

Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Di TK DW Agung Batin

Badrul Kamil*

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Abstrak : Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. Gerakan motorik halus merupakan gerak yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Hal ini membantu perkembangan motorik, latihan keterampilan, sikap, dan apresiasi bagi anak. Jenis penelitian kualitatif, Subjek penelitian yang saya gunakan adalah anak didik sejumlah 15 anak di TK DW Agung Batin. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini Mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan anak termasuk perkembangan motorik halus anak. Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu mengetahui konsep perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Motorik Halus, Melukis, Mewarnai.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.670>

*Correspondence: Badrul Kamil

Email: badrulkamil@radenintan.ac.id

Received: 12-06-2024

Accepted: 17-06-2024

Published: 26-06-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Fine motor skills are abilities that involve the precise use of hands and fingers such as in writing and drawing activities. Fine motor movements are movements that only involve certain parts of the body and are carried out by small muscles, such as skills using fingers and precise wrist movements. This movement does not require too much energy, but this movement requires careful eye and hand coordination. This helps motor development, skill training, attitudes, and appreciation for children. Type of qualitative research, the research subjects I used were 15 students at DW Agung Batin Kindergarten. The data collection methods used are observation, and documentation. This research develops all aspects of child development including children's fine motor development. The results of the research that researchers have done are knowing the concept of fine motor development of children aged 5-6 years.

Keywords: Early childhood, Fine motor skills, Painting, Colouring.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 14).

Menurut Hildayani (2009) perkembangan motorik anak meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar merupakan koordinasi otot – otot besar dengan bagian – bagian tubuh pada anak seperti memanjat, berlari, melompat, berdiri dengan satu kaki selama lebih dari sepuluh detik dan lain sebagainya, sedangkan motorik halus adalah gerakan anak yang menggunakan otot halus dan sebagian anggota tertentu yaitu koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan dengan panca indera(Wulan & Watini, 2023).

Sumantri mengatakan bahwa pembelajaran motorik halus di sekolah ialah pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dengan tangan. Ketika memberikan fasilitas yang bertujuan menstimulasi perkembangan anak tersebut, maka guru perlu mengupayakannya melalui kreativitas yang dimilikinya dengan memvariasikan berbagai strategi pembelajaran yang ada di TK dalam kegiatan mengajarnya (Nugraha, 2017).

Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu daripada motorik halus hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggunting, kolase, meronce dan melipat(Taznidaturrohmah et al., 2020).

Gerakan motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Oleh karena itu gerakan motorik halus tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat(Taznidaturrohmah et al., 2020).

Stimulasi perkembangan motorik halus yang bertujuan untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak dengan menggunakan kegiatan 3M (mewarnai, menggunting, dan menempel) ini sangat perlu diberikan kepada anak taman kanak-kanak agar dapat berkembang dengan baik. Penelitian ini membahas mengenai perkembangan motorik halus yaitu bagaimana meningkatkan koordinasi mata dan tangan melalui kegiatan 3M (mewarnai, menggunting, dan menempel) yang merupakan salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru di sekolah TK DW Agung Batin untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan khususnya anak kelompok B yaitu usia 5-6 tahun(Nuraya et al., 2022).

Setelah melakukan observasi di TK DW Agung Batin maka diputuskan untuk berfokus pada penelitian kegiatan pengembangan motorik halus anak melalui kegiatan 3M (mewarnai, menggunting, menempel). Kegiatan ini dipilih karena cukup menarik untuk dilakukan penelitian.

Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok B TK DW Agung Batin 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah gambaran dari perkembangan motorik halus anak pada kondisi awal sebelum dilakukan kegiatan 3 M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak masih rendah dikarenakan pembelajaran kurang menarik minat anak. (Putri et al., 2021)

Penelitian ini dilakukan pada anak 5 – 6 tahun di TK DW Agung Batin yang berlokasi di Lampung. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 15 April sampai dengan 19 April 2023, penelitian dilakukan dengan dua siklus pelaksanaan pembelajaran dengan jadwal siklus I dimulai tanggal 15 April sampai dengan 19 April 2023, dan siklus II dilakukan pada tanggal 22 April sampai dengan tanggal 26 April 2023. Sasaran dari pengkajian ini adalah guru dan siswa dengan total 15 siswa, yaitu 7 laki-laki dan 8 perempuan (Rahim, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Untuk mendapat informasi awal dalam pra-siklus, berikut merupakan data yang diperoleh peneliti terkait kemampuan mereka dalam motorik halus dalam mengikuti kegiatan 3 M (Menempel, Menggambar dan menggunting).

