambar					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Abrizam			3			2				2			7	47%
2	Arfan			3			2				2			7	47%
3	Ayesha				4				4			3		11	73%
4	Alfa			3				3				3		9	60%
5	Aisha			3				3				3		9	60%
6	Hanif			3				3				3		9	60%
7	Hisyam			3				3				3		9	60%
8	Farel				4				4			3		11	73%
9	Firman		2					3			2			7	47%
10	Kaila			3				3			2			8	53%
11	Naya				4				4			3		11	73%
12	Rahma			3				3			2			8	53%
13	Rafasya		2				2				2			6	40%
14	Zeva			3				3			2			8	53%
15	Zaki				4				4			3		11	73%
													Total	131	58%



Gambar 2. Tahap Tindakan Siklus 1

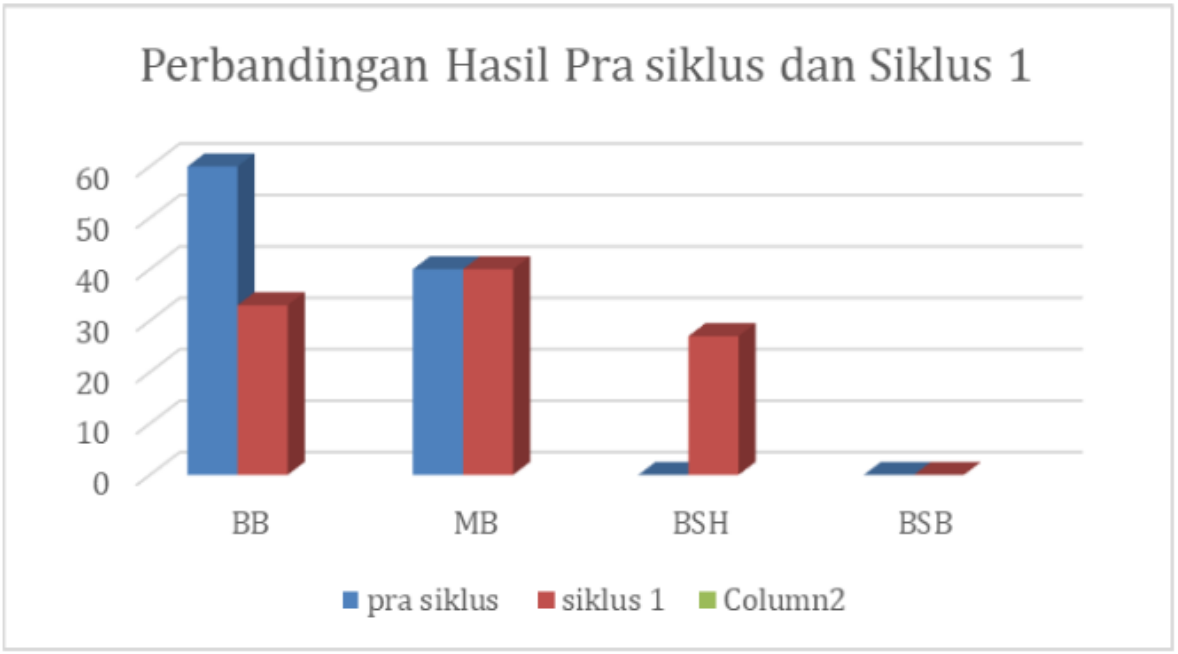
Hasil yang diperoleh pada siklus tahap 1 menunjukkan perkembangan kemampuan motorik halus anak belum berkembang secara maksimal. Pada proses pembelajaran sebelum pra siklus diperoleh mendapatkan persentase sebesar 58 % dikategorikan pada kriteria cukup tetapi belum sesuai dengan indikator hasil capaian . Diagram diatas adalah hasil yang didapatkan di tahap siklus

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

1 pada pertemuan 1 dan 2 di siklus 1 memiliki persentase hasil 0% pada kategori Belum Berkembang, kategori 5 anak yang Mulai Berkembang pada presentase 33%, kategori dengan persentase 40% Berkembang Sesuai Harapan 6 anak dan persentase 27% kategori 4 anak Berkembang Sangat Baik.
Berikut adalah hasil yang diperoleh dari penelitian pra siklus hingga siklus 1

