

Upaya Meningkatkan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Bermain Dekorasi Kelas di TK Swasembada 06 Kab. Tulang Bawang Lampung

Dwi Putri Nurrul Tsuraya; Kartini Marzuki; Ita Rostia Ichsan

TK Swasembada 06 Kab. Tulang Bawang Lampung; Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; TK Aisyiyah Mamajang

Makassar Sulawesi Selatan.

tsurayaputri0@gmail.com

Abstrak

Pengembangan kemampuan motorik halus di TK yang cenderung monoton, seperti menempel, menggunting, melipat, dan sebagainya lalu dikumpul setelah itu dinilai. Anak tidak merasa bangga dengan apa yang mereka kerjakan. Saya selaku peneliti sekaligus pendidik ingin memperbaiki keadaan membosankan itu dengan membuat kegiatan tersebut dengan cara bermain dekorasi kelas dengan tujuan meningkatkan kreativitas motorik halus anak. Peneliti menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dan II. Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah kreativitas anak dalam pengembangan motorik halus anak masih rata-rata/BSH (Berkembang Sesuai Harapan) artinya anak masih butuh bantuan dalam mengeluarkan ide kreatif mereka. Pada perbaikan siklus II kreativitas mereka meningkat. Hasil menunjukkan bahwa hasil/nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) dari siklus I sebesar 20,8% menjadi 62,5% pada siklus II. Peneliti hanya dapat menarik kesimpulan bahwa, aspek apapun baik bahasa, sosial emosional, agama dan moral, kognitif, bahkan fisik motorik khususnya motorik halus mampu ditingkatkan dengan catatan kreatif, inovatif, dan edukatif adalah hal yang paling penting untuk menjadi guru yang profesional.

Kata Kunci: Kreativitas; Motorik Halus; PAUD

A. PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai enam tahun. Sejak anak masih dalam kandungan, pendidikan secara tidak langsung sudah diberikan oleh ibunya antara lain berwujud pembiasaan, kedisiplinan, kebersihan, keteraturan, kesehatan dan gizi, ketenangan, serta kesabaran. Kecerdasan intelektual anak sudah mencapai 80% berkembang sampai anak usia 8 tahun. PAUD merupakan usaha sadar untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, yang dilakukan melalui upaya penyediaan pengalaman dan pemberian rangsangan yang kaya dan bersifat menyeimbangkan. Upaya pendidikan tersebut dilakukan secara

terpadu dan menyeluruh. Proses pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini akan dapat diwujudkan jika dilaksanakan pada suatu lingkungan yang mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan tersebut secara produktif.

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord[1]. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Perkembangan ini akan berpengaruh pada kemampuan sosial emosi, bahasa, dan fisik anak. Melihat masalah di atas, anak-anak pada umumnya masih memiliki kemampuan motorik halus yang masih rendah terutama pada kegiatan pramenulis seperti cara memegang pensil yang belum benar, menjiplak bentuk/garis yang belum rapi, kesulitan membuat bentuk-bentuk tulisan dan mewarnai yang masih terlihat corat-corek serta kegiatan lainnya yang masih memerlukan bimbingan dari lingkungan terutama kemampuan motorik halus, yang mencakup penggunaan koordinasi otot-otot kecil/halus[2], [3]. Hal ini bisa disebabkan faktor kematangan anak dan stimulasi/latihan yang belum diterapkan secara konsisten seperti pembelajaran yang ada dalam program di sekolah tersebut. Menurut pengamatan TK Swasembada 06 ini belum terdapat program dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara khusus. Untuk itu masalah ini sebaiknya segera diantisipasi adanya faktor penghambat kemajuan segi pembelajaran yang lain ini, sehingga kekhawatiran anak mengalami kesulitan dalam kemampuan motorik halus dapat diminimalisir.

B. METODE PENELITIAN

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diverensi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah. Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagai berikut :

1. Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2. Flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
3. Originality (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
4. Elaboration (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. Sensivity (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi[4].