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

No	Keterangan	Menceritakan Kembali		Menyebut Tokoh	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	BB	7	47%	6	40%
2	MB	5	33%	6	40%
3	BSH	2	13%	2	13%
4	BSB	1	7%	1	7%
TOTAL		15	100%	15	100%

Berdasarkan hasil dalam tabel 1 diatas, khususnya pada aspek motorik halus anak yang mengikuti metode 3 M (mewarnai, menggunting, menempel) ditemukan sebanyak 47 % peserta didik yang berada pada kategori ‘belum berkembang’ (BB). Data tersebut berbanding lurus dengan kemampuan siswa untuk berpartisipasi yang berada pada angka 40%. Untuk jumlah siswa yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), data diatas hanya menunjukkan sebanyak 1 siswa yang masuk dalam dua aspek yang ada pada

tabel diatas. Berdasarkan data tersebut, selanjutnya peneliti melakukan tahap siklus 1 yang dimulai dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi sampai dengan refleksi(Lestaringrum et al., 2020).

Siklus 1

Siklus 1 dilakukan pada tanggal 2 Mei dengan jumlah siswa yang mengikuti tahap ini sebesar 15 orang yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Perencanaan tindakan

Perencanaan tindakan dilakukan dengan diawali diskusi bersama guru kelas untuk membahas permasalahan dalam kelas serta kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus 1. Tahap ini juga mendiskusikan rancangan kegiatan untuk meningkatkan konsentrasi siswa dengan menggunakan pendekatan *storytelling*.

Secara umum, kegiatan perencanaan tersebut dilakukan dimana peneliti dan guru merancang pembelajaran harian dengan menggunakan tema “lingkunganku” dan sub tema “rumahku”. Setelah itu, guru dan peneliti menyiapkan media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Perencanaan tindakan juga dilakukan dengan menyiapkan lembar penilaian yang akan dipakai untuk melihat progress perkembangan peserta didik. Selanjutnya peneliti memberikan pengarahan dan penjelasan kepada guru tentang prosedur kegiatan dengan menggunakan pendekatan *storytelling*(Maghfirah, 2019).

Pelaksanaan tindakan

Proses belajar mengajar dilakukan dengan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Selain itu, observasi dilakukan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum kegiatan belajar dimulai, anak-anak dipersilahkan untuk berbaris, mengucapkan salam, dan berdoa lalu bernyanyi bersama lagu “tepuk rumah”. Selanjutnya guru melakukan apersepsi awal untuk menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah itu, guru menjelaskan aktivitas *storytelling* dalam kelas. Pada kegiatan inti, Anak mengamati miniatur rumah yang terbuat dari es krim dan didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati. Selanjutnya, guru akan melakukan aktivitas *storytelling* bercerita tentang hewan. Selanjutnya mereka diminta untuk menyebutkan setiap nama gambar yang telah disediakan. Rangkaian kegiatan bercerita kemudian ditutup dengan memandu anak untuk menceritakan kembali isi dalam *storytelling* yang baru disampaikan(Mahmudah & Wathon, 2024).

Observasi

Tahap ini dilakukan secara menyeluruh dari awal kegiatan sampai selesai. Pengamatan dilakukan agar keberhasilan penggunaan pendekatan *storytelling* dapat diukur. Berdasarkan observasi kegiatan kelas, dapat disimpulkan bahwa beberapa anak menunjukkan ketertarikan dengan kegiatan 3 M (mewarnai, menggunting, menempel).

Meskipun demikian, beberapa anak masih terlihat tidak memperhatikan kelas dengan baik. Dari hasil belajar siklus, ditemukan peningkatan hasil siswa dalam aspek menggambar dengan baik berada pada 13% dengan kategori berkembang sangat baik. Angka yang relatif sama ditemukan pada kemampuan menggambar. Penurunan siswa yang berada pada kategori belum berkembang berada pada angka 40% dan 30% untuk masing-masing yang dinilai dalam penelitian ini. Berikut merupakan progress siswa yang dapat dilihat dalam tabel berikut(Damayanti & Aini, 2020).

Tabel 2. Hasil belajar siklus 1

No	Keterangan	Menceritakan Kembali		Menyebut Tokoh	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	BB	6	40%	5	33%
2	MB	4	27%	5	33%
3	BSH	3	20%	3	20%
4	BSB	2	13%	2	13%
TOTAL		15	100%	15	100%

Refleksi

Berdasarkan proses belajar yang telah dilalui pada siklus 1, peneliti mencatat beberapa masalah pada proses pembelajaran yakni: beberapa anak terlihat tidak mengikuti pembelajaran atau instruksi dengan baik. Disamping itu, siswa cenderung tidak menunjukkan konsentrasi yang bagus ketika menyimak isi dalam cerita. Dari hasil belajar pada siklus 1 dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti, penelitian ini diputuskan untuk berlanjut pada siklus dua dengan sejumlah perbaikan pada siklus 1. Secara umum tahapan pada siklus 2 relatif sama dengan siklus 1 dengan beberapa perubahan pada aspek kegiatan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Berikut merupakan gambaran tahapan pada siklus 2 (Hasanah & Muryanti, 2019).