Tabel 3
Hasil perbandingan penelitian Pra siklus dan Siklus 1

No	Kategori	Pra siklus		Siklus 1	
		Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase
1	BB	9	60 %	0	0 %
2	MB	6	40 %	5	33 %
3	BSH	0	0 %	6	40 %
4	BSB	0	0 %	4	27 %



Gambar 3. Perbandingan Tahap Pelaksanaan Pra Siklus dan Siklus 1

Berdasarkan tabel diketahui adanya peningkatan pada kemampuan motorik halus anak di kelas B melalui bermain *Papercraft* di RA Al - Fattah dari tahap pra siklus sampai tahap siklus 1 dalam kategori cukup baik. Akan tetapi masih perlu pemberian tindakan pada siklus selanjutnya agar mampu mencapai kriteria dari keberhasilan motorik halus seperti yang diharapkan. Menurut Suwarno (2021) menyatakan bahwa penelitian dikatakan berhasil jika diketahui adanya perubahan hasil penelitian sebelum , selama kegiatan dan setelah pelaksanaan. Dari hasil siklus tahap 1 masih belum sesuai dengan target perkembangan yang diharapkan, maka dari itu penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

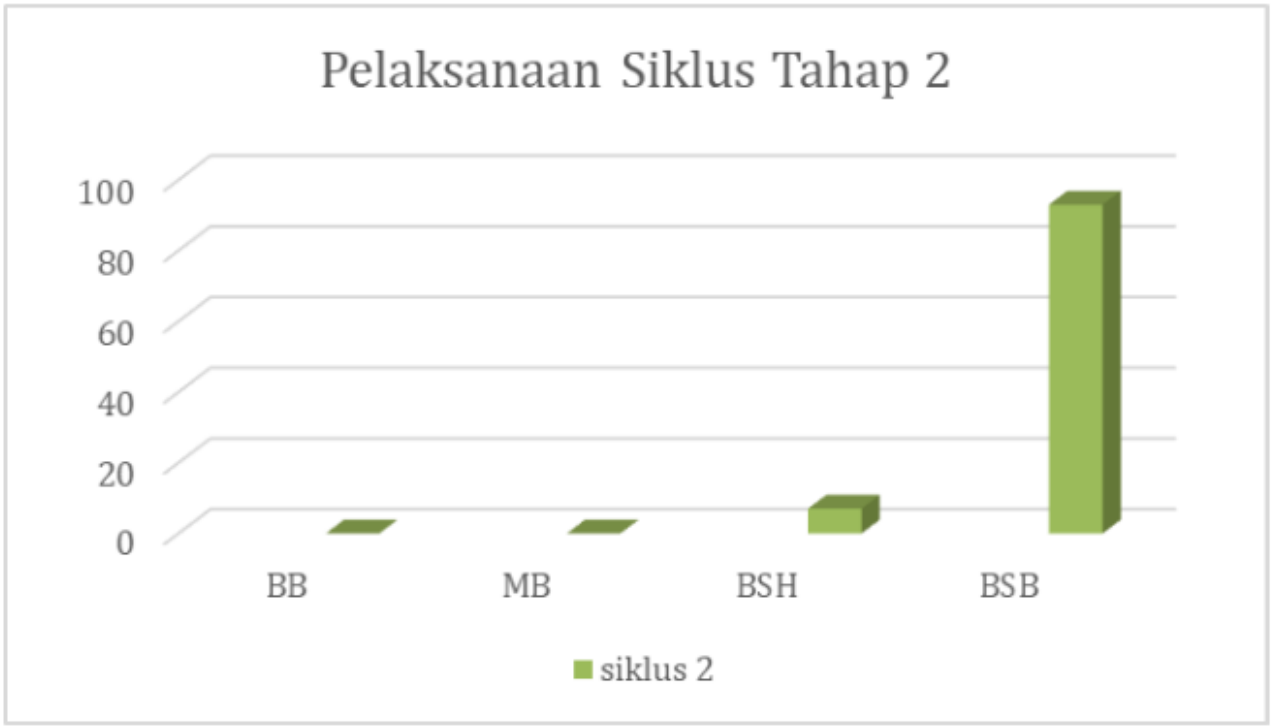
Hasil Penelitian Siklus Tahap 2

Pertemuan pertama pada siklus ini dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2024, pertemuan kedua tanggal 23 Oktober 2024. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyiapkan kembali rancangan pelaksanaan kegiatan, mempersiapkan alat serta bahan dan lembar observasi untuk diisi.

