

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS  
MELALUI PERMAINAN ORIGAMI PADA KELOMPOK B  
DI RAUDHATUL ATHFAL AL-ALAWIYAH SUKORAMBI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

**Abet Rolita**  
**NIM. T20165103**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
SEPTEMBER 2020**



**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS  
MELALUI PERMAINAN ORIGAMI PADA KELOMPOK B  
DI RAUDHATUL ATHFAL AL-ALAWIYAH SUKORAMBI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Selasa,

Tanggal : 29 September 2020

**Tim penguji**

Ketua



Dr. Zainal Abidin, M.S.I  
NIP. 19810609 200912 1 004

Sekretaris



Farah Dianita Rahman, S.S.T., M.Kes  
NUP. 20160368

Anggota:

1. Drs. H. Mursalim, M.Ag

(  )

2. Dr. Subakri, M.Pd.I

(  )

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Mukni'ah, M. Pd.I  
NIP. 19640511 199903 2 001

## ABSTRAK

**Abet Rolita, 2020:** *Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Origami Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.*

Salah satu dari berbagai kemampuan anak yang perlu ditingkatkan yaitu menyangkut kemampuan motorik halus anak. Kemampuan dasar ini perlu ditanamkan kepada anak sejak dini sebagai bekal kelak saat anak mulai memasuki ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Minimnya keterampilan gerak akan menyebabkan rasa rendah diri dan sikap pasif dalam pergaulan. Oleh karena itu, anak harus diajarkan memiliki keterampilan gerak sejak usia dini, yang bisa didapat dari stimulus yang diberikan oleh guru melalui kegiatan belajar dan bermain Origami.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020? 2) Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020? 3) Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif. Lokasi penelitian ini di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember. Penentuan informan menggunakan: teknik *purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi non partisipan, wawancara tak berstruktur, dan dokumen. Analisis data menggunakan: *data reduction*, *data display*, dan *verification*. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi tehnik.

Penelitian ini menghasilkan: 1) Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember dilakukan dengan mendesain lingkungan belajar menjadi kegiatan bermain yang menyenangkan bagi psikologis anak didik. Tahap kegiatan menggunting disesuaikan dengan tema pembelajaran, dimana pada tahap ini anak didik dilatih untuk mampu mengkoordinasikan antara ketelitian mata dan kelincuhan otot jari anak dalam menggunting sesuai pola yang dibuat. 2) Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember dilakukan dengan melatih anak menguasai ketelitian, kesabaran, dan kelincuhan gerakan tangan dalam membuat pola tempelan yang baik dan rapi. Dimana ada hubungan yang saling mempengaruhi antara ketelitian, kesabaran, kemandirian, dan kerapian anak dalam melakukan kegiatan menempel guna menghasilkan suatu karya yang baik. 3) Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember tahun pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan cara melibatkan anak untuk mempraktekkan secara langsung apa yang dilihatnya. Kegiatan praktek tersebut dilakukan agar dalam melipat origami, anak dapat menemukan pola-pola baru yang menarik yang sesuai dengan imajinasinya, serta mampu menghasilkan sesuatu yang lebih baru dari produk yang sudah ada sebelumnya.

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Istilah .....	10
F. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	13
B. Kajian Teori .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47

B. Lokasi Penelitian.....	48
C. Subyek Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Analisa Data.....	51
F. Keabsahan Data.....	53
G. Tahap Tahap Penelitian.....	54
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS</b>	
A. Gambaran Objek Penelitian.....	57
B. Penyajian Data.....	63
C. Pembahasan Temuan.....	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
Lampiran 1: Matrik Penelitian	
Lampiran 2: Pedoman Penelitian	
Lampiran 3: Surat Tugas Penelitian	
Lampiran 4: Dokumentasi Penelitian	
Lampiran 5: Jurnal Penelitian	
Lampiran 6: Surat keterangan Selesai Penelitian	
Lampiran 7: Keaslian tulisan	
Lampiran 8: Biodata Penulis	

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	16
2.2	Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak .....	36
4.1	Data Guru Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember .....	61
4.2	Data Sarana dan Prasarana B Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember.....	62
4.3	Alat Pendidikan Edukatif di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember.....	62



## DAFTAR BAGAN

No	Uraian	Hal.
4.1	Struktur organisasi Raudlatul Athfal Al Alawiyah Sukorambi.....	60
4.2	Data anak didik di RA Al-Alawiyah Sukorambi .....	61





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak yang sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>1</sup>

Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2014 Pasal 1 ayat (2) Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STTPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.<sup>2</sup>

Dari ketentuan peraturan di atas, dapat diartikan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya dengan menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi

---

<sup>1</sup> Ahmad, Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini "Konsep dan Teori"* (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), 15.

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

nilai moral keagamaan, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, motorik, dan seni.

Demikian juga dalam pandangan Islam, segala sesuatu yang dilaksanakan, tentunya memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar *naqliyah* maupun dasar *aqliyah*. Begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini. Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, dapat dibaca dalam firman Allah SWT dalam surat an-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl: 78).<sup>3</sup>

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani (akal). Dengan kemampuan dan indera tersebut, anak pada perkembangan selanjutnya akan memperoleh pengaruh sekaligus didikan dari lingkungan sekitarnya. Kemampuan dan indera ini diperoleh seseorang secara bertahap, yakni sedikit

<sup>3</sup> Departemen Agama, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung : Jabal, 2014), 503.

demis sedikit. Semakin besar seseorang maka bertambah pula kemampuan pendengaran, penglihatan, dan akalanya.

Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Raudhatul Athfal memiliki peran yang cukup besar dalam proses optimalisasi segala potensi yang dimiliki anak. Maka dari pada itu, keberadaan guru profesional pada bidang pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan, dimana guru harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Salah satu dari berbagai kemampuan anak yang perlu ditingkatkan yaitu menyangkut kemampuan motorik halus anak. Kemampuan dasar ini perlu ditanamkan kepada anak sejak dini sebagai bekal kelak saat anak mulai memasuki ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan pergaulan yang lebih luas dalam masyarakat. Minimnya keterampilan gerak akan menyebabkan rasa rendah diri dan sikap pasif dalam pergaulan. Oleh karena itu, anak harus diajarkan memiliki keterampilan gerak sejak usia dini, yang bisa didapat dari stimulus yang diberikan oleh guru melalui kegiatan belajar dan bermain.

Belajar dan bermain tidak dapat dipisahkan dalam dunia anak. Pembelajaran anak usia dini yang dikenal dengan pendidikan prasekolah adalah upaya pemberian kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati

dunianya melalui kegiatan bermain. Dengan bermain, anak dapat mengeksplorasi, menemukan, mengkreasikan serta menambah pengetahuannya dari pengalamannya ketika bermain secara langsung bersama teman sebayanya.

Menurut Mukhtar Latif seperti dikutip Novi Mulyani, membangun pendidikan anak usia dini tidak sama dengan pendidikan anak di Sekolah Dasar (SD). Pendidikan anak usia dini adalah pembelajaran melalui pemberian kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunianya, yaitu dunia bermain. Bermain menjadi sarana untuk belajar sehingga dapat dikatakan bahwa belajar bagi anak usia dini adalah bermain.<sup>4</sup>

Pada konteks penelitian ini, kemampuan fisik motorik anak perlu mendapat peningkatan melalui latihan secara berulang-ulang, karena pada usia 0–6 tahun, terjadi perubahan dalam fisik anak yang meliputi perkembangan kemampuan gerakan yang esensial dan penguasaan keterampilan gerakan.

Adapun perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Semakin matangnya perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau keterampilan motorik anak. Keterampilan motorik dibagi menjadi dua jenis, pertama keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*), yaitu gerakan yang melibatkan bagian badan yang luas, seperti berjalan, berlari, melompat,

---

<sup>4</sup> Novi, Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2016), 3.

berenang, naik dan turun tangga. Kedua, keterampilan motorik halus (*fine motor skill*), yaitu gerakan yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil, seperti menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, memotong, serta memainkan alat-alat permainan.<sup>5</sup>

Keterampilan gerakan yang dimaksud dalam konteks penelitian ini adalah terkait dengan peningkatan gerakan motorik halus anak. Di mana secara teoritis, motorik halus anak Perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil (*fine muscle*). Di mana perkembangan motorik halus anak usia dini ditekankan pada kemampuan koordinasi, yaitu berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.<sup>6</sup>

Oleh karena itu, dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak, diperlukan suatu upaya yang dilakukan oleh guru, yaitu dengan meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan metode pembelajaran melalui bermain Origami. Karakteristik dari bermain Origami dapat menjadi suatu daya tarik tersendiri, karena di dalam permainan tersebut sarat mengandung keterampilan menggunting, menempel, dan melipat, dimana ketiga kemampuan tersebut identik dengan kelincahan dan kelenturan anak dalam mendayagunakan kemampuan otot kecilnya. Tegasnya, permainan tersebut merupakan sarana untuk belajar dan menerima pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan.

---

<sup>5</sup> Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2018), 52-53.

<sup>6</sup> Aep, Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik "Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar"* (Bandung : Alfabeta, 2017), 119.

Hasil wawancara dari beberapa wali murid, kami dapat menyimpulkan bahwa kebanyakan dari orang tua menginginkan anaknya langsung dapat calistung atau membaca menulis dan berhitung.<sup>7</sup> Namun, faktanya ini berbanding terbalik dengan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, pada Pasal 69 ayat 5 disebutkan bahwa penerimaan peserta didik kelas 1 SD/MI atau bentuk lain yang sederajat tidak didasarkan pada hasil tes kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, atau bentuk tes lain. Kemudian dalam Permendikbud Nomor 51 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), tercantum bahwa persyaratan usia merupakan satu-satunya syarat calon peserta didik kelas 1 SD, yaitu berusia tujuh tahun atau paling rendah enam tahun pada tanggal 1 Juli tahun berjalan.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan permasalahan bahwa anak di kelompok B Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember, dalam hal perkembangan motorik halus anak masih belum optimal dan masih perlu peningkatan. Gejala tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran membuat keterampilan karya. Ada anak masih kesulitan ketika mengikuti kegiatan yang melibatkan keterampilan motorik halus. Pada kegiatan menggunting kertas, hasilnya tidak rapi bahkan terkesan acak dalam mengikuti alur. Pada kegiatan menempel, ketelitian dan kerapian anak didik masih belum optimal. Begitu juga ketika anak melipat kertas, terlihat saat

---

<sup>7</sup> Wali murid, *Wawancara*, RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember, 01 November 2019, (10.30-11.00 WIB).

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

kegiatan menempelkan gambar sesuai dengan pola yang ada, gambar yang ditempelkan oleh anak belum sesuai dengan pola yang ada. Dengan artian, anak kurang mampu mengkondisikan gerakan koordinasi mata dan tangannya secara bersamaan saat kegiatan menggunting, menempel, dan melipat.<sup>9</sup>

Tentunya hambatan di atas akan mempengaruhi kemampuan anak dalam menguasai keterampilan pada tahap selanjutnya, dimana hambatan tersebut akan mempengaruhi keterampilan menulis anak yang selalu menekankan gerakan motorik halus dalam menggerakkan jarinya.

Di lain sisi, metode pembelajaran yang digunakan lebih menekankan pada pemberian lembar kerja pada anak. Selain itu guru jarang memberi contoh saat pembelajaran sehingga anak mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas karya. Kegiatan pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga membuat anak kurang tertarik dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya proses pembelajaran yang seperti ini, maka menjadikan anak kurang bersemangat dan kurang aktif dalam mendayagunakan kemampuan otot halus. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap tingkat pencapaian perkembangan anak khususnya pada keterampilan motorik halus anak pada aspek ketelitian dan aspek kelincahan.<sup>10</sup>

Dari alasan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “Upaya peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan

---

<sup>9</sup> *Observasi*, RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember, 01 November 2019, (08.00 WIB).

<sup>10</sup> *Observasi*, RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember, 01 November 2019, (08.30 WIB).

origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020;



2. Mendeskripsikan upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020;
3. Mendeskripsikan upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah, memperdalam, dan memperluas khasanah keilmuan, khususnya yang terkait dengan peningkatan motorik halus anak melalui permainan origami.
- b. Penelitian ini dapat menjadi referensi dan memperkaya khasanah keilmuan di lembaga perguruan tinggi, khususnya di lembaga IAIN Jember.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti.

Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam menulis karya ilmiah yang baik serta sebagai bekal awal untuk penelitian lain di masa mendatang.

b. Bagi orang tua anak didik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi orang tua sehingga dapat memaksimalkan keterlibatannya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak didik.

c. Bagi guru Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau masukan yang positif terkait tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak, sehingga para guru dapat lebih maksimal meningkatkan kemampuan motorik halus anak didik.

d. Bagi IAIN Jember

Penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan literatur atau referensi bagi lembaga IAIN Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak didik.

## **E. Definisi Istilah**

Ada beberapa definisi istilah dalam judul penelitian ini yang perlu ditegaskan, agar diperoleh kesepahaman antara peneliti dengan pembaca.

### **1. Peningkatan Motorik Halus**

Peningkatan motorik halus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya memaksimalkan kemampuan anak dalam mendayagunakan perkembangan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot kecil atau halus.

## 2. Permainan Origami

Pengertian dari permainan Origami sendiri adalah sejenis permainan seni melipat yang terbuat dari kertas, di mana Origami ini merupakan bentuk permainan kreativitas berasal dari Jepang

## 3. Anak Kelompok B

Anak kelompok B dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berusia 5 – 6 tahun.

Dari berbagai pengertian tentang definisi istilah di atas, maka yang dimaksud dengan peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan origami pada anak kelompok B dalam penelitian ini adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan kemampuan gerak otot kecil/halus pada aspek menggunting, menempel, dan melipat melalui seni melipat Origami pada anak berumur 5 – 6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 .