Ruang Kelas yang kondusif dan menyenangkan itu sangat perlu. Belajar merupakan respon atas segala stimulus yang diterima oleh si pembelajar. Semakin banyak stimulus yang masuk maka semakin banyak peluang belajar terjadi pada diri siswa, demikian pula sebaliknya. Segala sesuatu dalam lingkungan kelas menyampaikan pesan yang memacu atau menghambat belajar. Belajar bukan hanya menerima pidato guru tentang bahan ajar, melainkan pula melalui pesan lingkungan yang diterima sistem saraf otak. Bahkan belajar melalui segala peraga yang ada di jauh dapat dengan tiba - tiba menyalakan jalur saraf seperti nyalanya kembang api di malam hari. Banyak hal yang dapat kita hidupkan di lingkungan sekolah :

1. Nilai sebuah halaman sekolah , Pada waktu istirahat sekolah banyak anak nongkrong di jalan dengan melihat segala sesuatu yang bukan dalam setting edukatif . Sebaliknya sekolah menyiapkan alat - alat permainan dan sejumlah jenis permainan yang bisa dinikmati anak pada waktu istirahat.
2. Ruang kelas, ruang kelas bukan penjara kreativitas belajar , tetapi merupakan dapur kreativitas yang terus mengalirkan inspirasi pikiran - pikiran brilian. Dari kelas pula proses

mencetak para generasi muda yang handal . Maka optimalisasi sebuah ruang itu adalah sebuah kewajiban khusus bagi pengajar

3. Bangku belajar, bangku merupakan fasilitas interaksi belajar terdekat dengan siswa . Karena itu perlu ditata rapi agar dapat memberi kesegaran berfikir
4. Pas bunga , bunga dapat diidentikan dengan kebahagiaan dan kesegaran. Belajar dengan penuh kesegaran berarti belajar memungkinkan akan lebih baik.
5. Hiasan dinding , dinding merupakan pajangan pesan yang setiap hari bisa diubah dan diganti sesuai pesan yang ingin disampaikan

Penelitian ini dilakukan melalui sebuah pengamatan atau pengumpulan data instrumen menurut Miles dan Huberman, analisis dan instrumen bersifat kualitatif dapat digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.
2. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan didalamnya wawasan yang tinggi. Dalam mereduksi data dapat didiskusikan pada tema yang dipandang sehingga nilai temunya akan berarti, dan dapat dikembangkan lebih luas.
3. Dalam mereduksi data-data perkembangan bahasa dengan intelektual adalah dengan mencari indikator-indikator bahasa yang muncul pada setiap peristiwa[5], [6].

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Perbaikan Tiap Siklus

a. Siklus I

Skenario Perbaikan

Tujuan Perbaikan
Meningkatkan kreativitas motorik anak usia dini dengan bermain <i>Dekorasi Kelas</i> pada kelompok B di TK SWASEMBADA 06 Siklus ke : I Hari/Tanggal : Senin-Jumat/ 8-12 November 2021
Kegiatan Pengembangan
Hal yang diperbaiki dalam kegiatan pengembangan adalah dalam menstimulasi anak agar mau melakukan kegiatan motorik halus secara kreatif dan membuat mereka bangga dengan hasil karya yang mereka buat dalam menghias kelas. Selain itu, agar anak tidak jenuh jika melakukan pembelajaran di dalam kelas.
Pengelolaan Kelas
Dalam penataan ruang kelas tidak terlalu banyak yang berubah, karena kelas di TK SWASEMBADA 06 tidak menggunakan kursi atau meja untuk anak-anak. Hal tersebut dikarenakan ruangan yang kecil. Dalam mengorganisasikan anak setiap harinya berubah, kadang klasikal, kadang duduk bersama membentuk lingkaran, kadang berkelompok, kadang di luar kelas.

b. Siklus II

Skenario Perbaikan

Tujuan Perbaikan
Meningkatkan kreativitas motorik anak usia dini dengan bermain <i>Dekorasi Kelas</i> pada kelompok B di TK SWASEMBADA 06 Siklus ke : II Hari/Tanggal : Senin-Jumat/ 15-19 November 2021
Kegiatan Pengembangan
Hal yang diperbaiki dalam kegiatan pengembangan adalah dalam menstimulasi anak agar mau melakukan kegiatan motorik halus secara kreatif dan membuat mereka bangga dengan hasil karya yang mereka buat dalam menghias kelas. Selain itu, agar anak tidak jenuh jika melakukan pembelajaran di dalam kelas. Perbaikan ini dilakukan melihat refleksi pada siklus I yang dalam pengembangannya masih perlu perbaikan.
Pengelolaan Kelas
Dalam penataan ruang kelas tidak terlalu banyak yang berubah, karena kelas di TK SWASEMBADA 06 tidak menggunakan kursi atau meja untuk anak-anak. Hal tersebut dikarenakan ruangan yang kecil. Dalam mengorganisasikan anak setiap harinya berubah, kadang klasikal, kadang duduk bersama membentuk lingkaran, kadang berkelompok, kadang di luar kelas.