Siklus 2

Perencanaan tindakan

Perencanaan tindakan dilakukan dengan melakukan diskusi bersama guru kelas untuk membahas tindakan perbaikan dalam kelas serta kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus 2. Tahap ini juga mendiskusikan rancangan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi peserta didik dengan menggunakan pendekatan *storytelling*.

Secara Umum, kegiatan perencanaan tersebut dilakukan dimana peneliti dan guru merancang pembelajaran harian dengan menggunakan tema “lingkunganku” dan sub tema “rumahku”. Setelah itu, guru dan peneliti menyiapkan media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Perencanaan tindakan juga dilakukan dengan menyiapkan lembar penilaian yang akan dipakai untuk melihat progress perkembangan peserta didik. Selanjutnya peneliti memberikan pengarahan dan penjelasan kepada guru tentang prosedur kegiatan dengan menggunakan pendekatan *storytelling* (Paramita & Sufiati, 2020).

Pelaksanaan tindakan

Proses belajar mengajar dilakukan dengan mengacu pada skenario dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah diperbaiki berdasarkan refleksi siklus 1. Selain itu, observasi dilakukan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan media gambar berseri dapat dijelaskan sebagai berikut.

Sebelum kegiatan dimulai, anak-anak dipersilahkan untuk berbaris, mengucapkan salam, dan berdoa lalu bernyanyi bersama lagu “rumahku”. Selanjutnya guru melakukan apersepsi awal untuk menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah itu, guru menjelaskan aktivitas *storytelling* dalam kelas.

Pada kegiatan ini, Anak mendengarkan cerita guru tentang bagian-bagian rumah dan ruangan-ruangan yang ada di rumah dan didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati. Setelah itu, mereka akan ditanya tentang bagaimana bentuk atap rumah, bagian-bagian rumah sampai dengan siapa yang menciptakan rumah.

Selanjutnya, guru akan melakukan aktivitas *storytelling* bercerita tentang hewan. Setelah itu, anak diminta untuk mengulang kosa kata dan menyebutkan setiap nama gambar. Rangkaian kegiatan bercerita kemudian ditutup dengan memandu anak untuk menceritakan kembali isi dalam *storytelling* yang baru disampaikan. Kegiatan penutup dilakukan dengan menanyakan kembali kegiatan yang telah dilakukan. Selanjutnya guru dan siswa akan bersiap berdoa untuk mengakhiri pembelajaran (Nurjanah et al., 2021).

Observasi

Tahap ini dilakukan secara menyeluruh dari awal kegiatan sampai selesai. Pengamatan dilakukan agar keberhasilan penggunaan pendekatan *storytelling* dapat diukur. Berdasarkan observasi kegiatan kelas, dapat disimpulkan bahwa beberapa anak menunjukkan ketertarikan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas *storytelling*. Meskipun demikian, beberapa anak masih terlihat tidak memperhatikan kelas dengan baik (Insani et al., 2023).

Dari hasil belajar siklus, ditemukan peningkatan hasil siswa dalam aspek menceritakan kembali cerita dengan baik berada pada 87% dengan kategori berkembang sangat baik. Angka yang relatif sama ditemukan pada kemampuan menyebut tokoh yakni sebesar 80%. Penurunan siswa yang berada pada kategori belum berkembang berada pada

angka 0% untuk masing-masing kategori yang dinilai dalam penelitian ini. Berikut merupakan progress siswa yang dapat dilihat dalam tabel berikut (Robingatin et al., 2021).