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.<sup>11</sup> Keseluruhan penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab, dan setiap bab terbagi menjadi beberapa sub-bab, hal ini merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh. Oleh karena itu kami akan diskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan.

<sup>11</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember*, (Jember : IAIN Jember Press, 2019), 45.

Bab pertama adalah Pendahuluan. Bab ini berusaha memberikan gambaran secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini dimulai dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang kajian terdahulu dan kerangka teoritik yang berusaha menyajikan landasan teori tentang kemampuan motorik halus beserta ruang lingkungannya dan kajian teori tentang permainan Origami.

Bab ketiga berisi metode penelitian. Bab ini dibahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat tentang penyajian data, dan analisis data. Bab ini berisi mengenai gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan. Bagian ini adalah pemaparan data yang diperoleh di lapangan dan juga menarik kesimpulan dalam rangka menjawab masalah yang telah dirumuskan.

Bab kelima penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan ini berisi tentang berbagai temuan hasil analisa dari bab-bab sebelumnya, sedangkan saran-saran merupakan tindak lanjut dan bersifat konstruktif.

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

1. Skripsi Sutari pada tahun 2016 meneliti tentang "Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung".<sup>12</sup>

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal (RA) Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung. Subjek penelitian ini adalah guru kelas I A, sedangkan tehnik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan, guru menerapkan langkah-langkah dalam penggunaan media kolase dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak sesuai dengan teori yang mereka pahami, di mana guru menyiapkan atau merencanakan

---

<sup>12</sup> Sutari, *Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2016), iv.

gambar yang akan dibuat, guru menyiapkan atau menyediakan bahan atau alat-alat yang akan digunakan, guru memberikan materi dan mengenalkan nama alat-alat yang akan digunakan, guru membimbing anak untuk menempel pola gambar pada gambar dengan cara memberi perekat dengan menggunakan lem secukupnya, guru menjelaskan posisi untuk menempel pola gambar yang benar sesuai dengan bentuk gambar dan mendemonstrasikan, dan guru melakukan evaluasi kembali terhadap anak. Selain itu, guru sudah mengantisipasi setiap kelemahan di dalam langkah-langkah kegiatan menempel kolase sehingga motorik halus anak berkembang secara maksimal.

2. Skripsi Yusnani tahun 2017 meneliti tentang “Mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan melipat kertas Origami di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat”.<sup>13</sup>

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 20 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 85% dari 20 anak memiliki keberhasilan dalam permainan melipat kertas origami dengan kriteria berkembang sangat baik.

---

<sup>13</sup> Yusnani, *Mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan melipat kertas Origami di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat*, (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), iii.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan melipat kertas origami anak dapat mengembangkan kreativitas anak dan meningkat setelah adanya tindakan melalui origami. Pada siklus I pertemuan 1 presentasi kreativitas anak sebesar 5 % yang berkembang sangat baik. Pada siklus I pertemuan 2 persentasi anak sebesar 30 % yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan I presentasi kreativitas anak sebesar 50% yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan 2 presentasi anak sebesar 85% yang berkembang sangat baik. Perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B2 dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85%.

3. Yutika Oktavia Ardila tahun 2017 meneliti tentang “Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Citra Darma Lampung Barat”.<sup>14</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Subyek dalam penelitian ini adalah TK Citra Darma Lampung Barat yang anak dengan jumlah anak 20 siswa. Dalam mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan sumber data yang terdiri dari observasi langsung di lapangan dan interview dengan guru, serta melalui dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

---

<sup>14</sup> Yutika Oktavia Ardila, *Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Tk Citra Darma Lampung Barat*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), 4.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motorik halus melalui media kolase dapat mengkoordinasikan gerakan tangan. Dengan demikian dapat peneliti ambil sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kolase mempunyai pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan motorik halus anak dalam kegiatan belajar belajar media kolase.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian dilakukan dijelaskan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Sutari (2016)	Penggunaan media kolase dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini di RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung	Sama-sama meneliti tentang motorik halus dengan menggunakan permainan, jenis penelitian dan tehnik pengumpulan data	Tahun penelitian, Lokasi Penelitian, Fokus penelitian, objek penelitian, metode keabsahan data, dan hasil penelitian
2	Yusnani (2017)	“Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat kertas Origami di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat	Sama-sama meneliti tentang kreativitas anak dengan menggunakan permainan Origami.	Tahun penelitian, Lokasi Penelitian, Fokus penelitian, objek penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, tehnik pengumpulan data, metode keabsahan data, dan hasil



				Penelitian
3	Yutika Oktavia Ardila (2017)	Penggunaan media kolase dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia dini di TK Citra Darma Lampung Barat.	Sama-sama meneliti tentang motorik halus, jenis penelitian dan tehnik pengumpulan data.	Lokasi Penelitian, Fokus penelitian, objek penelitian, metode keabsahan data, dan hasil penelitian.

## B. Kajian Teori

### 1. Kajian Teori Kemampuan Motorik Halus

#### a. Pengertian Motorik Halus Anak

Dalam kehidupan sehari-hari, gerak merupakan aktivitas yang selalu melekat dalam kehidupan manusia. Sejak dilahirkan bahkan jauh sebelum dilahirkan sampai manusia tersebut terlibat dalam kehidupan masyarakat dapat kita lihat, bahwa gerak merupakan sesuatu yang sangat vital dan mempunyai nilai yang strategis bagi manusia dalam segala kehidupan yang melingkupinya. Untuk lebih dapat memberikan pengertian yang lebih operasional tentang gerak motorik, maka diperlukan suatu batasan yang lebih spesifik. Batasan yang dimaksud adalah pengertian tentang gerak manusia dalam melakukan aksi-aksi motorik dalam setiap kehidupannya.

Motorik dapat diartikan sebagai suatu rangkaian peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan

pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak.<sup>15</sup>

Sedangkan menurut Hasnida, motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Di mana perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus.<sup>16</sup>

Pada bab ini, peneliti akan memfokuskan pembahasan sesuai dengan variabel penelitian tentang lingkup perkembangan motorik halus, hal ini dilakukan agar dapat memberikan pemahaman yang spesifik terkait dengan variabel penelitian. Perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot kecil (*fine muscle*). Di mana perkembangan motorik halus anak usia dini ditekankan pada kemampuan koordinasi, yaitu berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.<sup>17</sup>

Adapun menurut Hasnida, motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih.<sup>18</sup>

Menurut Sumantri seperti dikutip Maimunah Hasan, menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian

---

<sup>15</sup> Phil. H. Yanuar Kiram, *Belajar Keterampilan Motorik* (Jakarta: Kencana, 2017), 11.

<sup>16</sup> Hasnida, *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), 52.

<sup>17</sup> Aep Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik "Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar"*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 119.

<sup>18</sup> Hasnida, *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT. Luxima Metro Media, 2015), 52.

penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencangkup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.<sup>19</sup>

Menurut Sylsya Nurwita, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian.<sup>20</sup>

#### **b. Aspek-Aspek Kemampuan Motorik Halus Anak**

Proses peningkatan merupakan suatu tahapan yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi peningkatan selanjutnya. Oleh sebab itu, kegiatan peningkatan kemampuan motorik anak usia dini harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak, yang membutuhkan stimulasi secara tepat untuk mencapai optimalisasi seluruh aspek pengembangan fisik maupun psikisnya.

##### **1) Menggunting**

Menggunting merupakan kegiatan kreatif yang menarik bagi anak-anak. Menggunting merupakan tehnik dasar untuk membuat aneka bentuk kerajinan tangan, bentuk hiasan dan

---

<sup>19</sup> Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), 143.

<sup>20</sup> Sylsya Nurwita, "Optimalisasi Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Kolase Sisik Ikan, JOECHER: Journal on Early Childhood Education Research," 1 (Januari, 2019), 19.

gambar dari bahan kertas dengan memakai alat bantuan pemotong secara langsung maupun dengan dirobek.<sup>21</sup>

Kegiatan menggunting mempunyai tujuan motorik, yaitu melatih keterampilan anak melalui menggunting gambar yang telah diwarnai.<sup>22</sup>

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa menggunting adalah kegiatan memotong berbagai aneka kertas atau bahan-bahan lain dengan mengikuti alur, garis atau bentuk-bentuk tertentu. Melalui menggunting, koordinasi mata dan tangan dapat berkembang karena jari jemari anak akan bergerak mengikuti pola bentuk yang digunting.

Kegiatan menggunting merupakan salah satu stimulus yang dapat dikembangkan oleh guru RA dalam mengembangkan kemampuan motorik anak terutama motorik halus anak. Anak akan mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tangan melalui kegiatan menggunting, dan belajar mengasah konsentrasi sebagai persiapan awal atau pengenalan dalam kegiatan menulis.

## 2) Menempel

Kegiatan menempel merupakan kegiatan lanjutan dari menggunting. Menempel ini adalah kegiatan finishing dari

---

<sup>21</sup> Irma Oktaviani Ana Sari, "Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) dengan Metode Demonstrasi", *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* Volume. 3 No. 3. (September, 2018), 194.

<sup>22</sup> Hajar Pamadhi, *Seni Keterampilan Anak* (Banten: Universitas Terbuka, 2018), 7.20.

kegiatan 3M (mewarnai, menggunting, dan menempel), karena apabila proses penempelan ini telah selesai dilakukan maka berakhirilah dengan kegiatan 3M. Dalam menempel potongan gambar diperlukan ketelitian, kesabaran, keterampilan dalam proses penempelan gambar.<sup>23</sup>

Menempel merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Menempel sering disebut kolase. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuai mereka.<sup>24</sup>

### 3) Melipat

Melipat merupakan kegiatan keterampilan tangan untuk menciptakan bentuk-bentuk tertentu tanpa menggunakan bahan perekat. Anak dapat melipat kertas origami dengan berbagai bentuk sesuai dengan kematangan motorik halusya.<sup>25</sup>

Melipat merupakan kegiatan yang berdiri di luar kegiatan 3M (mewarnai, menggunting, dan menempel). Artinya, kegiatan ini dapat dilaksanakan tanpa dihubungkan dengan kegiatan mewarnai, menggunting, dan menempel, meskipun dibutuhkan

<sup>23</sup> Hajar, Pamadhi, *Seni Keterampilan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2018), 7.

<sup>24</sup> H. Abarua, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menempel di Kelompok Bermain*, Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan Volume 01 Number 02 (Universitas Negeri Malang, 2017), 38.

<sup>25</sup> Nurlaili, *Optimalisasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Vol. 05, No. 02 (Universitas Sunan Kali Jaga Yogyakarta, 2017), 9.

itu hanya sebagai tambahan untuk melengkapi kegiatan lainnya.<sup>26</sup>

Bagi anak usia dini, kegiatan melipat kertas adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak karena dapat dibuat dengan bentuk apa saja, mulai dari melipat yang sederhana seperti bentuk segitiga, segiempat, kemudian dapat dilanjutkan dengan bentuk-bentuk yang lebih sulit seperti melipat bentuk kupu-kupu, katak, kapal, pesawat terbang, bunga tulip dan lain-lain. Gerak yang dilatih dari anak melalui kegiatan melipat ini adalah bagaimana anak melipat dan menekan lipatan demi lipatan itu karena kegiatan ini akan memperkuat otot-otot pada telapak tangan dan jari-jari tangan anak.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Kemampuan Motorik Anak**

Proses perkembangan motorik dipengaruhi oleh sejumlah faktor biologis dan lingkungan, baik secara terpisah maupun bersama-sama. Individu merupakan hasil interaksi antara kedua faktor ini, baik proses maupun produk, suatu gerakan dan *performance fisik* bersumber dari latar belakang warisan genetik dan lingkungan.

---

<sup>26</sup> Hajar , Pamadhi, *Seni Keterampilan Anak*, (Banten : Universitas Terbuka, 2018), 37.

Untuk lebih jelas terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak akan dijelaskan di bawah ini:

#### 1) Faktor Biologis

Sifat-sifat genetik yang diwariskan kepada tiap individu banyak kesamaannya. Salah satu kesamaannya itu adalah kecenderungan perkembangan manusia yang teratur dan dapat diramalkan. Sejumlah faktor biologis yang mempengaruhi perkembangan motorik tampak pada pola perkembangan.

##### a) Arah Perkembangan

Arah perkembangan mengacu kepada keteraturan, urutan yang dapat diprediksi daripada perkembangan fisik yang berawal dari kepala hingga kaki (*cephalocaudal*) dan pusat tubuh ke bagian periferi (*proximodistal*). Aspek *cephalocaudal* daripada perkembangan secara spesifik mengacu pada pengendalian otot secara bertahap yang berlangsung dari kepala hingga kaki. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan fetus pada masa prenatal di mana kepala terbentuk lebih dahulu kemudian disusul dengan terbentuk lengan dan kaki. Sama halnya pada masa bayi menunjukkan pengendalian yang berurutan atas otot-otot kepala, leher, dan bahu, tungkai sebelum pengendalian atas kaki, seringkali anak-anak terlihat kaku dan menunjukkan

kelemahan pada kakinya. Ini mungkin disebabkan oleh ketidaksempurnaan *cephalocaudal*.

b) Laju Pertumbuhan

Laju pertumbuhan seseorang mengikuti pola karakteristik yang universal dan tahap terhadap pengaruh eksternal. Bahkan, walaupun laju dan kecepatannya terganggu, pertumbuhan masih tetap terkompensasi oleh proses *self regulatory* yang belum dapat dijelaskan cara bekerjanya membantu anak dalam mencapai kedewasaannya.

c) Perbedaan dan Integrasi

Jalinan yang berbelit-belit dan progresif serta terkoordinasi daripada mekanisme sistem persarafan otot berlawanan dalam hubungannya untuk meningkatkan kematangan merupakan karakteristik perkembangan karakteristik anak. Terdapat dua proses yang berkaitan dengan kompleksitas peningkatan fungsional ini, yaitu diferensiasi dan integrasi.<sup>27</sup>

Diferensiasi adalah kemajuan secara bertahap dan menyeluruh daripada pola gerakan kasar pada bayi menjadi gerakan halus dan fungsional pada masa kanak-kanak dan masa adolensi sesuai dengan tingkat kematangannya.<sup>28</sup>

Contohnya, perilaku manipulatif pada masa bayi seperti

<sup>27</sup> Aep Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik "Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar"*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 63.