Tabel 4
Hasil Siklus tahap 2 melalui bermain Papercraft

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

NO	Nama Anak	Indikator Penilaian												Skor	P
		Menggunting mengikuti pola gambar				Melipat sesuai garis pola gambar				Menempel dan membentuk gambar					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Abrizam				4				4				4	12	80%
2	Arfan				4				4				4	12	80%
3	Ayesha				4				4				4	12	80%
4	Alfa				4				4				4	12	80%
5	Aisha				4				4				4	12	80%
6	Hanif				4				4				4	12	80%
7	Hisyam				4				4				4	12	80%
8	Farel				4				4				4	12	80%
9	Firman				4				4			3		11	73%
10	Kanaya				4				4				4	12	80%
11	Mikaila				4				4				4	12	80%
12	Rahma				4				4				4	12	80%
13	Rafasya			3					4			3		10	67%
14	Zeva				4				4				4	12	80%
15	Zaki				4				4				4	12	80%
													Total	177	79%



Gambar 4. Tahap Pelaksanaan Siklus 2

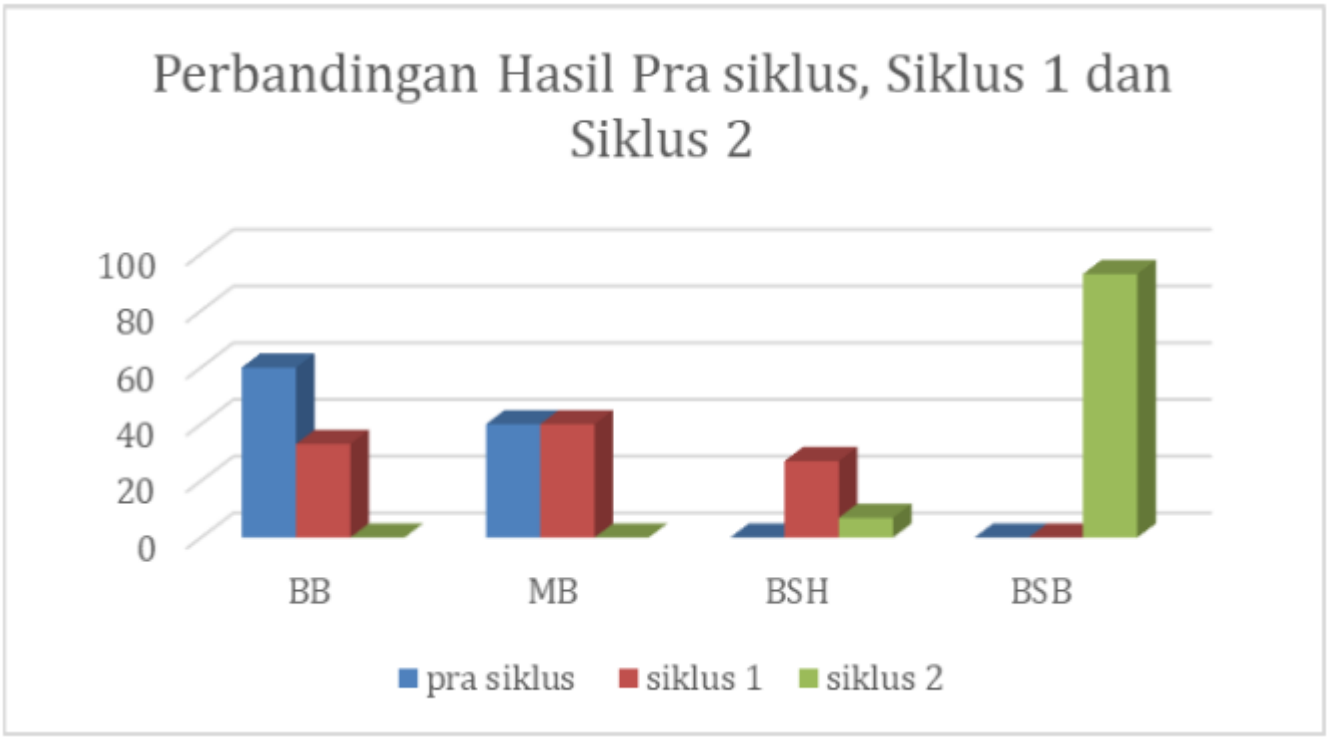
Dari hasil tabel diatas diketahui di tahap siklus 2 meningkat. Diperoleh persentase hasil akhir sebesar 79%. Melalui pertemuan pertama dan kedua mendapatkan hasil persentase 7% di kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan 1 anak, sedangkan sisanya hasil persentase 93% pada kategori anak sudah Berkembang Sangat Baik. Diketahui hal tersebut sudah dalam kategori sangat baik sudah berkembang sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan . Oleh karena itu, pada siklus 2 sudah cukup dan tidak perlu dilakukan perbaikan.