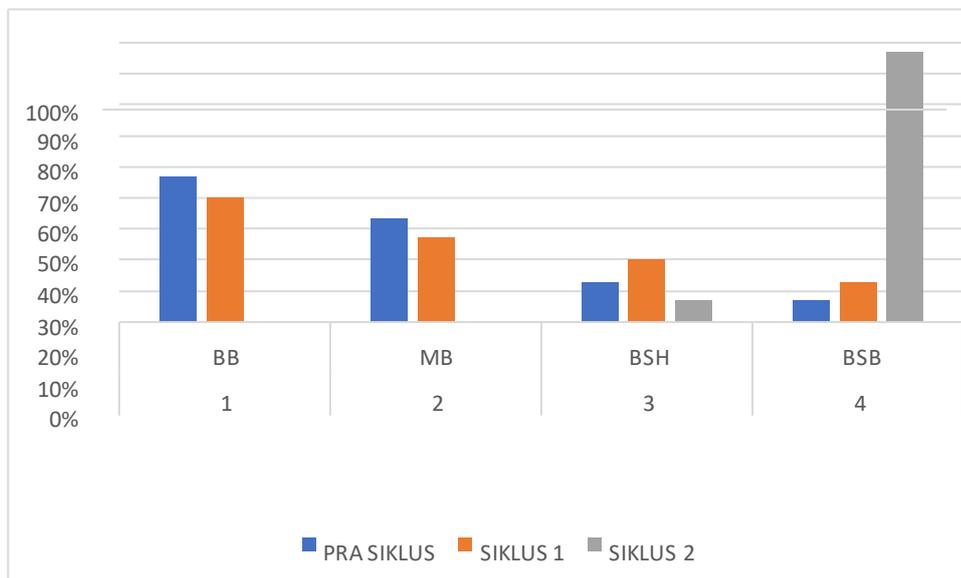
Tabel 3. Hasil belajar siklus 2

No	Keterangan	Menceritakan Kembali		Menyebut Tokoh	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	BB	0	0%	0	0%
2	MB	0	0%	1	7%
3	BSH	1	7%	2	13%
4	BSB	13	87%	12	80%
TOTAL		14	93%	15	100%

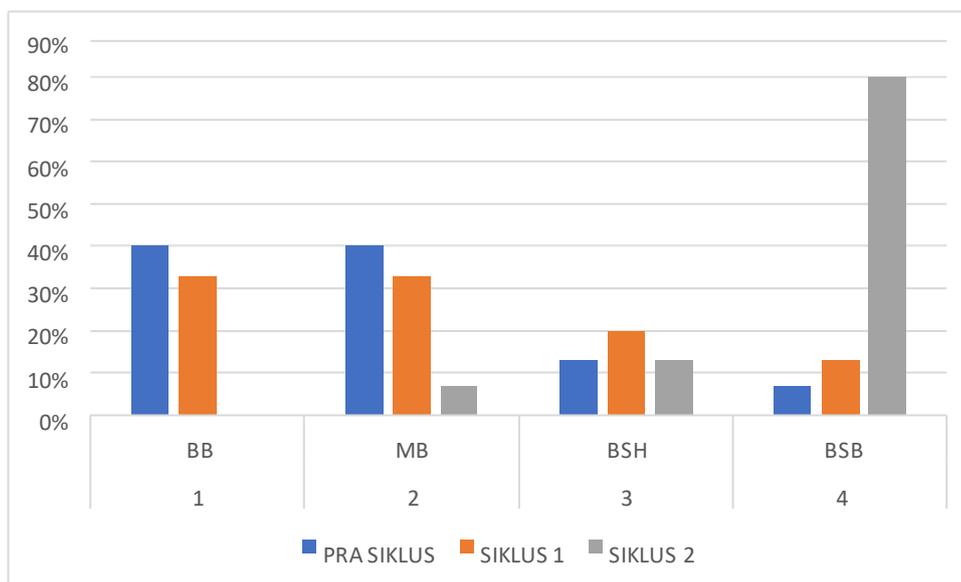
Refleksi

Berdasarkan proses belajar yang telah dilalui pada siklus 2, peneliti mencatat bahwa telah ditemukan perkembangan signifikan pada siklus 2 dengan persentasi capaian hasil belajar yakni sebesar 80%. Beberapa masalah ditemukan pada siklus pertama seperti konsentrasi anak yang terpecah dan tidak mengikuti instruksi dengan baik dapat diminimalisir dengan pendekatan *storytelling*. Berdasarkan data yang ada pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, telah terjadi penurunan pada kategori belum berkembang (Wahyuni & Erdiyanti, 2020).

Sebaliknya, jumlah siswa yang mencapai kategori berkembang dengan sangat baik telah beradapada angka 80%. Pada dasarnya, data hasil belajar pada siklus II tidak menunjukkan angka yang mutlak yakni 100%. Meskipun demikian, peneliti berkesimpulan bahwa capaian hasil belajar siswa telah melewati batas yang ditentukan dalam penelitian ini untuk menentukan keberhasilan penggunaan pendekatan *storytelling* yakni sebesar 80%. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan anak untuk menceritakan kembali bagaimana perasaannya mengikuti kegiatan M (Menggambar, Menggunting dan Menempel) dalam aktivitas 3 M (Menaggambar, Menggunting dan Menempel). Untuk memberikan gambaran perkembangan capaian belajar anak, berikut merupakan grafik yang menjelaskan progress dalam siklus 1 dan 2, sekaligus perbandingan capaian belajar dari keseluruhan tahapan pada grafik 3.