c. Pembahasan Tiap Siklus

Tabel 1: Rata-rata Indikator Motorik Halus yang Dicapai

No	Nama	RKH Siklus I					Rata-Rata
		RKH I	RKH II	RKH III	RKH IV	RKH V	
1	Afri	BSH	BB	BSH	BB	BB	BSH
2	Aldi	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH
3	Annisa A	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
4	Annisa T	BB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Azkia	BSH	BSH	BB	BSH	BSH	BSH
6	Dinda	BSH	BSH	BSH	BB	BSH	BSH
7	Diva	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
8	Fajar Adi	BB	BB	BB	BSH	BB	BSH
9	Fajar Azis	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
10	Fiona	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
11	Gesta	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
12	Gesya	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
13	Gian	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
14	Ibnu	BB	BB	BB	BSH	BB	BSH

15	Niko	BSH	BSH	BSH	BB	BSH	BSH
16	Raka	BB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
17	Rian	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH
18	Rio	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
19	Rizki	BSH	BSH	BB	BB	BB	BSH
20	Sekar	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
21	Sinta	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
22	Velice	BB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
23	Wahyu	BSH	BB	BB	BB	BB	BSH
24	Zili	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH

(Sumber: *Hasil Analisis Data*)

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari data di atas didapat rata-rata indikator motorik halus yang dicapai adalah BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hal ini terjadi karena kegiatan yang dilakukan pada siklus I masih cenderung monoton. Anak-anak masih sering bertanya selama kegiatan berlangsung, mereka belum melakukan eksplorasi kreativitas mereka sendiri. Mereka belum percaya diri, apakah yang mereka lakukan benar atau salah. Peneliti menjumlah penilaian yang didapat selama 5 hari pertemuan, baik BB (Belum Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), ataupun BSB (Berkembang Sangat Baik). Hasil keseluruhan BB yang didapat dari RKH I sampai RKH V dalam peningkatan kreativitas motorik halus anak dalam dekorasi kelas adalah sebanyak 25, lalu hasil keseluruhan BSH yang di dapat jika dijumlah adalah 70, sedangkan keseluruhan BSB jika dijumlahkan adalah 25. Jika nilai kualitatif di atas dihitung secara kuantitatif adalah sebagai berikut:

$$\text{BB} : \frac{25}{120} \times 100\% = 20,8 \%$$

$$\text{BSH} : \frac{70}{120} \times 100\% = 58,3 \%$$

$$\text{BSB} : \frac{25}{120} \times 100\% = 20,8 \%$$

Anak yang banyak mendapatkan hasil BB dalam indikator motorik halus adalah Fajar Adi, Ibnu, dan Wahyu. Dikarenakan, kemampuan dalam motorik masih butuh bimbingan yang lebih intens dan latihan. Anak yang banyak mendapat banyak BSB adalah Rian dan Zili. Anak tersebut memang mempunyai perkembangan lebih dengan temannya dalam kemampuan kreativitas motorik halus dan kemampuan dasar lainnya.

Tabel 2: Rata-rata Indikator Motorik Halus

NO	Nama	RKH Siklus II					Rata-Rata
		RKH I	RKH II	RKH III	RKH IV	RKH V	
1	Afri	BSH	BSB	BSH	BSB	BB	BSB
2	Aldi	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
3	Annisa A	BB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
4	Annisa T	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
5	Azkie	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
6	Dinda	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
7	Diva	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
8	Fajar Adi	BSH	BB	BSB	BB	BSH	BSB
9	Fajar Azis	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
10	Fiona	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB
11	Gesta	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
12	Gesya	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
13	Gian	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
14	Ibnu	BSH	BB	BB	BSB	BSH	BSB
15	Niko	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
16	Raka	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
17	Rian	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
18	Rio	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
19	Rizki	BSH	BSB	BB	BSB	BSB	BSB
20	Sekar	BSB	BSH	BSH	BB	BSB	BSB
21	Sinta	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
22	Velice	BB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
23	Wahyu	BSH	BSB	BSH	BSB	BB	BSB
24	Zili	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dari data di atas didapat rata-rata indikator motorik halus yang dicapai adalah BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal ini terjadi karena kegiatan yang dilakukan pada siklus II sudah ada perbaikan, baik dalam pembelajaran maupun anak-anaknya. Anak-anak sudah berkembang selama kegiatan berlangsung, mereka sudah melakukan eksplorasi kreativitas mereka sendiri. Mereka sudah percaya diri, dengan apa yang mereka lakukan. Peneliti menjumlah penilaian yang didapat selama 5 hari pertemuan, baik BB (Belum Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), ataupun BSB (Berkembang Sangat Baik). Hasil keseluruhan BB yang didapat dari RKH I sampai RKH V dalam peningkatan kreativitas motorik halus anak dalam dekorasi kelas adalah sebanyak 10, lalu hasil keseluruhan BSH yang di dapat jika dijumlah adalah 35, sedangkan keseluruhan BSB