<sup>28</sup> Tim Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2008), 100.



menjangkau, menggenggam, dan melepas benda yang dilakukannya secara kasar dengan sedikit pengendalian gerakan.

Integrasi berhubungan dengan upaya menjadikan hubungan bermacam-macam otot dan sistem persarafan agar menjadi selaras. Contohnya, pada anak kecil yang mencapai kemajuan secara bertahap daripada gerakan-gerakan yang masih kaku pada saat memegang suatu benda menjadi gerakan yang terkoordinasi.

d) Kesiapan (*Readiness*)

Konsep *Readiness* pada dewasa ini lebih luas dan merujuk kepada kesiapan belajar. Kesiapan atau *Readiness* diartikan sebagai keseluruhan kondisi individu yang membuatnya siap untuk memberi respon dengan cara tertentu terhadap suatu situasi. Konsep *Readiness* tidak semata-mata terkait dengan kematangan biologis saja tetapi juga termasuk pertimbangan terhadap faktor-faktor lingkungan yang dimodifikasi atau dimanipulasi untuk mendorong atau meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, terdapat beberapa faktor yang dalam kombinasinya meningkatkan kesiapan atau *readiness*: kematangan fisik atau mental, dorongan dalam berinteraksi, persyaratan belajar, dan lingkungan yang mendukung.

e) Periode Belajar Kritis

Konsep ini terkait erat dengan kesiapan dan berkisar seputar pengamatan terhadap waktu tertentu di mana individu lebih peka terhadap jenis-jenis rangsangan tertentu.

Perkembangan normal pada periode berikutnya dapat terganggu jika anak gagal menerima rangsangan yang tepat selama masa kritis. Sebagai contoh, kekurangan gizi, mengalami stres yang berkepanjangan, pengawasan yang tidak konsisten serta minimnya pengalaman belajar yang memadai dapat berakibat perkembangan negatif jika diperkenalkan terlalu awal dalam kehidupan awal anak. Di lain sisi, periode belajar kritis akan memilih pengaruh positif terhadap perkembangan berikutnya jika dilakukan intervensi sesuai periode waktu yang spesifik ketimbang intervensi itu dilakukan setelah periode kritis.

f) Perbedaan Individual

Setiap anak adalah individu yang unik dengan periode perkembangannya yang berbeda-beda. Masa perkembangan individu merupakan gabungan dari hereditas dan pengaruh-pengaruh lingkungan meskipun urutan munculnya karakteristik perkembangan dapat diramalkan.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>Aep Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik "Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar"*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 92.

## 2) Faktor Lingkungan

Ketergantungan anak terhadap orang tuanya dan lamanya waktu ketergantungan itu menyebabkan berbagai faktor pengasuhan anak terlihat memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya. Diantara berbagai faktor-faktor tersebut, yang paling krusial adalah efek rangsangan yang berhubungan atau ikatan yang telah terbina antara orang tua dan anak selama tahun-tahun pada awalnya.

### a) Ikatan

Menurut Lorenz dan Hess sebagaimana yang dikutip oleh Aep Rohendi, terungkap bahwa tingkat kedekatan bayi binatang pada induknya tergantung pada lamanya kontak bayi binatang itu dengan induknya. Meskipun bayi manusia tidak cenderung sempit seperti apa yang dilakukan binatang terdapat pembuktian bahwa ada periode sensitiv itu hilang, maka orang tua dan anak mungkin tidak mempunyai pertalian batin. Hal tersebut dapat berakibat pada kesulitan perkembangannya di kemudian hari terutama pada perkembangan afektif.

### b) Stimulasi dan Deprivasi

Salah satu kebutuhan anak yang paling utama adalah kesempatan anak untuk berlatih keterampilan pada suatu saat bilamana sifat perkembangannya sudah siap untuk

memberikan keuntungan bagi mereka. Kuncinya adalah mampu menilai secara akurat saat yang tepat kesiapan individu menerima pembelajaran dan kemudian stimulasi yang bersifat mendidik dan pengalaman-pengalaman gerakan yang efektif.

c) Temperamen

Klasifikasi temperamen anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Chase dan Thomas, mengklasifikasikan anak berdasarkan temperamen sebagai berikut:

- (1) Anak yang mudah
- (2) Anak yang sulit
- (3) Anak yang lambat bereaksi

Meskipun penelitian mengenai perkembangan temperamen itu sifatnya spekulasi, namun hal itu tampak aman untuk beranggapan karena temperamen cenderung konsisten sejak lahir, hal itu mempunyai pengaruh terhadap bagaimana orang tua merespon terhadap anak.<sup>30</sup>

3) Faktor Fisikal

Perkembangan motorik tidak semata-mata produk dari faktor biologis tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan hukum-hukum fisikal. Interaksi antara faktor lingkungan dan faktor biologis akan berpengaruh pada perkembangan motorik

---

<sup>30</sup> Aep Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik "Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar"*, 73.

sejak dalam kandungan, masa bayi dalam kandungan, masa kanak-kanak hingga remaja dan dewasa. Sedangkan faktor-faktor fisik seperti kelahiran prematur, pola makan, tingkat kebugaran jasmani, dan biomekanik juga memberikan andil yang besar bagi kelangsungan proses perkembangan anak selanjutnya.<sup>31</sup>

Pada teori yang lain, menurut Elizabeth. B. Hurlock seperti dikutip oleh Hasnida menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak adalah sebagai berikut:

1) **Kematangan**

Kematangan anak melakukan kegiatan motorik sangat ditentukan oleh kematangan saraf yang mengatur gerakan tersebut

2) **Urutan**

Pada usia 5 tahun, anak telah memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks yaitu kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang seperti berlari sambil melompat, mengendarai, dan lain sebagainya.

3) **Latihan**

Beberapa kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan perkembangan motoriknya perlu dilakukan latihan dengan bimbingannya.

---

<sup>31</sup> Aep Rohendi dan Laurens Seba, *Perkembangan Motorik "Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar"*, 78-88.

#### 4) Motivasi

Motivasi yang datang dari dalam anak perlu didukung dengan motivasi yang datang dari luar diri anak.

#### 5) Pengalaman

Perkembangan gerakan merupakan dasar bagi perkembangan selanjutnya. Latihan dan pendidikan gerak pada anak usia dini lebih ditujukan bagi pengayaan gerak, pemberian pengalaman yang membangkitkan rasa senang dalam suasana riang gembira bagi anak.<sup>32</sup>

#### **d. Ciri-Ciri Fase Belajar Keterampilan Motorik Halus**

Secara umum, seluruh ciri-ciri belajar pada keterampilan motorik halus mengalami peningkatan daripada belajar keterampilan pada motorik kasar. Dengan artian, peningkatan tersebut lebih terfokus pada melatih koordinasi otot halus daripada melatih otot kasar. Adapun ciri-ciri fase belajar keterampilan motorik halus adalah:

##### 1) Struktur Dasar Gerakan

Pada fase belajar tingkat motorik halus, peserta didik telah mampu memperlihatkan struktur dasar gerakan yang baik. Di mana peningkatan gerakan tersebut meliputi fase awal, fase utama, dan fase akhir.

---

<sup>32</sup> Hasnida, *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT. Luxima Metro Media, 2015), 53-54.

## 2) Irama Gerakan

Berkaitan dengan kemampuan irama gerakan, maka pada fase belajar keterampilan motorik halus telah terjadi perbaikan-perbaikan yang cukup berarti. Irama gerakan yang kaku, tersendat-sendat sudah tidak terlihat lagi. Perbaikan irama gerakan ini merupakan salah satu efek dari semakin meningkatnya peran dan fungsi alat penerima kinestetik.

## 3) Hubungan Gerakan

Pada fase belajar keterampilan motorik halus peserta didik telah memiliki hubungan gerak yang baik. Hal ini merupakan pengaruh semakin meningkatnya kualitas dan kuantitas pengalaman gerakan yang dimiliki individu tersebut.

## 4) Luas Gerakan

Individu pada fase belajar keterampilan motorik halus juga ditandai dengan semakin meningkatnya efisiensi dan efektivitas penggunaan ruangan dalam pelaksanaan gerakan.

## 5) Kelancaran Gerakan

Pada fase belajar keterampilan motorik halus terlihat pelaksanaan gerak yang semakin lancar. Pelaksanaab gerakan yang tersendat-sendat dan tertunda-tunda dari suatu bagian gerakan kebagian gerak berikutnya sudah tidak terlihat lagi. Kelancaran gerakan ini mempunyai keterkaitan yang sangat erat dengan hubungan gerakan.

6) Kecepatan Gerakan

Pada fase belajar keterampilan motorik halus, peserta didik telah dapat memanfaatkan kecepatan gerakan yang dimilikinya, untuk penguasaan atau mempelajari gerakan motorik tertentu. Hal ini merupakan efek dari terjadinya perbaikan-perbaikan ciri-ciri koordinasi gerak yang lain, terutama akibat terjadinya perbaikan hubungan gerakan, irama gerakan dan kelancaran gerakan.

7) Ketepatan dan Kekonstanan Gerakan

Pada fase belajar keterampilan motorik halus juga ditandai oleh semakin membaiknya ketepatan gerakan. Dengan kata lain, peserta didik akan dapat dan cepat menguasai atau menyesuaikan tuntutan situasi atau kondisi yang baru.

8) Bayangan dan Program Gerakan

Pada tahap ini, peserta didik telah mampu mengkoordinasi bayangan dan program gerakan dengan cepat, terutama gerakan-gerakan yang memiliki bentuk dan struktur yang hampir sama.<sup>33</sup>

**e. Kegiatan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak**

Pada bab di atas, telah dijelaskan bahwa ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi penguasaan keterampilan fisik-motorik

---

<sup>33</sup> Phil. H. Yanuar Kiram, *Belajar Keterampilan Motorik*, (Jakarta : PT. Kencana, 2017), 59-65.



anak, selain faktor genetik dan kematangan alat-alat tubuh, hal yang tidak kalah pentingnya adalah faktor latihan dan pengalaman.

Anak-anak usia prasekolah terkadang masih membutuhkan dukungan dan dorongan dari orang dewasa untuk mengembangkan rasa percaya diri dan perasaan kemampuannya dalam melakukan berbagai kegiatan fisik. Berikut ini, beberapa hal yang dapat dilakukan untuk membantu mereka dalam meningkatkan keterampilan fisik–motoriknya.

- 1) Dunia anak pada usia ini adalah bermain. Beri kesempatan pada anak untuk bermain yang dapat melatih penguasaan keterampilan motorik kasar dan motorik halus sekaligus mengembangkan kekuatan dan pertumbuhan fisiknya.
- 2) Sediakan peralatan dan lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan fisik–motoriknya. Untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya, hal yang utama adalah menyediakan lahan/area yang aman dan luas bagi anak untuk dapat bergerak bebas, berlari-lari, dan berguling-guling.
- 3) Perkenalkan dan latihlah anak dengan sebanyak mungkin jenis keterampilan fisik-motorik anak, karena keberhasilan menguasai suatu keterampilan bukan jaminan bagi anak untuk dapat menguasai keterampilan yang lain.
- 4) Tidak perlu membedakan perlakuan pada anak laki-laki dan anak perempuan, karena pada sesungguhnya pada usia ini

kemampuan dan ketertarikan anak terhadap aktivitas fisik-motorik adalah sama.

- 5) Jangan hanya menekankan pada kekuatan dan kecepatan, tetapi perhatikan gerakan dan postur tubuh yang benar dalam melakukan aktivitas motorik tersebut.
- 6) Bersikap sabar dalam menghadapi anak, karena berkembangnya suatu keterampilan motorik juga tergantung waktu dan keinginan anak untuk menguasainya.
- 7) Pada dasarnya setiap anak memiliki karakteristik yang unik. Oleh karena itu, jangan membandingkan keadaan fisik dan kemampuan motorik seorang anak dengan anak lain yang seusia dengannya.<sup>34</sup>

Pada dasarnya, anak usia prasekolah adalah aktif, mereka seakan tidak bisa diam dan terus bergerak. Anak usia 4 -5 tahun masih membutuhkan banyak bergerak dalam proses pembelajarannya, walaupun mereka telah mampu duduk diam saat mendengarkan cerita atau melakukan hal-hal yang lebih menggunakan motorik halus. Seyogyanya guru dan orang tua perlu memikirkan dengan hati-hati dan seksama saat menyusun aktivitas pembelajaran.

Di lain sisi, keterampilan motorik halus berhubungan dengan penggunaan tangan, khususnya melatih keterampilan jari secara efektif, dan berkoordinasi dengan mata. Penguasaan keterampilan

---

<sup>34</sup> Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak* (Banten: Universitas Terbuka, 2017), 34.

motorik halus akan bermanfaat tidak hanya secara akademis, namun juga untuk mengembangkan keterampilan bantu diri dan kemandirian anak. Berikut ini, beberapa kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak:

1) Kegiatan Akademik

Kegiatan akademik ini berhubungan dengan kemampuan anak antara lain sebagai berikut:

- a) Menggambar bebas
- b) Menggambar dengan contoh
- c) Mewarnai gambar dengan krayon atau pensil berwarna
- d) Mewarnai gambar dengan menempelkan potongan kertas kecil
- e) Menggunting dan menempel (mulai dari bentuk 1 dimensi hingga 2 dimensi)
- f) Membuat ayaman kertas
- g) Melipat kertas berwarna dengan bentuk tertentu
- h) Membuat Kolase
- i) Menjahit di papan
- j) Mencetak bentuk, baik dengan lilin maupun dengan pensil di kertas
- k) Bermain puzzle, lego, congklak, dll.