Grafik 1. Perbandingan kemampuan motorik halus



Grafik 2. Perbandingan kemampuan setelah di lakukan kegiatan 3M

Data pada tiga siklus diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan secara signifikan dari pra siklus sampai dengan siklus 2. Dalam aspek kemampuan 3 M (mewarnai, menggunting, menempel) terjadi peningkatan sebesar 80% pada kategori berkembang sangat baik (BSB), jika dibandingkan dengan tahap 1. Persentasi jumlah siswa

dengan kemampuan mengikuti 3 M juga meningkat sebesar 73% jika dibandingkan dengan capaian mereka pada tahap pra siklus. Dengan demikian, kegiatan 3 M ini dapat meningkatkan motorik halus anak, khususnya pada aspek aktif mengikuti kegiatan.

Penelitian lain juga menjelaskan terkait peningkatan motorik halus dengan menggunakan metode 3 M (menggambar, menggunting dan menempel). Dalam sebuah studi yang melibatkan siswa PAUD Bhakti Ibu Anyar, ditemukan peningkatan motorik halus anak sebesar 84% pada siklus kedua. Disamping itu, penerapan metode 3 M telah membantu menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar di kelas. Penelitian tentang kegiatan 3M (mewarnai, menggunting, menempel) terhadap koordinasi mata dan tangan anak dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi untuk mengamati keterampilan anak saat anak melakukan kegiatan 3M serta lembar penilaian hasil karya anak untuk mendapatkan data hasil belajar sebagai bentuk kemampuan koordinasi mata dan tangan anak setelah melakukan kegiatan 3 M. Data hasil penelitian dianalisis dan diuji dengan analisis regresi sederhana.

Berdasarkan data yang telah diambil pada saat kegiatan 3M maka dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan tersebut merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, yang nantinya akan berpengaruh terhadap capaian perkembangan berikutnya. Kegiatan 3M (mewarnai, menggunting, menempel) dapat dijadikan sebagai cara untuk melatih koordinasi mata dengan jari tangan sehingga menjadikan motorik halus berkembang menjadi lebih optimal. Perkembangan motorik adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Aktivitas anak terjadi di bawah kontrol otak.

Secara umum ada tiga tahap perkembangan keterampilan motorik anak usia dini, yaitu tahap kognitif, asosiatif, dan autonomous. Optimalnya pertumbuhan fisik anak memang sangat penting karena secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku sehari-hari. Secara langsung, pertumbuhan fisik anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak sedangkan secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan fisik/ motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Sedangkan meningkatnya motorik anak akan meningkatkan pula aspek fisiologis, kemampuan sosial emosional dan kognitif anak.

Perkembangan aspek motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Gerakan motorik kasar adalah gerakan yang membutuhkan koordinasi sebagian tubuh anak, sedangkan gerak motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-

otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Kedua macam gerakan ini sangat diperlukan anak dikemudian hari (Sujiono, dkk., 2010).

Pada anak usia dini perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus berlangsung sangat pesat. Pada usia tersebut koordinasi mata-tangan anak semakin baik, bahkan sudah dapat menggunakan kemampuannya untuk mengurus dirinya sendiri dengan sedikit pengawasan orang dewasa. Disamping itu anak mulai dapat menyikat gigi, menyisir, mengancingkan pakaian, membuka dan menutup ritsluiting, memakai sepatu serta menggunakan sendok makan.

Kelenturan tangannya pun semakin baik, ia mulai dapat menggunakan tangannya untuk berkreasi. Misalnya, menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, membuat gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta manajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai semua ini pada tahap yang sama (Aisyah, dkk., 2010).

Keterampilan motorik halus yang paling utama adalah kemampuan memegang pensil dengan tepat yang diperlukan untuk menulis kelak. Perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berakitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Pada usia 5 atau 6 tahun koordinasi gerak motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan.

Dalam hal perkembangan motorik halus, anak-anak dapat dilatih keterampilannya melalui berbagai aktivitas yang menunjang. Beberapa kegiatan yang menunjang antara lain mencoret-coret di kertas, yang akan berkembang menjadi coretan benang kusut, kemudian menjadi garis lurus, lengkung, dan seterusnya. Sekalipun kematangan motorik mempunyai peran besar, tetapi tanpa latihan yang dilakukan melalui bermain maka perkembangan motorik tidak berkembang dengan pesat. (Sugiyanto, 2007)

Peran guru dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar anak usia dini sangatlah penting. Gurulah yang paling menentukan aktivitas fisik dan olahraga yang dilakukan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Melalui berbagai arahan, guru juga dapat menumbuhkan minat anak terhadap olahraga (motorik kasar) dan motorik halus.