Tabel 5

Hasil penelitian Pra siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

No	Kategori	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase
1	BB	9	60 %	0	0 %	0	0 %
2	MB	6	40 %	5	33 %	0	0 %
3	BSH	0	0 %	6	40 %	1	7 %
4	BSB	0	0 %	4	27.%	14	93%



Gambar 5. Perbandingan Tahap Pelaksanaan Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Menunjukkan Hasil akhir dari penelitian tersebut dilihat bahwa dari pertemuan pertama hingga akhir, terjadi peningkatan yang terus semakin membaik. Mulai dari anak yang Belum Berkembang sebesar 60 % hingga 0 %, dengan hasil sesuai dengan indikator yang diharapkan 14 orang anak sudah dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan. Namun, masih ada salah satu anak di kategori Berkembang Sesuai Harapan. Hal ini tidak perlu dilakukan kembali pengulangan siklus, karena sudah memenuhi hasil yang diharapkan peneliti.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di RA Al Fattah pada anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain Papercraft, ditemukan bahwa kemampuan motorik halus anak meningkat secara signifikan.

a. Penerapan kegiatan bermain Papercraft yang diberikan anak di RA Al – Fattah dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam anak kelompok B meningkatkan pada motorik halusnya.

Adanya kegiatan ini, mengembangkan keterampilan mereka. Melibatkan gerak tubuh tertentu serta penggunaan otot-otot kecil yang tepat, seperti pergelangan tangan selaras dengan jari jemari , dikenal sebagai keterampilan motorik halus (Latifah & Prasetiya, 2023). Penerapan Papercraft dalam pembelajaran kegiatan anak usia dini memiliki beberapa alasan kuat. Pertama, kegiatan ini memungkinkan belajar bagi anak yang memberikan ketertarikan dan mengasyikkan. (Pramono, 2015)kegiatan bermain yang menyenangkan dianggap sebagai stimulasi yang paling sesuai dengan dunia anak-anak. Oleh karena itu, kita seharusnya memberikan kesempatan kepada mereka untuk bermain dengan penuh keceriaan. Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh anak-anak melalui permainan, yang sangat penting untuk mendukung perkembangan mereka di masa pertumbuhan.

Anak-anak cenderung lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran ketika mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang menarik perhatian mereka. Kedua, melalui bermain Papercraft, anak-anak memiliki kesempatan yang dapat meningkatkan imajinasi serta kekerativitasannya. Mereka memiliki kesempatan untuk bereksperimen berbagai pola dan bentuk , serta menggabungkan elemen-elemen komponen pengkarya seni unik bagi mereka(Sistiarini, 2021). Guna untuk memperluas pemikiran kreatif anak-anak, sesuai dengan pendapat (Budiwaluyo & Muhid, 2021)Pemberian pengalaman bermain yang menyenangkan serta imajinatif, bermain Papercraft dapat menjadikan kreativitas anak muncul . Memungkinkan anak mengembangkan gagasan baru yang inovatif. Penerapan kegiatan bermain Papercraft dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan ketelitian. Kegiatan yang dilakukan dan langkah - langkah sesuai instruksi, teliti , dan melakukan gerakan presisi. Hal ini membantu mereka untuk fokus pada tugas dan melatih kecermatan dalam melaksanakan instruksi (A'yunin, 2023).