## 2) Kegiatan Mengembangkan Kemandirian

Kegiatan ini berhubungan dengan kemampuan anak antara lain sebagai berikut

- a) Memakai baju dan celana sendiri
- b) Mengancingkan baju, membuka dan menutup resleting
- c) Memakai kaos kaki dan sepatu sendiri
- d) Makan sendiri
- e) Menuangkan air sendiri
- f) Menggosok gigi
- g) Melipat baju.<sup>35</sup>

Dari berbagai kegiatan di atas, diharapkan dapat memenuhi tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak. Berikut ini tabel tingkat pencapaian perkembangan fisik anak pada aspek motorik halus.

Tabel 2.2  
Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak.<sup>36</sup>

Usia	Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak	
	Target Pencapaian	Kesehatan dan Perilaku Keselamatan
5 – 6 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar sesuai gagasannya</li> <li>2. Meniru bentuk</li> <li>3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan</li> <li>4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar</li> <li>5. Menggunting sesuai</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berat badan sesuai tingkat usia</li> <li>2. Tinggi badab sesuai tingkat usia</li> <li>3. Berat badan sesuai dengan standart tinggi badan</li> <li>4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia</li> <li>5. Menutup hidung dan</li> </ol>

<sup>35</sup> Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, 3.37.

<sup>36</sup> Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 56.

	<p>pola</p> <p>6. Menempel gambar dengan tepat</p> <p>7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci</p>	<p>mulut (misal: ketika batuk dan bersin)</p> <p>6. Membersihkan dan membereskan tempat bermain</p> <p>7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri</p> <p>8. Memahami tata cara menyebrang</p> <p>9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (merokok dan minuman keras)</p>
--	---	---

#### f. Tujuan Pembelajaran Perkembangan Motorik Halus Anak

Menurut Elizabeth B. Hurlock sebagaimana dikutip Sylsva Nurwita, perkembangan motorik halus juga memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu:

- 1) Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar bola atau memainkan mainan yang lainnya.
- 2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan pertama kehidupannya, ke kondisi yang bebas dan tidak bergantung. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat yang lainnya, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya.
- 3) Anak mampu menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

- 4) Anak mampu menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.
- 5) Anak memiliki kemampuan memegang dan memanipulasi benda-benda.
- 6) Anak mampu mengkoordinasi kemampuan tangan dan mata.

## **2. Kajian Teori Tentang Permainan Origami**

### **a. Pengertian Permainan Origami**

Sebagai upaya untuk memudahkan pemahaman pembaca dan menjadikan pembahasan ini agar lebih sistematis, maka perlu kiranya di sini peneliti membahas satu persatu mulai dari pengertian permainan dan pengertian tentang origami. Dengan demikian, dapat ditentukan secara pasti apa yang dimaksud dan terkandung dalam permainan origami.

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.<sup>37</sup>

Adapun menurut Santrock seperti dikutip Euis Kurniati menjelaskan bahwa pengertian permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> M. Fadlilah, *Bermain dan Permainan Anak usia Dini*, (Jakarta: PT. Kencana, 2017), 56.

<sup>38</sup> Euis, Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : PT. Kencana, 2016), 3-9.

Senada dengan pengertian di atas, Dockett dan Fler seperti dikutip oleh Euis Kurniati juga menjelaskan permainan adalah suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.<sup>39</sup>

Adapun pengertian dari permainan Origami sendiri alat permainan edukatif yang terbuat dari kertas, di mana Origami merupakan bentuk permainan kreativitas berasal dari Jepang<sup>40</sup>

Sedangkan menurut Hadi Tahir, Origami berasal dari bahasa Jepang, ori berarti lipat dan garni berasal dari kata kami berarti kertas. Origami merupakan suatu kegiatan melipat kertas menjadi suatu bentuk. Keterampilan origami berasal dari Cina yang kemudian diperkenalkan oleh orang Spanyol dan Jepang. Di Jepang keterampilan ini telah mengakar dan diserap menjadi kebudayaan setempat.<sup>41</sup>

Dengan demikian, pengertian dari permainan Origami adalah sejenis alat permainan edukatif yang menekankan pada seni melipat kertas yang bisa dilakukan secara individu maupun kelompok.

---

<sup>39</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : PT. Kencana, 2016), 3-9.

<sup>40</sup> M. Fadlilah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT. Kencana, 2017), 89.

<sup>41</sup> Hadi Tahir, *Origami Hewan Kreasi Baru Yang Menawan*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), 14.

## b. Prosedur Permainan Origami

Adapun terkait tata cara dari permainan Origami yaitu sebagai berikut:

- 1) Buatlah lipatan dengan rata dan rapi. Ratakan kertas dalam setiap lipatan, kemudian rapikan. beri sedikit tekanan pada setiap lipatan hingga hasilnya akan tampak rapi.
- 2) Ikuti setiap langkah pembuatan origami dengan teliti. Jika tertinggal satu langkah saja, kemungkinan bentuknya akan berbeda.
- 3) Bersikap sabar, karena membuat Origami yang rapi dan bersih membutuhkan kesabaran.<sup>42</sup>

Dari beberapa petunjuk di atas, maka pembuatan seni lipat Origami jika diterapkan kepada anak didik dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Jelaskan kepada anak didik tentang bentuk apa yang akan dibuat.
- 2) Beri masing-masing anak didik satu lembar kertas lipat origami.
- 3) Ajak anak didik untuk melipat kertas membentuk sesuatu, misalnya kapal-kapalan, kodok, atau burung.
- 4) Pastikan anak-anak mengikuti langkah-langkah dalam melipat.
- 5) Jika sudah selesai, ulangi sekali lagi dari awal dan pastikan anak didik memahaminya.

<sup>42</sup> Haziah Ans, *Lets Play Origami: Cerdas dan Kreatif dengan Kertas* (Surakarta: Lintang, 2015), 3.



- 6) Setelah itu, bimbing anak untuk melipat sendiri berdasarkan kreativitasnya masing-masing.

Untuk anak usia dini bentuk lipatan masih berupa bentuk objek yang sederhana. Anak-anak belum dapat mengikuti tahapan lipatan yang kompleks. Belajar melipat pada anak dilakukan dengan beberapa tahap. Berdasarkan menu pembelajaran bagi anak usia dini tingkat kesulitan melipat dikelompokkan berdasarkan usia.

Untuk usia 2-3 tahun anak diharapkan dapat melipat kertas sembarangan. Usia 3-4 tahun, anak diharapkan dapat melipat kertas dengan berbagai bentuk (tidak beraturan). Pada tahap ini anak diberi kebebasan untuk melipat dengan sesuka hati mereka. Pada usia 4-5 tahun, anak diharapkan dapat melipat kertas lebih dari satu lipatan. Pada usia ini anak sudah mampu mengikuti petunjuk sederhana. Dan untuk usia 5-6 tahun, anak diharapkan dapat melipat kertas sampai menjadi suatu bentuk (origami).

Penilaian untuk anak usia dini menekankan pada proses daripada produk. Hasil evaluasi yang diberikan oleh pendidik anak usia dini sebaiknya tidak hanya dinilai dari karya anak namun lebih kepada bagaimana anak tersebut berusaha untuk menghasilkan karyanya.<sup>43</sup>

### c. Manfaat Permainan Origami Bagi Anak

Menurut Haziah Ans, ada beberapa manfaat dari permainan Origami, antara lain adalah:

---

<sup>43</sup> Haziah Ans, *Lets Play Origami: Cerdas dan Kreatif dengan Kertas, 5-6*.

- 1) Dapat melatih motorik halus kedua tangan
- 2) Dapat melatih ketekunan dan kesabaran
- 3) Dapat mengembangkan imajinasi
- 4) Dapat mengembangkan memori
- 5) Dapat mengembangka intelektual
- 6) Dapat mengembangkan kemampuan kreativitas
- 7) Dapat mengembangkan aktivitas otak kanan dan otak kiri
- 8) Dapat memberikan kesenangan, kepuasan, dan kebanggaan atas pekerjaannya sendiri
- 9) Dapat memberikan waktu bermain yang menyenangkan bersama orang tua.<sup>44</sup>

Pada kajian teori yang lain, menurut Hadi Tahir permainan Origami memiliki manfaat yaitu anak didik dapat belajar meniru dan mengikuti, anak didik dapat belajar berkreaitivitas, anak didik dapat berimajinasi, anak didik dapat belajar menemukan solusi, dan diharapkan juga naak didik dapat berfikir matematis.<sup>45</sup> Untuk lebih jelasnya, peneliti akan jelaskan berikut:

- 1) Anak didik dapat belajar meniru dan mengikuti

Ketika seorang anak mengikuti tahap demi tahap lipatan dengan baik, maka sebenarnya ia telah belajar bagaimana mengikuti petunjuk dan arahan baik dari orang tua, instuktur, maupun dari

<sup>44</sup> Haziah, Ans, *Lets Play Origami: Cerdas dan Kreatif dengan Kertas*, (Surakarta: Lintang, 2015), 3.

<sup>45</sup> Hadi, Tahir, *Origami Hewan Kreasi Baru Yang Menawan*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), 15-17.

gambar/foto origami. Dari sanalah ia belajar membuat sesuatu dari cara yang paling mendasar yakni meniru.

2) Anak didik belajar berkeaktivitas

Origami memang dunia kreativitas. Begitu banyak model origami, baik model tradisional maupun model dari karya-karya terbaru. Seorang anak tinggal memilih model apa dan mana yang ia sukai. Seiring dengan itu, jika anak sudah mulai mahir melipat dan sudah banyak model yang ia lipat, maka pada saat tertentu nanti akan muncul gagasan ingin membuat sesuatu dari teknik-teknik lipatan yang telah dikenalnya. Ini artinya ia belajar berkreasi untuk menghasilkan sesuatu.

3) Anak didik belajar berimajinasi

Model origami biasanya juga merupakan miniature dari makhluk dan benda-benda kebutuhan hidup. Modelnya merupakan hasil dari imajinasi para pembuatnya. Ada model-model yang sangat jelas atau sangat natural dari bentuk-bentuk atau model-model kehidupan. Namun ia juga kadang begitu abstrak sehingga lebih diperlukan imajinasi yang kuat untuk menangkapnya. Seorang anak akan belajar berimajinasi melalui origami ini. Apa bila ketika ia telah mencoba berkreasi dengan sesuatu bentuk yang baru tanpa meniru atau mengikuti diagramnya.

4) Anak didik belajar menghargai

Bicara soal karya dan seni, tentu tidak lepas dari apresiasi dan penghargaan. Mempraktekkan origami berarti juga belajar mengapresiasi sebuah cabang karya seni dan seni visual. Seorang anak ketika berorigami berarti juga akan belajar mengapresiasi seni dan keindahan sejak dini, artinya ia juga belajar kehalusan jiwa.

5) Anak didik belajar membuat model

Origami adalah melipat kertas untuk membuat suatu model. Maka ketika seorang anak berorigami, ia sedang belajar membuat dari selembar kertas (atau lebih) menjadi sebuah model sesuai dengan kemampuan dan kesukaannya.<sup>46</sup>

Model dalam origami sangatlah banyak dan terus berkembang seiring dengan karya-karya baru yang dihasilkan oleh para pelipat. Namun model origami yang disukai anak biasanya adalah model origami tradisional yang berupa mainan (miniatur) binatang, pesawat (anak laki-laki), rumah dan alat rumah tangga (anak wanita) dan sebagainya.

Model origami untuk anak ini, biasanya terdiri dari lipatan sederhana dan sedikit tahapan dalam digramnya. Namun tidak menutup kemungkinan, seorang anak yang telah banyak mencoba jenis lipatan akan membuat model origami yang

---

<sup>46</sup> Hadi, Tahir, *Origami Hewan Kreasi Baru Yang Menawan*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), 18.

mempunyai tingkat kesulitan tinggi. Semakin banyak mencoba jenis lipatan, seorang anak tentu dapat membuat model origami lebih banyak lagi.

- 6) Anak didik belajar menemukan solusi dari problem yang dihadapi

Sebuah diagram origami terdiri dari beberapa tahapan. Dimana setiap tahapannya merupakan rangkaian persoalan-persoalan lipatan yang beraneka ragam. Ketika seorang anak membuat origami dengan cara mengikuti alur sebuah diagram, sebetulnya dia sedang menghadapi persoalan pada setiap tahap diagram itu. Bilamana dia berhasil mengikuti tahap demi tahap, artinya ia dapat menyelesaikan persoalan origami.

Pada saat seperti itu, untuk anak umur tertentu akan berjalan logikanya. Bagaimana mengikuti, membaca gambar, dan menyelesaikan persoalan-persoalan itu. Bahkan jika mulai membuat karya sendiri, ia akan berusaha mencari solusi, sehingga berhasil membentuk sebuah model origami yang diharapkan. Tentu ini latihan yang sangat baik bagi anak belajar memecahkan persoalannya.

- 7) Anak didik belajar membuat perbandingan dan dapat berpikir matematis

Satu diantara yang sangat menentukan keindahan modal origami adalah yang disebut dengan proporsi bentuk (perbandingan

bentuk). Mengapa ini atau itu mirip bentuk tertentu adalah karena teori proporsi. Tingkat keindahan sebuah model origami (meski sudah jelas modelnya) adalah juga sangat terletak pada proporsi ini.

Di sisi lain jenis lipatan origami tradisional umumnya merupakan jenis lipatan berdasarkan teori matematis, artinya bukan asal lipatan (berbeda dengan banyak teknik untuk model-model kontemporer). Dengan demikian, aktifitas origami dapat membimbing seorang anak untuk mengenal konsep perbandingan bentuk dan sekaligus konsep matematis.<sup>47</sup>

Sedangkan menurut M. Fadlilah, manfaat dari permainan origami bagi perkembangan anak adalah dapat melatih bahasa anak dengan peran, kreativitas, dan sosial emosional anak. Selain itu, dapat pula mengembangkan motorik halus anak dan menstimulasi kemampuan kognitifnya.<sup>48</sup>

IAIN JEMBER

---

<sup>47</sup> Hadi, Tahir, *Origami Hewan Kreasi Baru Yang Menawan*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2012), 19.