Guru juga berperan dalam membiasakan anak didiknya untuk memakan makanan yang bergizi. Pemilihan suatu metode pembelajaran ditentukan oleh tujuan yang akan dicapai anak, sedangkan metode merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk mengembangkan motorik anak guru dapat menerapkan metode-metode yang akan menjamin anak tidak mengalami cedera dan menyesuaikannya dengan karakteristik anak usia dini. Hal-hal yang perlu dilakukan guru dalam pemilihan metode untuk meningkatkan motorik anak TK adalah menciptakan lingkungan yang aman dan kegiatan yang menantang, menyediakan tempat, bahan dan alat yang dipergunakan dalam keadaan baik, serta membimbing anak mengikuti kegiatan tanpa menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya (Sujiono, dkk., 2010).

Mewarnai yaitu kegiatan atau aktivitas membubuhkan warna melalui berbagai media baik saat si anak sedang menggambar, atau meletakkan warna pada saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diwarnai. Untuk mewarnai gambar anda harus bijak dan mengacu kepada kreativitas, emosi, dan imajinasi anak, seperti apabila anak dihadapkan dengan gambar pisang yang belum diwarnai, bukan berarti anak harus mewarnai pisang dengan warna kuning (karena pisang warnanya kuning). Sebagai guru, hal yang perlu diperhatikan ialah ekspresi, emosi, dan rasa yang ingin anak tuangkan melalui sebuah warna (Wirdalena & Mayar, 2022).

Berdasarkan kenyataan tersebut sebaiknya anda memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi sesuai suasana hati mereka. Hal yang paling penting adalah bagaimana anak memahami teknik memberi warna gambar tersebut. Penekanannya untuk adalah mewarnai dengan rapi dalam menggunakan media pewarnanya, sehingga akan dapat melatih anak dalam keterampilan, apresiasi menentukan sikap dalam memilih media dan waktu (Harahap, 2019).

Mewarnai gambar melatih anak selain kemampuan motoriknya juga melatih ketrampilan, kerapian dan kesabaran. Kemampuan motorik didapatkan karena anak selalu berusaha untuk menggerakkan fisiknya secara terkendali dan terarah dengan aturan-aturan baik yang ada pada diri anak itu sendiri atau aturan-aturan pada umumnya dalam tata cara mewarnai gambar.

Keterampilan didapatkan dari oleh tangan yang berulang-ulang, sehingga semakin lama anak akan mampu mengendalikan, mengarahkan sehingga apa yang dihasilkan oleh tangan mereka sesuai dengan apa yang dikehendaki. Dari kebiasaan ini keterampilan dalam berkarya akan dicapai. Kerapian didapatkan dari bagaimana anak membutuhkan warna-warna ditempat yang telah ditentukan. Semakin lama anak berkreasi akan semakin tepat dalam meletakkan warnanya, karena semakin terampil dalam menggoreskan media pewarnanya. Kesabaran dapat diperoleh dari bagaimana anak memilih, menentukan komposisinya agar tepat menurutnya, dan seberapa ia akan meletakkan warna-warna dalam

mengemposisikan. Dari berlatih yang terus menerus semakin lama anak akan memiliki sikap yang pada akhirnya menjadikan anak tersebut melakukan dengan sadar dan sabar. Gunting berguna untuk melatih anak agar mampu menggunakan alat, dan melatih keterampilan memotong objek gambar. Hal ini membantu perkembangan motorik, latihan keterampilan, sikap, dan apresiatif bagi anak (Ingkir et al., 2020).

Keterampilan yang akan didapat oleh anak antara lain; keterampilan mengoperasikan alat gunting untuk memotong kertas, keterampilan memotong di tempat yang benar, kecermatan mana yang harus dipotong dan mana yang tidak boleh dipotong, dan ketahanan mengerjakan memotong dengan waktu yang relatif lama bagi anak.

Sikap anak didapatkan melalui suka atau tidak suka dengan hasil potongan yang telah ia lakukan untuk ditempatkan (dipasang pada tempat yang telah disediakan). Setelah ia potong sebelum dibubuhi lem ia coba pasang pas atau tidak, bagus atau tidak, salah atau benar. Dari beberapa hal yang telah ia lakukan tentu akan melatih sikap anak terhadap yang ia lakukan dan tata cara yang harus dijalankan.