Penerapan kegiatan bermain papercraft pada anak memerlukan peran pendidik yang sangat penting. Pendidik harus memberikan arahan yang jelas mengenai langkah-langkah kegiatan, mendampingi serta membantu anak ketika mengalami kesulitan, dan memberikan umpan balik yang konstruktif selama proses pembelajaran. Umpan balik yang konstruktif dari guru dapat membantu anak memahami proses pembelajaran dengan lebih baik sekaligus mendorong perkembangan kemampuan motorik halus. Selain itu, pembelajaran konstruktif yang diterapkan oleh guru juga berperan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti keterampilan emosional, kemampuan kognitif, dan keterampilan sosial (Yuliantino et al., 2024). Membuat lingkungan belajar di sekolah yang ditunjang mendukung, menggunakan berbagai metode, dan mendorong keterlibatan aktif, guru dapat membantu anak membangun pengetahuan dan keterampilan secara menyenangkan dan efektif, meningkatkan pemahaman, serta membangun rasa percaya diri dan kemandirian (Arditya et al., 2019). Penerapan kegiatan ini dalam peningkatan kemampuan motorik terutama pada halus anak kelompok B mengacu adanya penggunaan Papercraft sebagai media pembelajaran untuk peningkatan kemampuan pada motorik halus . Papercraft ialah sesuatu yang dan berhubungan tiga aktivitas utama atau 3M menggunting, melipat, dan menempel, serta membentuk pola gambar sudah disediakan. Seperti kegiatan 3M (menggambar, melipat, menempel) diadaptasikan dari langkah-langkah 3M (menggambar, melipat, menempel) oleh(Kustiawan, 2019). Diperlukan adanya gerakan antara tangan yang sesuai dan koordinasi tangan mata yang baik (Budiwaluyo & Muhid, 2021).

Melalui penerapan aktivitas bermain Papercraft membuktikan dapat membantu untuk kemampuan di motorik halus pada anak. Penelitian sebelumnya memberitahukan bahwa kegiatan ini sangat efektif dalam membantu perkembangan motorik halus di usia prasekolah. Sependapat dengan (Nurjannah, 2018)menunjukkan bahwa anak yang melakukan kegiatan Papercraft memperlihatkan hasil dari peningkatan yang baik dalam keterampilan mereka di motoriknya. Kegiatan bermain Papercraft adalah kerajinan yang menggabungkan berbagai

aktivitas, seperti menggunting, melipat, menempel, dan membentuk benda. Aktivitas ini didukung pemberian perkembangan anak dengan berbagai pola gambar yang disesuaikan dengan tema kegiatan belajar anak, sehingga membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas (Nurjannah, 2020).

Menerapkan pengukuran secara berulang, mereka semakin terbiasa dengan dalam mengkoordinasikan gerakan mata serta tangan untuk memanipulasi berbagai objek. Melalui latihan yang tepat, kecepatan, kelincahan, dan ketepatan motorik anak dapat meningkat, sehingga mereka menjadi lebih terampil dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan mereka (Meriyati et al., 2020). Latihan-latihan ini berfungsi sebagai stimulus atau input yang dihasilkan dari interaksi individu dengan dunia luar. Kegiatan ini dilakukan secara konsisten setiap dua hari selama tiga minggu. Selama periode tersebut, peserta akan mengerjakan materi kegiatan secara berulang. Pengulangan ini, yang disertai dengan koreksi langsung, akan memicu proses menghafal, sehingga peserta terbiasa menjalani latihan dengan cara yang benar. Akibatnya, pola motorik yang terlatih pun terbentuk. Melalui proses ini, peningkatan yang terjadi secara terus menerus(Mufid et al., 2022).

b. Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun di RA Al - Fattah setelah diberikan pembelajaran dengan bermain Papercraft

Hasil temuan yang telah dilakukan melalui penerapan bermain Papercraft sesuai indikator yaitu menggunting mengikuti gambar pola, melipat mengikuti garis, menempel serta membentuk menjadikan benda. Kemampuan anak sebelum diberikan penerapan aktivitas bermain Papercraft, yang berfokus pada motorik halus, seperti kemampuan menggunting, melipat, dan menempelnya, menunjukkan bahwa anak belum berada pada tingkat kemampuan yang diinginkan. Disebabkan pada ketidakmampuan anak dalam menguasai keterampilan tersebut, serta perkembangan penguasaan motorik halus yang belum berkembang secara maksimal, terutama ketika melakukan aktivitas menggunting, melipat, menempel, dan membentuk (Rosa et al., 2020).