<sup>48</sup> M. Fadlilah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT. Kencana, 2017), 89.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena, tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian yakni seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Disini subjek dipandang secara holistik (menyeluruh) dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode.<sup>49</sup>

Jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat obyek tertentu. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memaparkan, menggambarkan, dan memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang atau kerangka berfikir tertentu. Metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan kondisi, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang.<sup>50</sup>

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena melakukan penelitian secara terinci dan mendalam tentang upaya peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan origami pada anak kelompok

B.

---

<sup>49</sup> Lexy, J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 6.

<sup>50</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2011), 100.

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu:

1. Adanya kurikulum tentang pengembangan keterampilan motorik halus anak;
2. Adanya problem terkait dengan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B.
3. Adanya permainan seni melipat Origami.

## C. Subyek Penelitian

Teknik penentuan subyek/informan dalam penelitian dilakukan secara *purposive* artinya peneliti menentukan subyek penelitian atau informan dengan tujuan tertentu dan pertimbangan tertentu untuk mengarahkan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan melalui penyeleksian dan pemilihan informan yang benar-benar menguasai informasi dan permasalahan secara mendalam serta dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang bisa dipertanggungjawabkan.

Subjek yang dijadikan informan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kepala Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember, dengan alasan karena kepala Raudhatul Athfal sebagai pemimpin di lembaga tersebut pastinya mengetahui kegiatan yang dilakukan.
2. Guru kelompok B, dengan alasan guru tersebut terlibat langsung dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak didik.



3. Wali anak didik kelompok B yang terlibat dalam kegiatan pengembangan keterampilan motorik halus.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

##### **1. Teknik Pengamatan (Observasi)**

Dalam penelitian ini, menggunakan observasi non partisipan, dimana peneliti hanya menjadi pengamat dan tidak langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari di RA AL-Alawiyah Sukorambi Jember.

Data yang diperoleh dari metode observasi sebagai berikut:

- a. Kegiatan salam pagi antara anak didik dan guru di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember;
- b. Kegiatan pengarahan permainan Origami bagi anak didik kelompok B RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember;
- c. Kegiatan pengembangan kemampuan motorik halus aspek menggunting, menempel, dan melipat melalui permainan Origami di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember;

##### **2. Wawancara (*Interview*)**

Jenis pada penelitian ini adalah wawancara tidak berstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara melainkan berupa kisi-kisi berdasarkan focus penelitian.

Data yang diperoleh dari wawancara ini terkait dengan peran guru dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak kelompok

B, yang meliputi:

- a. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020
- b. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020
- c. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

### 3. Dokumentasi

Beberapa data juga di dapatkan dari beberapa dokumentasi, diantaranya yaitu laporan arsip dan foto.

Data yang diperoleh dari dokumentasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember;
- 2) Profil Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi;
- 3) Visi dan misi Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember;
- 4) Struktur organisasi Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember;
- 5) Data guru Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember;

- 6) Data siswa Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember;
- 7) Sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model interaktif Miles, Huberman and Saldana, yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.<sup>51</sup>

### 1. Kondensasi Data (*data condensation*)

Data kondensasi mengacu pada proses pemilihan atau seleksi, fokus, menyederhanakan serta melakukan pergantian data yang terdapat pada catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen maupun data empiris yang telah didapatkan. Data kualitatif tersebut dapat diubah dengan cara seleksi, ringkasan, atau uraian menggunakan kata-kata sendiri dan lain-lain. Berdasarkan data yang dimiliki, peneliti akan mencari data, tema, dan pola mana yang penting, sedangkan data yang dianggap tidak penting dibuang.

Dalam kondensasi data merujuk pada proses *selecting, focusing, abstracting, simplifying*, dan *transforming*.

#### a. *Selecting*

Miles dan Huberman menyatakan peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting,

---

<sup>51</sup> Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J., *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3 (USA: Sage Publications, 2014), 31.

hubungan-hubungan mana yang mungkin bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dianalisis.

b. *Focusing*

Miles dan Huberman menyatakan bahwa memfokuskan data merupakan bentuk pra-analisis. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan fokus penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data yang berdasarkan fokus penelitian.

c. *Abstracting*

Miles dan Huberman menyatakan abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Pada tahap ini, data yang terkumpul di evaluasi. Khususnya yang telah terkumpul di evaluasi, khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data.

d. *Simplifying dan Transforming*

Miles dan Huberman menyatakan data dalam penelitian selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara, yakni melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

## 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk teks naratif. Dalam penelitian ini, data-data tentang peran guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak sangat banyak. Data-data tersebut tidak mungkin dipaparkan secara keseluruhan, melainkan dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian. Untuk itu, dalam penyajian data penelitian kualitatif, data yang berkaitan dengan bimbingan individu dan bimbingan kelompok harus dianalisis oleh peneliti untuk disusun secara sistematis, sehingga data yang diperoleh dapat menjelaskan atau menjawab masalah yang diteliti.

## 3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Mengambil kesimpulan merupakan analisis lanjutan dari reduksi data, dan penyajian data sehingga data dapat disimpulkan, dan peneliti masih ada peluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara masih dapat diuji kembali dengan data di lapangan. Dengan cara merefleksi kembali, peneliti dapat bertukar pikiran dengan teman sejawat atau dengan cara triangulasi sehingga kebenaran ilmiah dapat tercapai. Selanjutnya, peneliti berusaha dan mencoba mengambil kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh dituangkan menjadi laporan penelitian.

## F. Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi tehnik. Triangulasi sumber berarti

membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui informan yang berbeda.<sup>52</sup>

Trianggulasi sumber digunakan peneliti untuk membandingkan data yang diperoleh dari kepala RA kemudian dikroscek dengan guru kelompok B, dan anak didik.

Trianggulasi tehnik digunakan untuk membandingkan hasil wawancara dengan data hasil observasi dan dokumentasi.

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Tahap-tahap ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan. Dalam penelitian ini terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### **1. Tahap pra penelitian lapangan**

Dalam tahap penelitian lapangan, terdapat enam tahapan. Tahapan tersebut juga dilalui oleh peneliti sendiri. Adapun enam tahapan penelitian tersebut antara lain:

##### **a. Menyusun rancangan penelitian**

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan matrik, penelitian yang selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal penelitian hingga sampai pada seminar proposal penelitian.

---

<sup>52</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2014), 241.

b. Memilih lapangan penelitian

Sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu harus mengurus dan meminta surat izin penelitian dari lembaga kampus. Setelah meminta surat izin penelitian, peneliti menyerahkan kepada pihak Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi.

d. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan

Setelah memperoleh izin, peneliti mulai melakukan penjajakan dan menilai lapangan untuk lebih mengetahui latar belakang obyek penelitian, lingkungan pendidikan, dan lingkungan sosial. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menggali data.

e. Memilih dan memanfaatkan informan

Pada tahap ini, peneliti mulai memilih informan untuk mendapatkan informan yang dipilih. Informan yang diambil dalam penelitian ini adalah Kepala RA, Guru RA Kelompok B, dan anak didik RA kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Setelah semua selesai mulai dari rancangan penelitian hingga memilih informan, maka peneliti menyiapkan perlengkapan

penelitian sebelum terjun ke lapangan yakni mulai dari alat tulis seperti pensil, buku catatan, alat perekam, potret foto, dan lain sebagainya.

## 2. Tahapan Lapangan

Pada tahap ini, peneliti mulai mengadakan kunjungan langsung ke lokasi penelitian, namun di samping itu, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## 3. Tahapan Analisis Data

Dalam tahap terakhir, peneliti mulai melakukan analisis data dari data yang telah diperoleh dilapangan. Analisis data dapat dilakukan dengan cara data *condentation* (kondensasi data), *data display* (penyajian data), dan melakukan *verification data* (penarikan kesimpulan).





## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember**

Berasal dari keinginan Bapak KH. Alwi Irsyad yang mewakafkan tanahnya untuk mendirikan lembaga pendidikan untuk masyarakat sekitar yang membutuhkan. Sarana pertama yang dibangun pada tahun 2009 yaitu Madrasah Sanawiyah dan Madrasah Diniyah. Kemudian berjarak 1 tahun tepatnya tahun 2010 barulah dibangun kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini tepatnya Raudhatul Athfal dan nama Raudhatul Athfal diambil dari nama K.H. Alwi Irsyad selaku pendiri yayasan tersebut. Dilanjutkan dilakukanlah pengurusan surat izin operasional dan disarankan untuk menyempurnakan nama lembaga tersebut yaitu Yayasan Pendidikan Al-Alawiyah.

Raudhatul Athfal Al-Alawiyah terletak di jalan perkebunan Durjo Dusun Krajan Rt.01 Rw.02 Desa Karangpring Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember. Tepatnya lembaga tersebut berada di pintu masuk Dusun Karangpring. Jumlah pesertadidik yang ada di lembaga tersebut yaitu sekitar 30 peserta didik dan tiga pendidik. Ruang kelas terbagi menjadi dua kelompok yang terdiri satu kelompok A dan satu kelompok B.

Di lain sisi, kebutuhan tersebut juga diperkuat oleh problema di Dusun Tetelan jika terdapat  $\pm$  30 anak usia dini yang tidak dapat memperoleh akses pendidikan. Berdasarkan gambaran tersebut dan atas pertimbangan kualitas sumber daya manusianya, maka dilakukan musyawarah antara Abdul Warist, Bapak Muzakki, dan Ibu Muzakki yang kemudian disepakati untuk membuat Taman Pendidika Al-Qur'an (TPQ) untuk mengelola kegiatan bermain anak hingga lebih terprogram. Kegiatan awal dilaksanakan di kamar tamu rumah pengasuh dengan menggunakan alat seadanya yang digunakan.<sup>49</sup>

## 2. Profil Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember

Lembaga yang diteliti yaitu RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember yang berada dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Al Alawiyah. Alamat lembaga bertempat di jalan perkebunan Durjo RT 01 RW 01 Dusun Karangpring Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember.

Letak geografis lembaga Raudlatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember yaitu berbatas dengan rumah warga.

## 3. Visi, Misi, dan Tujuan Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember

Setiap lembaga pendidikan pasti memiliki visi, misi, tujuan, dan startegi pembelajaran sebagai identitas dari lembaga yang diembannya.

Adapun visi, misi, dan tujuan dari lembaga RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember, adalah sebagai berikut:

---

<sup>49</sup> Agus Budi Cahyono, *Wawancara*, Jember, 06 November 2019 (08.30 WIB)

a. Visi RA Al-Alawiyah Karangpring Sukorambi Jember

Visi dari lembaga RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember yaitu “Mempersiapkan generasi muslim yang cerdas, mandiri, ceria dan berakhlakul karimah”.<sup>50</sup>

b. Misi RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember

Misi dari lembaga RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember, adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kecerdasan anak usia dini
- 2) Melatih kemandirian dan sikap sosial anak
- 3) Membangun kepercayaan diri pada setiap anak didik
- 4) Menciptakan budaya sekolah dengan salam sapa, senyum dan santun pada diri anak dan semua komponen sekolah
- 5) Mengembangkan sikap perilaku dan amaliyah yang berdasarkan agama Islam sehingga terbiasa melakukan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupannya
- 6) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.<sup>51</sup>

c. Tujuan didirikan RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember

Tujuan dari didirikannya RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik;

<sup>50</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember

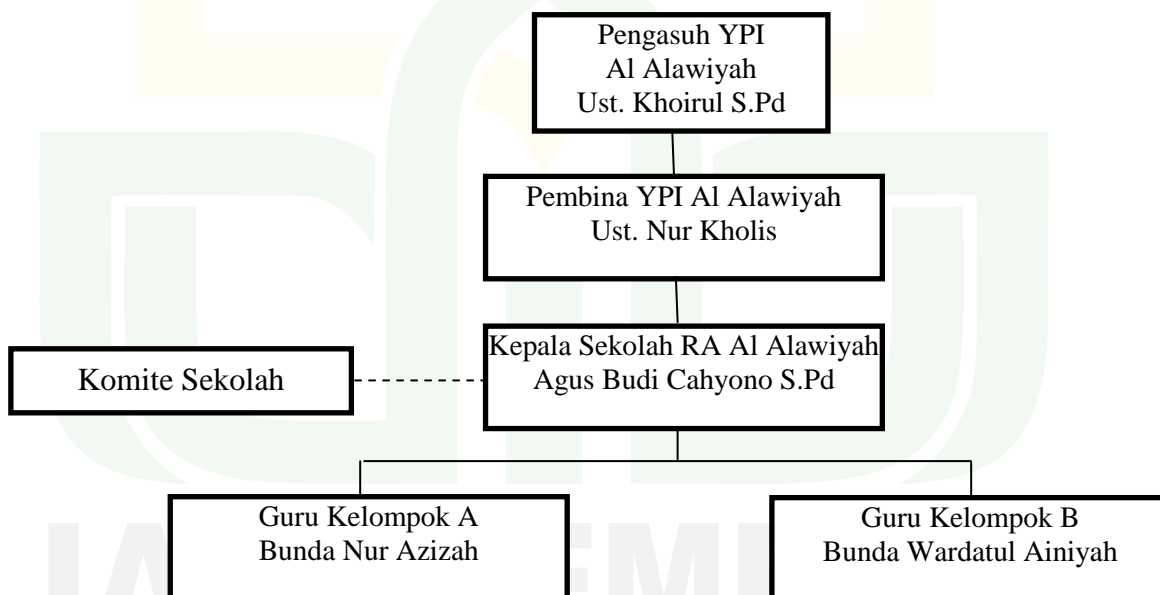
<sup>51</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember

- 2) Membentuk siswa akan berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki
- 3) Tercapainya program-program Raudhatul Athfal
- 4) Terlaksananya kehidupan sekolah yang Islami dan menyenangkan
- 5) Menghasilkan lulusan yang berkualitas, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, serta berakhlakul karimah dan bertaqwa kepada Allah SWT.<sup>52</sup>

#### 4. Struktur Organisasi Raudlatul Athfal Al Alawiyah Sukorambi

Bagan 4.1

Struktur organisasi Raudlatul Athfal Al Alawiyah Sukorambi



#### 5. Data Guru Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi

##### Jember

Di dalam lembaga pendidikan dimanapun, mutlak dibutuhkan adanya tenaga pendidik sebagai sumber utama dalam melakukan proses

<sup>52</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember

pembelajaran. Adapun data tenaga pendidik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember, adalah sebagai berikut:

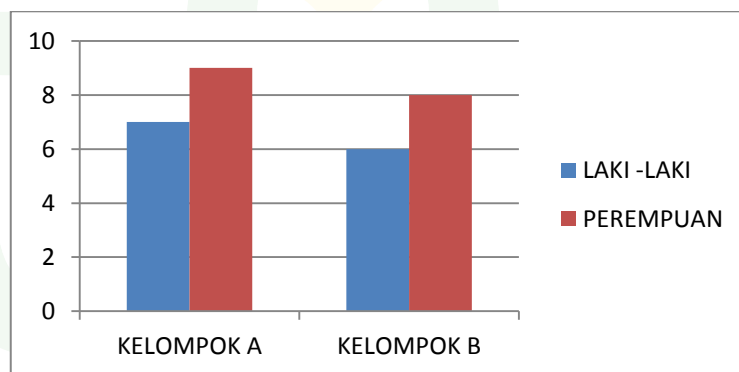
Tabel 4.1  
Data Guru RA Kel. B Al-Alawiyah Sukorambi Jember<sup>53</sup>

No	Nama	Jabatan	TTL	Alamat
1	Agus Budi Cahyono, S.Pd	Kepala RA	Jember, 15-11-1988	Jl. Manyar No.12 Slawu, Patrang
2	Wardhatul Ainiyah	Guru Kel.B	Jember, 24-08-1991	Dusun Krajan RT 01 RW 02
3	Nur Azizah	Guru Kel.A	Jember, 15-08-1992	Dusun Krajan RT 01 RW 02

## 6. Data Anak Didik Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember

Data anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember tahun ajaran 2019/2020 dapat dilihat pada diagram berikut:

Bagan 4.2  
Data anak didik di RA Al-Alawiyah Sukorambi<sup>54</sup>



## 7. Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember

Sarana dan prasarana digunakan sebagai pendukung dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Terkait dengan Sarana dan prasarana RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember adalah sebagai berikut:

<sup>53</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember

<sup>54</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember

Tabel 4.2  
Data Sarana dan Prasarana RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember<sup>55</sup>

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	2		√	
2	Ruang Bermain	-			
3	Ruang Tata Usaha	-			
4	Ruang Kepala RA	1		√	
5	Ruang Guru	-			
6	Ruang UKS	-			
7	Gudang	-			

Alat pendidikan edukatif di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3  
Alat Pendidikan Edukatif di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember<sup>56</sup>

No	Fasilitas	Jml	Pemanfaatan APE			Kondisi
			Dipakai	Tidak	Jarang	Baik
1	Balok	8				√
2	Puzzle	10				√
3	Plastisin	5 Set	√			√
4	Kertas Origami	8 Set	√			
5	Buku bergambar	5 set	√			√
6	Poster dinding	6	√			√
7	Alat bermain seni	2 Set	√			√
8	Bola berbagai ukuran	2	√			√
9	Alat bermain keaksaraan	3 Set	√			√
10	Alat bermain Peran	2			√	√
11	Alat bermain Sensorimotor	2 Set	√			√
12	Alat Pengukur Berat Badan					
13	Alat Pengukur	1			√	√

<sup>55</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember

<sup>56</sup> Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember.

	Tinggi Badan					
14	Perlengkapan Cuci Tangan	2	√			√

## B. Penyajian dan Analisis Data

Penyajian data dan analisis memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian data dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi dan didasarkan pada fokus penelitian, yaitu: 1) Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. 2) Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. 3) Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **1. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di RA Al-Alawiyah Sukorambi, guna meningkatkan kemampuan motorik halus pada aspek menggunting guru menggunakan metode belajar seraya bermain

melalui permainan Origami. Metode ini sengaja dipilih mengingat karakteristik dari anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Dalam artian, stimulus yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan tumbuh kembang anak. Proses penyampaian pun harus sesuai dengan dunia anak, karena bermain merupakan dunia anak dalam mempelajari banyak hal. Bermain merupakan cara bagi anak untuk melakukan eksplorasi dan imajinasi dalam berfikir dalam taraf yang masih sederhana. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Agus Budi Cahyono selaku kepala RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Kemampuan tiap anak berbeda dalam hal mewarnai, menggunting dan menempel karena kreativitas anak dipengaruhi oleh kecerdasan masing-masing yang dimilikinya. Ada anak yang lambat, adapula yang cepat dalam memahami menjalankan materi.<sup>57</sup>

Data wawancara di atas sesuai dengan keterangan dari Nur Azizah selaku guru kelompok B RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Perbedaan kemampuan yang dimiliki anak itu sangatlah berbeda antara satu anak dengan anak yang lain terutama dalam hal kreativitas menggunting. Hal ini terlihat beberapa anak belum begitu antusias dalam menyelesaikan dan menggunting berbagai pola dengan baik, masih belum optimal atau kurang berkembang. Karena belum mengerti kegiatan menggunting, anak terkadang mengalami kejenuhan dan melampiaskannya dengan mengobrol, bermain sendiri dengan tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berjalan. Akhirnya kita mempunyai strategi mengemas pembelajaran dengan bermain Origami. Hal ini dilakukan untuk memberi stimulus pada anak agar tergerak dan semangat.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Agus Budi Cahyono, *Wawancara*, Jember, 06 November 2019 (08.30 WIB)

<sup>58</sup> Nur Azizah, *Wawancara*, Jember, 06 November 2019 (09.00 WIB)



Informasi atau wawancara di atas diperkuat oleh penjelasan yang disampaikan oleh Wardhatul Ainiyah selaku guru kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Pencapaian yang kita target dalam kegiatan menggunting Origami ini bagaimana anak bisa mengkoordinasikan antara ketelitian mata dan kelincahan tangan dalam menggunting sesuai batas pola. Biasanya anak kecil masih acak gerakan mengguntingnya.<sup>59</sup>

Sebagai lembaga pendidikan Islam anak usia dini, tentunya lembaga RA Al-Alawiyah Sukorambi lebih banyak mengemas pola pembelajarannya melalui strategi belajar dan bermain. Pemahaman ini berangkat dari pernyataan bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana pengembangan jasmani anak, dimana peningkatann jasmani pada anak kelompok B difokuskan pada kemampuan melatih mengkoordinasikan antara ketelitian mata dengan ketangkasan menggerakkan otot-otot halusny melalui kegiatan menggunting Origami.

Latihan gerak ini bu sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat dengan leluasa bermain. Kegiatan menggunting membutuhkan keterampilan menggerakkan otot-otot tangan dan jari-jari untuk berkoordinasi dalam menggunting sehingga bisa memotong kertas, kain atau yang lain sesuai yang diinginkan. Misalnya menggunting yang berpola, menggunting dan melipat untuk membentuk gambar, membentuk pola ataupun yang lainnya bu.<sup>60</sup>

Pernyataan di atas juga didukung oleh Wardhatul Ainiyah selaku guru kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Menggerak-gerakkan gunting mengikuti alur guntingan kertas merupakan kegiatan yang efektif untuk mengasah kemampuan motorik halus anak. Selain itu, menggunting melewati pola itu

---

<sup>59</sup> Wardhatul Ainiyah, *Wawancara*, Jember, 19 November 2019 (08.30 WIB)

<sup>60</sup> Agus Budi Cahyono, *Wawancara*, Jember, 10 Desember 2019 (08.00 WIB)

butuh konsentrasi anak. Dengan bermain Origami, setidaknya anak bisa melatih kelincuhan jari-jarinya menjadi lebih tangkas.<sup>61</sup>

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dalam proses mendidik, mengasuh, dan merawat anak dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan anak dalam mengeksplorasikan pengalamannya. Di dalam kegiatan belajar dan mengajar, peran guru mutlak dibutuhkan sebagai pendidik sekaligus menjadi fasilitator dalam meningkatkan seluruh potensi anak.

Pada konteks penelitian ini, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan bermain origami sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam aspek menggunting, yaitu bagaimana anak dapat melatih mengkoordinasikan antara ketelitian mata dan kelincuhan otot jari anak dalam menggunting sesuai pola yang dibuat. Kegiatan menggunting sarat akan muatan keterampilan motorik halus karena kegiatan tersebut dapat melenturkan otot-otot kecil jari, pergelangan dan lengan tangan. Diharapkan melalui kegiatan menggunting dapat memberi kesempatan anak untuk berlatih konsentrasi, berkreasi, sabar, teliti, dan mandiri.

Berbagai data wawancara di atas juga diperkuat oleh hasil temuan observasi peneliti, awal dalam bermain origami guru mengucapkan salam terlebih dahulu dan memberi pengarahan tentang tata cara menggunting kertas origami secara individual. Tahap persiapan, dimulai dengan menentukan tema pembelajaran, misalnya tema hari ini tentang dunia hewan, maka anak didik membuat keterampilan origami berbagai bentuk

---

<sup>61</sup> Wardhatul Ainiyah, *Wawancara*, Jember, 19 November 2019 (08.30 WIB)

hewan. Tahap pertama dalam kegiatan menggunting, guru dan anak didik memilih ukuran dan warna kertas yang akan digunakan serta mempersiapkan bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai model yang akan dibuat. Selanjutnya anak didik menentukan bentuk, ukuran, dan warna kertas yang digunakan dalam menggunting, kegiatan ini akan mempermudah anak dalam menggunting. Setelah selesai guru memberikan pengarahan dan menentukan tema pembelajaran, anak didik melakukan pemotongan kertas tahap demi tahap sesuai gambar pola yang ditentukan sampai selesai.<sup>62</sup>



**Gambar 4.1**  
Kegiatan Menggunting Origami Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Lebih lanjut terkait dengan upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami, Siti Halimah selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi menyatakan:

<sup>62</sup> Observasi, Jember, 10 Desember 2019 (08.30 WIB).

Melatih kekuatan otot kecil anak perlu diulang-ulang bu, jika anak sudah selesai membuat satu model anak usahakan mengulangi menggunting lagi. Sebagai motivasi, hasil guntingan anak dapat ditempelkan di dinding dan saya selalu memotivasi anak untuk menambah kreasi sesuai keinginan anak.<sup>63</sup>

Senada dengan keterangan data wawancara di atas, Lestari selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi menambahkan:

Tidak hanya ada di RA, di rumah saya sering mendampingi anak menggunting kertas koran dan majalah membuat hiasan. Kesulitan anak apabila menggunting pola lingkaran atau pola melengkung, biasanya hasilnya tidak rapi. Intinya dibutuhkan kesabaran dan ketelatenan kita sebagai orang tua.<sup>64</sup>

Dari berbagai tehnik pengumpulan data di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan mendesain lingkungan belajar menjadi kegiatan bermain yang menyenangkan bagi psikologis anak didik. Strategi ini dilakukan agar pembelajaran bisa sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan usia anak didik. Tahap kegiatan menggunting disesuaikan dengan tema pembelajaran, dimana pada tahap ini anak didik dilatih untuk mampu mengkoordinasikan antara ketelitian mata dan kelincahan otot jari anak dalam menggunting sesuai pola yang dibuat.

<sup>63</sup> Siti Halimah, *Wawancara*, Jember, 06 Januari 2020 (08.00 WIB).

<sup>64</sup> Lestari, *Wawancara*, Jember, 06 Januari 2020, (09.30 WIB)

## **2. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, bahwa pada kelompok B RA Al-Alawiyah yaitu pendidikan yang di desain untuk di selenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, lembaga harus mampu memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal dengan menyediakan berbagai kegiatan penunjang yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan kemampuan motorik halus anak pada aspek menempel.<sup>65</sup>

Berikut hasil wawancara yang dinyatakan oleh Agus Budi Cahyono selaku kepala RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember :

Proses kegiatan menempel itu muatan peningkatan motorik halus yang nyata, karena dalam menempel potongan gambar diperlukan ketelitian, kesabaran, dan keterampilan. Misalnya setelah menggunting anak-anak mengkreasikan dengan memberi mata, hidung ataupun sirip. Nah pada tahap ini memerlukan kemampuan tersendiri, karena kegiatan menempel bukan hal yang mudah. Guru perlu membimbing dengan ikut melakukan penempelan, bahkan ikut memegang tangan anak bagaimana menempel, mengelem, agar tidak mengenai bagian lain yang mengakibatkan rusak.<sup>66</sup>

<sup>65</sup> *Observasi*, Jember, 10 Januari 2020, (08.30 WIB).

<sup>66</sup> Agus Budi Cahyono, *Wawancara*, Jember, 10 Desember 2019 (08.30 WIB)

Dalam bermain origami pada aspek menempel merupakan proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Untuk itu anak dapat belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan untuk dapat melatih ketelitian, kesabaran, dan keterampilan. Berbagai kemampuan tersebut penting untuk ditanamkan pada anak didik karena menyangkut keterampilan dasar ketika membuat hasil karya origami.