Apresiatif didapatkan dari penanaman sikap, keterampilan, pengalaman berkarya, pengetahuan dalam memadukan guntingan kertas, dan pewarnaan hasil karyanya. Maka ia akan memiliki rasa menghargai, menyayangi, dan memelihara paling tidak karya yang telah ia dapatkan atau karya temannya. Gambar yang akan digunting oleh anak sudah mempunyai batas yang telah dirancang oleh penggambar. Yaitu garis yang membatasi gambar atau kontur bidang. Kegiatan menggunting dapat dilakukan dengan cara menggunting di luar objek gambar yang diwarnai dengan jarak kira-kira 1mm sehingga ruang warna tidak dikurangi dan tidak ada kelebihan kertas putih. Objek gambar yang diwarnai dengan media kering akan tidak banyak memiliki kesulitan pada waktu pengguntingan karena kertas tetap dalam keadaan kering sehingga langsung dapat dipotong dengan menggunakan gunting. Objek gambar yang diwarnai dengan media basah akan lebih sulit pemotongannya. Maka harus ditunggu sampai gambar tersebut sampai kering benar, karena kertas yang lembek akan gampang sobek bila digunting. Menempel merupakan kegiatan lanjut dari menggunting. Menempel ini adalah kegiatan finishing dari kegiatan 3M, karena apabila proses penempelan ini telah dilakukan maka berakhirilah kegiatan 3M. Mewarnai, menggunting dan menempel mempunyai tujuan motorik karena dapat diukur dari hasil keterampilan dalam menempel gambar. Penempelan gambar dikatakan baik jika tepat pada tempat yang telah disediakan berupa bentuk kolom kosong yang terdapat garis pinggirnya untuk membatasi objek gambar yang telah diwarnai.

Anda pasti memahami bahwa anak usia dini masih sangat tergantung orang lain dalam mengerjakan kegiatan seni. Maka Anda sebagai pendidiknya sebaiknya membimbing dengan cara membantu sambil ikut memegang kertas gambar yang akan

ditempelkan karena proses menempel ini sangat diperlukan latihan secara berulang-ulang. Untuk meletakkan kertas yang sudah dioleskan lem akan sulit bagi anak, sebab kertas yang sudah terolesi lem begitu menempel kertas lain akan mudah lengket dengan kertas lain tersebut, padahal apabila posisi kertas tersebut belum pas maka sangat sulit untuk dilepas lagi. Penggunaan lem sebaiknya tidak menggunakan lem yang beraia (encer sekali), karena akan menjadikan potongan gambar mudah kusut karena basah. Menempel merupakan proses terakhir dari kegiatan 3M. Proses dalam menempel mempunyai tujuan motorik yang sangat nyata, karena dalam menempel potongan gambar diperlukan ketelitian, kesabaran, keterampilan dalam proses penempelan gambar.

Untuk kegiatan menempelkan gambar telah disediakan tempat yang biasanya sudah ada batas-batasnya, yaitu ruangan kosong yang bentuknya sama dengan bentuk yang diwarnai. Urutan mewarnai, menggunting dan menempel merupakan satu rangkaian walaupun pelaksanaannya sendiri-sendiri.

Setelah gambar diwarnai maka terus digunting sesuai batas yang telah ditentukan. Penempelan dengan menggunakan lem merupakan kegiatan yang perlu mendapat bimbingan oleh pendidik secara ekstra. Untuk pelaksanaan penempelan sering banyak banyak terdapat kesulitan bagi anak, yaitu arah gambar yang sering terbalik, bagian atas diletakkan dibagian bawah dan atau sebaliknya, atau penempelan yang tidak pas sehingga apabila sudah terlanjur menempel sulit untuk dilepas lagi. Dari kejadian seperti ini maka Anda sebagai pendidik benar-benar harus memperhatikan dan membimbing dengan sabar dan teliti.

Mewarnai, menggunting dan menempel adalah kegiatan pengembangan yang memiliki ranah-ranah yang sangat nyata, artinya kemampuan-kemampuan yang diharapkan pada tujuan pengembangan dalam kegiatan ini akan cepat nampak.

Tema yang disajikan harus sesuai dengan daerah tempat anak didik kita, misalnya diperkotaan dan perdesaan. Dengan bekal kompetensi tambahan tersebut Anda tentu akan lebih mantap dalam mengelola kegiatan pembelajaran, kreatif, produktif, inovatif dan percaya diri sehingga suasana kelas dapat berlangsung dengan menyenangkan, dinamis serta penuh kehangatan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di TK DW Agung Batin, dapat disimpulkan bahwa kegiatan 3M (mewarnai, menggunting, menempel) dapat mengembangkan motorik halus anak Berdasarkan data yang telah diambil pada saat kegiatan " 3M (mewarnai, menggunting, menempel)", maka dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan ini merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan

motorik halus, yang nantinya akan berpengaruh terhadap pencapaian perkembangan berikutnya seperti, kemampuan koordinasi mata dengan jari tangan, kemampuan motorik halus secara optimal.