Pada tahap pra-siklus, terlihat bahwa kemampuan anak dalam menggunakan aktivitas yang berhubungan dengan motorik halus belum optimal, terutama saat kegiatan melipat gambar dan membentuk pola. Sebagian besar anak kesulitan menyelesaikan tugas secara mandiri dan membutuhkan dorongan serta bantuan dari guru pendamping (Sanenek et al., 2023). Hal ini menjadi perhatian penting, di samping faktor penyebab anak merasa kesulitan, seperti rendahnya rasa percaya diri, yang membuat mereka merasa takut dan gugup saat mencoba menyelesaikan tugas sendiri. Anak juga masih kurang pemahaman dengan instruksi atau petunjuk yang disampaikan , sementara kesiapan antusiasme dan niat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mulai tampak, meskipun belum maksimal. Beberapa peserta didik tampak kurang fokus pada kegiatan dan lebih asyik dengan dunianya sendiri (Lestari & Ramadan, 2024).

Pasca diberikan kegiatan bermain melalui *Papercraft* secara beberapa kali pertemuan, anak menunjukkan peningkatan perkembangan yang semakin naik pada kemampuan motorik halus . Koordinasi antara mata dan jari jemari tangan anak semakin selaras dan anak dapat fokus mengerjakan kegiatan yang telah diberikan guru dengan memahami yang harus dikerjakan. Pendapat yang disampaikan (Melinda, 2023) bahwa perkembangan pada motorik halus anak usia 5- 6 tahun berkembang pesat termasuk pengendalian dan pengkoordasian mata dan tangan secara bersamaan. Anak dapat menggunakan gunting dengan hati-hati, mengikuti garis atau pola yang lebih sulit, serta melipat dengan presisi dan ketelitian, dalam kegiatan menempel dan membentuk, anak sudah mampu melakukannya sendiri secara mandiri, telaten, dan mengikuti tahapan yang benar sesuai contoh(Karyadi et al., 2024).

Perubahan juga terlihat pada kegiatan melipat, di mana anak dapat melakukannya dengan rapi dan sesuai instruksi tanpa terburu-buru, berbeda dari kondisi sebelum diberikan tindakan. Melalui latihan berulang, sebagian besar anak dapat melaksanakan kegiatan secara mandiri tanpa bantuan guru, meskipun masih ada satu anak yang memerlukan pendampingan. (Karmila, 2022). Pemberian kegiatan bermain Papercraft memberikan dampak positif yang

terjadi pada kehidupan sehari hari seperti anak mampu secara mandiri menyelesaikan kegiatan, kedisiplinan anak konsentrasi anak meningkat, anak mampu memahami intruksi yang diberikan guru tanpa harus pengulangan secara beberapa kali. Selain itu pada sikap sosial anak peduli dengan lingkungan sekitar, seperti anak memiliki keinginan untuk membersihkan sampahnya sendiri setelah melakukan kegiatan main, anak menunjukkan adanya sikap kerja sama dengan sesama, berkeinginan untuk membantu teman dalam menyelesaikan kegiatan (Nur Solihah & Imam Faizin, 2021).

SIMPULAN

Penelitian hasil yang telah dilkasanakan pada anak RA Al Fattah khususnya pada kelas B menarik kesimpulan dengan penerapan kegiatan bermain Papercraft, setelah pemberian kegiatan terjadi peningkatan pada anak kelas B. Sebelum adanya pemberian kegiatan ini penelitian dapat diambil kesimpulan. Sebelum dilakukan kegiatan bermain Papercraft, perkembangan kemampuan motorik halus anak belum menunjukkan hasil yang baik. Hal ini terlihat pada saat pra-tindakan, di mana beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas yang melibatkan motorik halus, seperti memegang alat tulis, menggunting, dan menempel. Dengan adanya kegiatan yang dilakukan secara berulang, kemampuan motorik halus anak dapat meningkat. Peningkatan kemampuan motorik halus melalui aktivitas Papercraft di RA Al-Fattah memberikan hasil yang sesuai dengan harapan peneliti. Menurut (Ningsih, 2019) sebuah penelitian tindakan kelas dianggap berhasil apabila indikator keberhasilannya tercapai. Indikator keberhasilan penelitian dinyatakan telah tercapai. Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan bermain *Papercraft* yang diterapkan pada anak usia 5–6 tahun di RA Al-Fattah terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Selain itu, proses kreatif yang memanfaatkan bahan kertas juga memberikan tantangan baru bagi anak, sehingga dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam mengelola dan memanfaatkan berbagai jenis bahan secara kreatif dan terampil.