Pernyataan yang serupa diungkapkan oleh Nur Azizah selaku guru kelompok B RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Dalam menempel yang guru lakukan membimbing anak untuk menempelkan pola gambar pada gambar dengan cara memberi perekat dengan lem, lalu menempelkannya pada gambar. Menjelaskan posisi untuk menempel benda yang benar sesuai dengan bentuk gambar, sehingga hasil tempelannya tidak keluar garis.<sup>67</sup>

Keterangan data wawancara di atas sesuai dengan pernyataan Wardhatul Ainayah selaku guru kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Begitu juga dengan kegiatan menempel, membuka perekat lalu menempelkan ditempat yang sudah ditentukan membuat jari jemari anak jadi lebih terlatih. Semua ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan anak dalam berkreaitivitas.<sup>68</sup>

Di lain pihak, upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak pada aspek menempel juga diperkuat oleh pernyataan dari Shofiana selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

---

<sup>67</sup> Nur Azizah, *Wawancara*, Jember, 06 November 2019, (08.00 WIB).

<sup>68</sup> Wardhatul Ainayah, *Wawancara*, Jember, 19 November 2019, (08.30 WIB).

Awalnya anak dalam menempel belum bisa mengambil lem sesuai dengan kebutuhannya, arah gambar yang sering terbalik, sehingga hasil tempelan kurang menarik dan kertas tampak basah sehingga kerapiannya sangat kurang. Seiring waktu, sekarang keterampilan anak dalam menempel meningkat baik, ini karena adanya pembelajaran bermain origami. Berkat pelatihan terus menerus akhirnya jemari anak bisa lincah.<sup>69</sup>

Data wawancara di atas menegaskan bahwa keterampilan motorik halus mempunyai unsur-unsur yang identik dengan unsur yang dikembangkan dalam gerak otot. Dengan artian, perkembangan motorik halus merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Dimana ada hubungan yang saling mempengaruhi antara ketelitian, kesabaran, kemandirian, dan kerapian anak dalam melakukan kegiatan menempel guna menghasilkan suatu karya yang baik. Apabila anak dapat menguasai berbagai kemampuan tersebut dengan baik, maka akan dapat memberikan suatu kontribusi yang positif ketika anak memasuki pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi kelak. Keterangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 4.2**

Kegiatan Menempel Melalui Potongan Kertas Origami Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

<sup>69</sup> Shofiana, *Wawancara*, Jember, 10 Desember 2019, (08.45 WIB).



Melalui pemberian bimbingan dan latihan secara intens, khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada aspek menempel diharapkan anak dapat menguasai berbagai koordinasi dan kematangan dengan baik, yaitu dapat menguasai gerakan dalam membuat pola tempelan yang baik dan rapi. Apabila keterampilan tersebut diasah dengan baik, maka akan berdampak terhadap perkembangan anak yang lain seperti mampu membuat, mengkreasikan, dan mampu menghasilkan kreativitas yang menarik sehingga dapat menjadi bekal ketika anak memasuki pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Dari ketelitian anak memberi lem perekat, memasang pola dengan benar, hingga anak mampu membetulkan ketika ada tempelan yang keliru, semua itu menjadi fokus bimbingan kita dalam membuat seni Origami. Hasil memang kita usahakan tetapi proses anak dalam berkarya itu yang tetap menjadi prioritas kita dalam belajar dan bermain.<sup>70</sup>

Pernyataan yang serupa disampaikan oleh Siti Halimah selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukormbi:

Kemampuan menempel anak menjadi lebih baik karena adanya permainan Origami. Selain itu, anak juga bisa belajar sabar dan mandiri dalam membuat karya. Dengan kegiatan menempel dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki anak dari anak yang mengalami kesulitan sampai anak benar-benar mampu memecahkan masalah dengan mandiri.<sup>71</sup>

Data wawancara di atas diperkuat oleh temuan observasi peneliti ketika berada di lokasi penelitian, guru senantiasa mengarahkan serta memotivasi anak untuk melakukannya secara teliti agar hasilnya rapi. Guru membantu beberapa anak yang mengalami kesulitan ketika akan

<sup>70</sup> Agus Budi Cahyono, *Wawancara*, Jember, 18 Januari 2020, (08.00 WIB).

<sup>71</sup> Siti Halimah, *Wawancara*, Jember, 06 Januari 2020, (09.00 WIB).



menempelkan guntingan pada kertas yang berpola. Setelah anak selesai menggunting pola yang sudah diwarnai dan kegiatan selanjutnya ialah menempelkan pola gambar tersebut menggunakan lem.<sup>72</sup>

Dari berbagai tehnik wawancara, observasi, dan dokumentasi di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan melatih anak menguasai ketelitian, kesabaran, dan kelincahan gerakan tangan dalam membuat pola tempelan yang baik dan rapi. Dimana ada hubungan yang saling mempengaruhi antara ketelitian, kesabaran, kemandirian, dan kerapian anak dalam melakukan kegiatan menempel guna menghasilkan suatu karya yang baik. Apabila keterampilan tersebut diasah dengan baik, maka akan berdampak terhadap perkembangan anak yang lain seperti mampu membuat, mengkreasikan, dan mampu menghasilkan kreativitas yang menarik sehingga dapat menjadi bekal ketika anak memasuki pada tingkat pendidikan selanjutnya.

### **3. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan hasil observasi di RA Al-Alawiyah Sukorambi yang telah peneliti lakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik

---

<sup>72</sup> *Observasi*, Jember, 06 Januari 2020, (08.00 WIB).

halus pada aspek melipat yaitu, anak didik bersama guru terlibat secara langsung dalam mempraktekkan keterampilan melipat kertas.<sup>73</sup>

Dalam hal ini, hasil wawancara dari narasumber Agus Budi Cahyono selaku kepala RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember menyatakan:

Pertama-tama guru menjelaskan dan mempraktekkan terlebih dahulu secara cepat tanpa mengikut sertakan anak untuk praktek maupun memegang kertas, sehingga anak hanya melihat saat guru mempraktekkan. Setelah selesai guru mempraktekkan, anak ditanya “sudah bisa anak-anak?” seluruh anak menjawab “sudah”, anak kemudian diberi kertas untuk praktek melipat mandiri. Kegiatan melipat kertas dengan berbagai bentuk yang menarik dapat menjadikan ketertarikan sendiri untuk anak dalam melipat kertas.<sup>74</sup>

Data wawancara di atas sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Wardhatul Ainiyah selaku guru kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Kita membimbing anak melatih kelenturan jari anak untuk menghasilkan suatu bentuk tertentu dengan adanya berbagai lipatan ke berbagai arah, yaitu membuat bentuk lipatan yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan model obyek lipatan yang telah ditentukan sehingga akan menghasilkan suatu hasil lipatan yang tepat dan rapi hingga tahapan lipatan selesai.<sup>75</sup>

Keterangan yang sama juga diberikan oleh Nur Azizah selaku guru kelompok B RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Justru bu inti dari permainan Origami itu ada pada seni melipat kertas. Pada tahap melipat, anak-anak dilatih kelenturan tangannya agar bisa melipat bentuk persegi panjang, melipat lurus garis, melipat berbagai bentuk lurus maupun ke segala arah. Kegiatan dalam melipat berbagai bentuk lurus maupun ke segala arah sangat perlu dilatih sebagai kemampuan awal anak dalam melipat kertas ke berbagai sisi.<sup>76</sup>

<sup>73</sup> *Observasi*, Jember, 18 Januari 2020, (08.30 WIB).

<sup>74</sup> Agus Budi Cahyono, *Wawancara*, Jember, 18 Januari 2020, (08.30 WIB).

<sup>75</sup> Wardhatul Ainiyah, *Wawancara*, Jember, 19 November 2019, (08.30 WIB).

<sup>76</sup> Nur Azizah, *Wawancara*, Jember, 06 November 2019, (08.30 WIB).

Kegiatan melipat kertas yang dilakukan dengan melibatkan anak untuk mempraktekkan secara langsung dengan melihat dan meniru akan berdampak positif pada kreativitas anak dalam menemukan pola-pola baru yang menarik sesuai dengan imajinasinya. Bimbingan dan arahan guru diperlukan guna memunculkan suatu ide baru dan mampu menghasilkan sesuatu yang lebih baru dari produk yang sudah ada sebelumnya. Keterangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 4.3**

Kegiatan Melipat Kertas Origami Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berbagai data wawancara di atas, diperkuat oleh hasil observasi peneliti ketika berada di lokasi penelitian, disertai bimbingan guru anak-anak kelompok di B RA Al-Alawiyah Sukorambi melakukan kegiatan belajar dan bermain secara menyenangkan. Nampak anak-anak sibuk menuangkan hasil gagasannya pada karyanya, misalnya ketika membuat pola kupu-kupu, anak diberi keleluasaan mencoba menyesuaikan

gagasannya sendiri dengan gambar kupu-kupu yang ada pada poster edukasi di tembok kelas. Melalui media kertas Origami, keinginan anak untuk menumpahkan imajinasinya dapat dilakukan secara langsung dan saat itu juga tanpa harus menunggu waktu. Gambaran ini menandakan jika kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan bentuk permainan Origami mampu menjadikan interaksi belajar menjadi menyenangkan.<sup>77</sup>

Terkait dengan upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada anak, juga disampaikan oleh Shofiana selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember:

Biasanya kalau sedang bermain, anak sampai lupa waktu. Akhirnya ketika pulang sesampai di rumah saya juga membelikan anak kertas Origami biar bisa melanjutkan pelajaran yang diterima ketika di RA. Selaku orang tua, baik di RA maupun di rumah saya tiada henti-hentinya memberi semangat kepada anak.<sup>78</sup>

Dari berbagai tehnik wawancara, observasi, dan dokumentasi di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan cara melibatkan anak untuk mempraktekkan secara langsung apa yang dilihatnya. Kegiatan praktek tersebut dilakukan agar dalam melipat origami, anak dapat menemukan pola-pola baru yang

---

<sup>77</sup> *Observasi*, Jember, 06 Januari 2020, (08.30 WIB).

<sup>78</sup> *Shofiana, Wawancara*, Jember, 10 Desember 2019, (08.00 WIB).

menarik yang sesuai dengan imajinasinya, serta mampu menghasilkan sesuatu yang lebih baru dari produk yang sudah ada sebelumnya.

### **C. Pembahasan Temuan**

Pada bagian ini membahas tentang keterkaitan antara data yang telah ditemukan di lapangan dengan teori yang relevan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumen, dianalisis melalui pembahasan temuan dan disesuaikan dengan teori yang relevan. Pembahasan dirinci sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan agar mampu menjawab permasalahan yang ada di lapangan. Adapun pembahasan temuan sebagai berikut:

#### **1. Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Aspek Menggunting Melalui Permainan Origami Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan mendesain lingkungan belajar menjadi kegiatan bermain yang menyenangkan bagi psikologis anak didik. Strategi ini dilakukan agar pembelajaran bisa sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan usia anak didik. Tahap

kegiatan menggunting disesuaikan dengan tema pembelajaran, dimana pada tahap ini anak didik dilatih untuk mampu mengkoordinasikan antara ketelitian mata dan kelincuhan otot jari anak dalam menggunting sesuai pola yang dibuat.

Menurut Ki Hajar Dewantara seperti dikutip Dadan Suryana, lembaga pendidikan anak sebaiknya dirancang sehingga menjadi “taman” bagi anak-anak. Lembaga tersebut merupakan tempat pendidikan bagi anak, maka bangunan dan lingkungan belajar harus dirancang dan dibangun sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak usia dini. Dengan artian, lembaga pendidikan anak usia dini harus dirancang sebaik mungkin agar anak dalam belajar dan bermain merasa aman, nyaman, dan kondusif.<sup>79</sup>

Menggunting merupakan kegiatan kreatif yang menarik bagi anak-anak. Menggunting merupakan tehnik dasar untuk membuat aneka bentuk kerajinan tangan, bentuk hiasan dan gambar dari bahan kertas dengan memakai alat bantuan pemotong secara langsung maupun dengan dirobek.<sup>80</sup>

Dengan demikian, jika hasil temuan data tersebut dipertemukan dengan kajian teori yang disajikan, maka dapat dikatakan bahwa kegiatan menggunting dapat menjadi sarana untuk melatih melenturkan otot-otot

---

<sup>79</sup> Dadan, Suryana, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, (Banten : Universitas Terbuka, 2017), 18.

<sup>80</sup> Irma, Oktaviani Ana Sari, *Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) dengan Metode Demonstrasi*, Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Volume. 3 No. 3. (September, 2018), 194.

kecil jari, pergelangan dan lengan tangan anak sebagai persiapan awal dalam mempelajari keterampilan lebih lanjut. Selain itu, dengan berbagai media yang digunakan dalam kegiatan menggunting menjadikan pembelajaran lebih bervariasi sehingga diharapkan anak lebih aktif dan menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran.

## **2. Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Aspek Menempel Melalui Permainan Origami Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan melatih anak menguasai ketelitian, kesabaran, dan kelincahan gerakan tangan dalam membuat pola tempelan yang baik dan rapi. Dimana ada hubungan yang saling mempengaruhi antara ketelitian, kesabaran, kemandirian, dan kerapian anak dalam melakukan kegiatan menempel guna menghasilkan suatu karya yang baik. Apabila keterampilan tersebut diasah dengan baik, maka akan berdampak terhadap perkembangan anak yang lain seperti mampu membuat, mengkreasikan, dan mampu menghasilkan kreativitas yang menarik sehingga dapat menjadi bekal ketika anak memasuki pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Menempel merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Menempel sering disebut kolase. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuai mereka.<sup>81</sup> Pada kajian teori yang lain juga disebutkan bahwa keterampilan motorik halus berhubungan dengan penggunaan tangan, khususnya melatih keterampilan jari secara efektif, dan berkoordinasi dengan mata. Penguasaan keterampilan motorik halus akan bermanfaat tidak hanya secara akademis, namun juga untuk mengembangkan keterampilan bantu diri dan kemandirian anak.