Daftar Pustaka

- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia* <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6686>
- Harahap, F. (2019). Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood* <http://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ataluna/article/view/1284>
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood.* <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/29>
- Ingkir, Y., Wondal, R., & Arfa, U. (2020). Kegiatan membuat dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud.* <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2043>
- Insani, L. P. Z., Astawa, I. M. S., & ... (2023). Pengembangan Metode Finger Painting Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Journal of Classroom* <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/2815>
- Jazilurrahman, Widat, F., Tohet, M., Murniati, & Nafi'ah, T. (2022). Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4).
- Khasanah, U., & Suparman, M. A. (2022). Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Menggunakan Big Book. Prenada Media.
- Kurnia, R. (2019). Bahasa Anak Usia Dini. Kencana.
- Kurniawan, H. (2016). Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Jamak Anak. Kencana.
- Lestaringrum, A., Nugroho, I. H., & ... (2020). Kegiatan meremas koran dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Child Education* <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/CEJ/article/view/1617>
- Madyawati, L. (2017). Strategi pengembangan motoric halus pada anak. Kencana.

- Maghfirah, S. (2019). Pemanfaatan barang bekas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood*
<http://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/atfaluna/article/view/938>
- Mahmudah, L., & Wathon, A. (2024). Pengaruh Kegiatan Menggunting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Sistim Informasi Manajemen*.
<https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/229>
- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Usia Dini*, 5(1).
- Nuraya, N., Nurhasanah, N., Suarta, I. N., & ... (2022). Pengembangan Kegiatan Meronce Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mekar Sari Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi*
<http://www.jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1052>
- Nurjanah, D. Y., Wulandari, R. S., & ... (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dalam Persiapan Menulis melalui Kegiatan Kolase. ... *Anak Usia Dini*.
<https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/126>
- Paramita, M. V. A., & Sufiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2615>
- Patintingan, M. L. (2018). Strategi Pembelajaran Melalui kegiatan bermain upaya Memusatkan Perhatian belajar Siswa Kelas VI SDN 190 Lemo Malimbong. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Pratiwi, A. (2018). Meningkatkan Motorik halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Menggunting. Skripsi. Universitas Sultan Agung Tirtayasa.
- Putri, E. D. A., Wahyuno, E., Susilawati, S. Y., & ... (2021). Keefektifan Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis. *Jurnal Ortopedagogia*.
<https://www.neliti.com/publications/473341/keefektifan-permainan-playdough-terhadap-kemampuan-motorik-halus-autis>
- Rahim, N. A. (2023). PENGARUH KEGIATAN MOZAIK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA KELOMPOK B TAMAN KANAK KANAK NUSA KOTA MAKASSAR. *eprints.unm.ac.id*. <https://eprints.unm.ac.id/27078/>
- Robingatin, R., Asiah, S. N., & ... (2021). Kemampuan Motorik Halus Anak Laki-Laki dan Perempuan. *BOCAH: Borneo Early*.
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3302431>
- Roslin, M. W., Astuti, I., & Yuniarni, D. (2019). Peningkatan Konsentrasi melalui Metode menggambar dan menggunting pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.

- Susanto, A. (2019). Perkembangan Anak Usia Dini pengantar dalam berbagai aspeknya. Kencana.
- Taznidaturrohmah, Y. E., Pramono, P., & ... (2020). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan montase pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Dinoyo 01 Mojokerto. Jurnal Pendidikan
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/29805>
- Wahyuni, R., & Erdiyanti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak
<https://www.murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/5>
- Weinert, S., Ebert, S., & Dubowy, M. (2019). Kompetenzen und soziale Disparitäten im Vorschulalter [Competencies and social disparities at preschool age]. Zeitschrift für Grundschulforschung, 1, 32–45.
- Wirdalena, S. Y., & Mayar, F. (2022). Pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak berbasis pendekatan tematik. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia
<https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3618>
- Wulan, W. M., & Watini, S. (2023). Implementasi Model ASYIK dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di KB Inklusi. ... Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
<https://scholar.archive.org/work/s4nsx4xh4rhqlixmgznabwqzyq/access/wayback/http://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/3107/pdf>
- Yunitasari, S. E., Purwaningsih, S. J., Wahyuningsih, S. E., Zaifan, S., & Yunaini. (2023). Melatih konsentrasi melalui permainan sensorimotor pada anak kelompok B (Studi Kasus TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur). Jurnal Pendidikan Indonesia, 4(1).