REFERENSI

A'yunin, Q. (2023). Pengaruh Permainan Papercraft Terhadap Kreativitas pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 45–54. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v

Arditya, D., Priangga, H., Soelistya, D., Jekti, D., & Andayani, Y. (2019). strategi pembelajaran untuk anak usia dini. *Prisma Sains*, *1*(2), 4.

Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini MANFAAT BERMAIN PAPERCRAFT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR PADA ANAK USIA DINI. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 76–93.

Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *2*(01), 25. https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742

Karmila, W. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggunting Polaris di Kelompok A TK Muslimat NU Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, *1*(1), 36–49. https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no12022pp36-49

Karyadi, A. C., Widosetyo, A. E., & Widiastuti, B. R. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Meronce*. *1*(3), 204–210.

Kustiawan, U. (2019). (n.d.). Pengembangan seni rupa anak usia dini. Universitas Negeri Malang. *2019*.

Latifah, & Prasetiya, B. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Bahan Bekas Pada Anak Kelompok B Di Paud Az-Zahra Institut Ahmad Dahlan Probolinggo. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2), 234–247. https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i2.1033

Lestari, L., & Ramadan, Z. H. (2024). *Faktor Penyebab Kesulitan Membaca dan Dampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. *13*(001), 113–124.

Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). *PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2*. *11*, 1–14.

Marlia, D., Studi, P., Guru, P., Usia, A., Fakultas, D., Dan, K., Pendidikan, I., Pendidikan, M., Anak, G., Dini, U., Keguruan, F., & Ilmu, D. (2022). *PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS MELALUI MELUKIS DENGAN JARI (FINGER PAINTING) PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD Al SAVIRA KECAMATAN CISEENG KABUPATEN*. *1*, 81–96.

Melinda, F. S. (2023). *Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Makarti Desa Purbosari*.

Meriyati, M., Kuswanto, C. W., Pratiwi, D. D., & Apriyanti, E. (2020). Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 729. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.667

Mufid, A., Mukaromah, S., & Lestari, P. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Bermain Oobleck. *Penyerap Pikiran: Jurnal Psikologi Dan Perkembangan Anak*, *2*(1), 12–22. https://id.wikihow.com/Membuat-Oobleck

Ningsih, A. S. (2019). IDENTIFIKASI PERKEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK DALAM BERBAGAI KEGIATAN MAIN DI KELOMPOK B. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Nur Solihah, & Imam Faizin. (2021). Implementasi Metode Pembiasaan Dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter Kedisiplinan Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, *2*(1), 36–55. https://doi.org/10.58410/al-athfal.v2i1.479

Nurjannah, D. (2018). Jurnal audi. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, *3359*(1), 63–72.

Nurjannah, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft (Penelitian Tindakan di Kelompok A TK Alam Rizkia, Cimpaeun-Tapos, Depok, 2017). *Almarhalah*, *2*(1), 1–12. https://doi.org/10.38153/almarhalah.v2i1.12

Oktaviani, M., Hasanah, U., Rahmadina, A. D., Zakiyah, A., Wulandari, I., Studi, P., Kesejahteraan, P., Teknik, F., & Negeri, U. (2022). *Optimalisasi perkembangan anak di masa keemasan*. *2022*, 26–38.

PerkemendikbudPAUD. (2021). permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, *10*(1), 6. https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699

Pramono. (2015). *Bermain dan Permainan*. Universitas Negeri Malang.

Rosa, H., Nurhafizah, N., & Yulsyofriend, Y. (2020). Efektifitas Papercraf Terhadap Kemampuan Motorik Halus. *Journal on Teacher Education*, *1*(1), 24–34. https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.502

Sanenek, A. K., Nurhafizah, N., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Analisis Pengembangan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1391–1401. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177

Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, *7*(1), 46. https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.6837

Tk, D. I., & Najah, N. (2023). *USIA DINI MELALUI KEGIATAN PAPER QUILLING Pendahuluan*. *6*(3), 379–392.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78