Maka menjadi jelas, apabila upaya mengasah kreativitas anak menjadi penting untuk dilakukan. Apabila mulai sejak dini anak diasah secara terus-menerus untuk memiliki daya terampil dan lincah, maka kelak upaya tersebut akan memberikan kontribusi yang positif ketika anak memasuki pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

### **3. Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Aspek Melipat Melalui Permainan Origami Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, upaya peningkatan

---

<sup>81</sup> H., Abarua, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menempel di Kelompok Bermain*, Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan Volume 01 Number 02 (Juni, 2017), 138.



kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan cara melibatkan anak untuk mempraktekkan secara langsung apa yang dilihatnya. Kegiatan praktek tersebut dilakukan agar dalam melipat origami, anak dapat menemukan pola-pola baru yang menarik yang sesuai dengan imajinasinya, serta mampu menghasilkan sesuatu yang lebih baru dari produk yang sudah ada sebelumnya.

Menurut David Weikart seperti dikutip Masitoh, kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah pendekatan yang berorientasi pada anak itu sendiri. Dimana guru harus memahami kebutuhan dan karakteristik setiap anak, baik individual maupun kelompok. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak harus banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat, misalnya melalui pengalaman nyata, kegiatan eksplorasi, kegiatan lainnya yang bermakna bagi anak.<sup>82</sup>

Dengan demikian, keterkaitan antara bermain Origami dengan kemampuan motorik halus anak saling berhubungan karena keduanya membuktikan kemampuan anak dalam terampil mengkoordinasikan berbagai otot kecilnya dalam menghasilkan suatu karya. Dengan bermain Origami, memungkinkan anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan

---

<sup>82</sup> Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, (Banten : Universitas Terbuka, 2015), 20.

mengekspresikan gagasannya berdasarkan perpaduan antara pengetahuan dan pengamatan anak sehingga kemampuan motorik halusnya dapat menjadi lebih baik.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari pembahasan atas kajian tentang upaya peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember tahun pelajaran 2019/2020, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember tahun pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan mendesain lingkungan belajar menjadi kegiatan bermain yang menyenangkan bagi psikologis anak didik. Strategi ini dilakukan agar pembelajaran bisa sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan usia anak didik. Tahap kegiatan menggunting disesuaikan dengan tema pembelajaran, dimana pada tahap ini anak didik dilatih untuk mampu mengkoordinasikan antara ketelitian mata dan kelincahan otot jari anak dalam menggunting sesuai pola yang dibuat.
2. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember tahun pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan melatih anak menguasai ketelitian, kesabaran, dan kelincahan gerakan tangan dalam membuat pola tempelan yang baik dan rapi. Dimana ada hubungan yang saling mempengaruhi antara ketelitian, kesabaran,

kemandirian, dan kerapian anak dalam melakukan kegiatan menempel guna menghasilkan suatu karya yang baik. Apabila keterampilan tersebut diasah dengan baik, maka akan berdampak terhadap perkembangan anak yang lain seperti mampu membuat, mengkreasikan, dan mampu menghasilkan kreativitas yang menarik sehingga dapat menjadi bekal ketika anak memasuki pada tingkat pendidikan selanjutnya.

3. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember tahun pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan cara melibatkan anak untuk mempraktekkan secara langsung apa yang dilihatnya. Kegiatan praktek tersebut dilakukan agar dalam melipat origami, anak dapat menemukan pola-pola baru yang menarik yang sesuai dengan imajinasinya, serta mampu menghasilkan sesuatu yang lebih baru dari produk yang sudah ada sebelumnya.

## **B. Saran**

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait upaya peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember tahun pelajaran 2019/2020, ada beberapa hal yang mendorong peneliti untuk memberikan saran yang dapat dijadikan masukan, diantaranya:

1. Bagi Kepala Sekolah RA Al-Alawiyah

Diharapkan dapat memberi dukungan dan motivasi terhadap kinerja guru dan dapat memberikan fasilitas yang mendukung untuk pelaksanaan kegiatan bermain origami maupun kegiatan lainnya. Dan mengikutsertakan guru mengikuti pelatihan tentang kreativitas anak.

2. Bagi Guru RA Al-Alawiyah

Guru hendaknya lebih mengoptimalkan media pembelajaran yang ada, lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran khususnya media origami sehingga anak menjadi lebih dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta tercapai kemampuan motorik halus.

3. Bagi Wali Murid

Seyogyanya untuk lebih meningkatkan peranannya dalam bekerjasama dengan pihak lembaga pendidikan Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember guna meningkatkan kreativitas anak. Serta menjadi peran utama dalam membantu anak untuk merangsang kecerdasan lainnya dan mendukung seluruh aspek kecerdasan yang dimiliki anak sejak lahir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ans, Haziah. 2015. *Lets Play Origami: Cerdas dan Kreatif dengan Kertas*. Surakarta: Lintang.
- Ardila, Yutika Oktavia. 2017. *Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Tk Citra Darma Lampung Barat*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dahlia. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Agama. 2014. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Bandung: Jabal.
- Fadlilah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- H. Abarua. 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menempel di Kelompok Bermain*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan Vol. 01 No. 02.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasnida. 2015. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Huberman, Miles M.B, A.M, dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications.
- Kiram, Phil. H. Yanuar. 2017. *Belajar Keterampilan Motorik*. Jakarta: Kencana.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Masitoh. 2015. *Strategi Pembelajaran TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Nurlaili. 2017. *Optimalisasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, Vol. 05, No. 02.

- Nurwita, Sylsya. 2019. *Optimalisasi Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Kolase Sisik Ikan*. JOECHER: *Journal on Early Childhood Education Research*. No.1: Januari.
- Pamadhi, Hajar. 2018. *Seni Keterampilan Anak*. Banten: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rohendi, Aep dan Laurens Seba. 2017. *Perkembangan Motorik : Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, Irma Oktaviani Ana. 2018. *Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) dengan Metode Demonstrasi*. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Volume. 3 No. 3: September.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Suryana, Dadan. 2017. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutari. 2016. *Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Baiturrahman Rejomulyo Jati Agung Lampung*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Tahir, Hadi. 2012. *Origami Hewan Kreasi Baru Yang Menawan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tim Penyusun. 2019. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember*. Jember: IAIN Press.
- Tim Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Gramedia
- Yusnani. 2017. *Mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan melipat kertas Origami di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Abet Rolita  
NIM : T20165103  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Institusi : IAIN Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini, dengan judul:  
“Upaya peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 30 Agustus 2020  
Saya yang menyatakan,



**ABET ROLITA**  
NIM. T20165103



## MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
<b>UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN ORIGAMI PADA KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL AL-ALAWIYAH SUKORAMBI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020</b>	Kemampuan Motorik Halus Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Origami	1. Motorik Halus           2. Permainan Origami	a. Menggunting b. Menempel c. Melipat    a. Belajar meniru dan mengikuti b. Melatih motorik halus c. Melatih ketekunan dan kesabaran d. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas	1. Sumber informan: a. Kepala RA Al-Alawiyah Sukorambi b. Guru Kel B Al-Alawiyah Sukorambi c. Orang tua Anak didik  2. Dokumentasi  3. Kepustakaan	1. Pendekatan dan jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif 2. Subyek Penelitian: Tehnik <i>Purposive</i> 3. Tekhnik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Interview c. Dokumentasi 4. Tehnik Analisis Data: a. <i>Reduksi</i> b. <i>Display</i> c. <i>Verification</i> 5. Keabsahan Data: a. Triangulasi Sumber b. Triangulasi Teknik	1. Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?  2. Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?  3. Bagaimana upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

## PEDOMAN PENELITIAN

### A. Pedoman Observasi

1. Untuk mengetahui kondisi objektif Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember.
2. Untuk mengetahui upaya peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020, yang meliputi:
  - a. Kegiatan pengarahan kegiatan bermain Origami
  - b. Kegiatan peningkatan kemampuan motorik halus baik pada aspek menggunting, menempel, dan melipat melalui permainan Origami.
  - c. Kegiatan anak dalam mengkoordinasikan kemampuan mata dan gerak tangan baik keterampilan ketelitian, kelincahan, dan kerapian.

### B. Pedoman Wawancara

1. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menggunting melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek menempel melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020
3. Upaya peningkatan kemampuan motorik halus aspek melipat melalui permainan origami pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

### C. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember;
2. Profil Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember;



## DOKUMENTASI PENELITIAN



Kegiatan menggunting melalui bermain Origami



Kegiatan Menempel Melalui Kegiatan Origami



Kegiatan Melipat Melalui Bermain Origami



Kegiatan menggunting melalui permainan origami



Kegiatan menempel melalui permainan origami



Kegiatan melipat melalui permainan origami



Hasil Karya Menggunting Melalui Permainan Origami



Hasil karya Menempel Melalui permainan Origami



Hasil karya Melipat Melalui permainan Origami





Wawancara Dengan Kepala Sekolah RA Al - Alawiyah Sukorambi - Jember






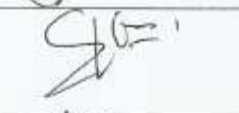


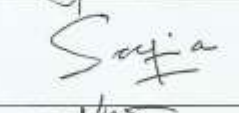
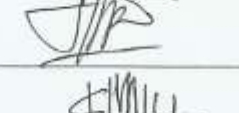
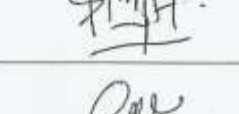


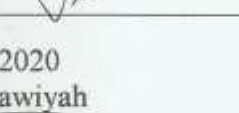
Wawancara Dengan Guru Kelas B RA Al - Alawiyah Sukorambi - Jember



Wawancara Dengan Wali Murid Kelompok B Ra Al-Alawiyah  
Sukorambi - Jember

## JURNAL PENELITIAN

Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Origami Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Alawiyah Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Tanggal	Kegiatan Penelitian	Tanda Tangan
1	01/11/2019	Observasi awal guna penyusunan proposal skripsi	
2	06/11/2019	Melakukan observasi dan dokumentasi	
3	06/11/2019	Menyerahkan surat izin penelitian dan melakukan wawancara dengan Agus Budi Cahyono kepala RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember	
4	06/11/2019	Melakukan wawancara dengan Nur Azizah selaku guru kelompok B RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember	
5	19/11/2019	Melakukan wawancara dengan Wardhatul Ainiyah selaku guru kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember	
6	10/12/2019	Melakukan wawancara dengan Agus Budi Cahyono kepala RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember	
7	10/12/2019	Melakukan wawancara dengan Shofiana selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember	
8	10/12/2019	Observasi	
9	06/01/2020	Melakukan wawancara dengan Siti Halimah selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi	
10	06/01/2020	Melakukan wawancara dengan Lestari selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Alawiyah Sukorambi	
11	18/01/2020	Melakukan wawancara dengan Agus Budi Cahyono kepala RA Al-Alawiyah Sukorambi Jember	
12	06/03/2020	Silaturahmi dan menyelesaikan surat selesai penelitian	

Jember, 06 Maret 2020  
Kepala RA. Al-Alawiyah  
Sukorambi Jember

  
  
Agus Budi Cahyono





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-3937/In.20/3.a/PP.00.9/11/2019  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

01 November 2019

Yth. Kepala RA Al-Huda  
Desa Klayu Kecamatan Mayang Jember

*Assalamualaikum Wr Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Abet Rolita  
NIM : T2016103  
Semester : IIX (Delapan)  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Upaya peningkatan Motorik Halus Melalui permainan origami di RA AL-Alawiyah Desa Karangpring Kec. Sukorambi Jember selama 60 (Enam Puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Guru
3. Peserta Didik

Demikian atasperkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*

Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Masjudi



LEMBAGA PENDIDIKAN PONDOK PESANTREN AL - ALAWIYAH  
**RA AL - ALAWIYAH**  
KARANGPRING SUKORAMBI JEMBER

SK Menkumham : AHU-00572.AH.02.01. Tahun 2015 NSR : 101235090173

Jl. Perkeb. Durjo, Karangpring, Sukorambi Kab. Jember telp. 081235311539 Kode Pos 6815 e-mail : [alalawiyahsuko@gmail.com](mailto:alalawiyahsuko@gmail.com)

Nomor : 012/SKP/RA.AA/I/2020  
Lampiran : -  
Perihal : **Keterangan Selesai Penelitian**

Jember, 18 Januari 2020

Kepada Yth.

Institut Agama Islam Negeri Jember  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di\_

Jember

Berdasarkan surat saudara :

Nomor : B – 3937/In.20/3.a/PP.00.1/11/2019  
Perihal : Penelitian Penyusunan Skripsi  
Tanggal : 18 November 2019

Kepala Raudlatul Athfal Al – Alawiyah, menerangkan bahwa kegiatan penelitian yang dilakukan di Lembaga kami untuk penelitian dalam penyusunan Skripsi dengan judul “ Upaya Peningkatan Motorik Halus Melalui Permainan Origami Untuk Kelas B di RA Al – Alawiyah Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember” Tahun Pelajaran 2019/2020 dari tanggal 18 November 2019 sampai 18 Januari 2020 telah selesai atas nama :

Nama : Abet Rolita  
Nim : T20165103  
Universitas : IAIN Jember  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Demikian surat izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Jember, 18 Januari 2020

Kepala RA Al – Alawiyah

Agus Budi Cahyono, S.Pd

## BIODATA PENULIS



**Nama** : Abet Rolita

**Nomor Induk Mahasiswa** : T20165103

**Tempat, Tanggal Lahir** : Jombang, 12 Juli 1982

**Alamat** : Dsn. Krajan RT. 001 RW. 002 Desa Karangpring  
Kecamatan Sukorambi Kab. Jember

**Fakultas/Prodi** : FTIK/PIAUD

**Riwayat Pendidikan** : SDN 1 Sukorambi 1989 - 1995  
SMPN Sukorambi 1995 -1997  
SMKN 3 Jember 1997 - 2000  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember 2016-2020

# IAIN JEMBER