jika dijumlahkan adalah 75. Jika nilai kualitatif di atas dihitung secara kuantitatif adalah sebagai berikut:

$$BB : \frac{10}{120} \times 100\% = 8,3\%$$

$$BSH : \frac{35}{120} \times 100\% = 29,2 \%$$

$$BSB : \frac{75}{120} \times 100\% = 62,5 \%$$

Pada siklus II ini hasil kualitatif Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan dari 5 anak setiap pertemuan menjadi 2 anak setiap pertemuan 20,8% menjadi 8,3%, jadi penurunan sebanyak 12,5%. Hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus I sebanyak 70 BSH dari 14 anak setiap pertemuan menjadi 35 hasil BSH dari 7 anak setiap pertemuan atau dari 58,3% menjadi 29,2% mengalami penurunan sebanyak 29,1%. Pada hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 25 jumlah hasil BSB pada 5 anak setiap pertemuan sebesar 20,8% menjadi 75 jumlah hasil BSB pada 15 anak setiap pertemuan sebesar 62,5%. Peningkatan sebanyak 41,7%.

D. SIMPULAN

Kreativitas motorik halus anak dapat ditingkatkan dengan permainan yang beragam, mengasyikkan, dan merangsang pengetahuannya secara umum maupun pengetahuannya secara moral. Peneliti melakukan pengembangan atau peningkatan kreativitas motorik halus anak usia dini di TK Swasembada 06 dengan bermain dekorasi Kelas. Setelah melakukan berbagai pengembangan sampai perbaikan secara bertahap melalui tahap siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari pengembangan sebagai berikut:

Pengembangan belajar melalui bermain dekorasi kelas dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak Kelompok B di TK Swasembada 06. Indikator yang dapat dicapai anak dengan hasil BSB (Berkembang Sangat Baik) pada siklus I hanya 5 anak setiap pertemuan atau lima(5) hari pertemuan. Namun pada siklus II peneliti melakukan perbaikan melalui refleksi pada siklus I peningkatan hasil BSB yang dapat dicapai adalah 15 setiap pertemuan.

Permainan dekorasi kelas ini tentunya selain merangsang anak untuk meningkatkan kreativitas motorik halus, pengembangan yang lain seperti bahasa, kognitif, moral/agama, social emosional anak, dan motorik kasar anak secara tidak langsung berkembang. Permainan dekorasi kelas mempengaruhi kegiatan belajar mengajar mereka selama di kelas. mereka menjadi tidak mudah bosan berada di kelas, mereka mampu menunjukkan kepercayaan diri mereka atas hasil yang mereka peroleh. Mereka bahkan mampu menginterpretasi hasil teman dengan mengatakan bahwa ini tidak bagus/kurang rapi/bagus dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. E. Lestari, "Studi Literatur: Aplikasi Kegiatan Kolase Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," 2021.
- [2] R. R. Sidabutar and H. Siahaan, "Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Daun dalam Kegiatan Pembelajaran," *Atfaluna J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–47, 2019.
- [3] N. Arvionita, "Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Finger Painting Pada TK IT MON Kuta Gampong Lambhuk Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh." UIN AR-Raniry, 2019.
- [4] A. Yulastika, "Penerapan Model Osborn Parnes Joyfull Learning berbantuan Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan self efficacy siswa:

Penelitian kuasi eksperimen di SMPN 2 Cileunyi.” UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.

[5] S. Arikunto, *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.

[6] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods),” *Bandung Alf.*, 2016, doi: Doi 10.1016/J.Datak.2004.11.010.