

## Pengaruh Permainan Bubur Kertas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di Raudhatul Athfal Ibnu Khaldun Padang

Lathifa Kamal<sup>1</sup>, Rakimahwati<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang

Email: [lathifa.kamal.01@gmail.com](mailto:lathifa.kamal.01@gmail.com)<sup>1</sup>, [rakimahwati10@yahoo.com](mailto:rakimahwati10@yahoo.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini didasarkan dengan belum berkembangnya kemampuan motorik halus anak secara optimal, seperti beberapa anak yang masih kesulitan dalam mengkoordinasikan antara mata dan tangan, serta motivasi anak mengerjakan kegiatan yang dapat mengembangkan motorik halus masih rendah meskipun didampingi oleh guru. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa berpengaruh permainan bubur kertas terhadap perkembangan motorik halus anak di Raudhatul Athfal Ibnu Khaldun Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperimen*. Populasi penelitian ini seluruh murid Raudhatul Athfal Ibnu Khaldun Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *total sampling*, yaitu jumlah sampel sama dengan populasi dengan kelas B1 dan kelas B2 masing-masingnya berjumlah 16 anak. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa didapatkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen memperoleh kenaikan sebesar 13,25. Kemudian berdasarkan uji hipotesis diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka disimpulkan bahwa kegiatan bubur kertas berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak di RA Ibnu Khaldun Padang.

**Kata Kunci :** *Bubur kertas, motorik halus, anak usia dini.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah suatu kegiatan menstimulasikan serta memberikan bimbingan berupa pembelajaran dalam pengembangan kemampuan anak dengan maksimal yang mana mampu dilaksanakan melalui pendidikan formal yaitu Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA). PAUD merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak yang terdiri dari beberapa faktor, diantaranya adalah agama dan moral,

kemampuan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Keadaan ini harus sesuai dengan kemampuan dan tahapan tumbuh kembang kelompok usia oleh anak usia dini. diberikannya stimulus dalam meningkatkan tumbuh kembang perilaku, keterampilan, dan pengetahuan anak dapat dilakukan melalui program pendidikan anak usia dini, sebelum si anak memasuki jenjang pendidikan formal yang lebih tinggi.<sup>1</sup>

Upaya pembinaan pendidikan pada anak dilakukan dengan memberikan sesuatu yang dapat membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani anak, yang sejalan dengan prinsip pendidikan. Adapun prinsip PAUD diantaranya: 1) Penyesuaian (adaptasi) pada kebutuhan anak, 2) Belajar seraya bermain, 3) Lingkungan yang mendukung, 4) Menggunakan pembelajaran yang selaras, 5) Mengembangkan berbagai kemampuan, kemahiran, serta keahlian dalam hidup, 6) Menggunakan beraneka macam media pendidikan yang kondusif dan sumber pembelajaran, 7) Dilaksanakan secara bertahap dan *continue*, Oleh sebab itu, dengan menerapkan prinsip PAUD dapat mengembangkan potensi anak.<sup>2</sup>

Anak-anak pada jenjang pendidikan TK / RA pada lima tahun pertama disebut usia keemasan (*The Golden Age*). Hal ini dikarenakan anak memiliki kemampuan besar dalam melakukan pengoptimalan pada sektor perkembangannya. Salah satu perkembangan yang dilakukan anak adalah perkembangan motorik, yaitu perkembangan yang digunakan sebagai unsur intensif pada pengendalian gerak tubuh dan erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Oleh sebab itu, setiap gerakan anak yang sederhana merupakan hasil pola keterkaitan yang rumit dalam tubuh yang dikendalikan oleh otak. Hurlock (1978: 147) juga menjelaskan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh yang terkoordinir melalui syaraf, urat syaraf, dan otot.

---

<sup>1</sup>Kustiawan, Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Malang: Gunung Samudra. 2016).hal 14

<sup>2</sup>Depdiknas. *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. 2007).hal 42

Peningkatan dan perkembangan motorik halus pada anak sangatlah penting karena secara tidak langsung akan menentukan keahlian dalam bergerak seperti menulis, menggunting, serta menggenggam. Gerakan-gerakan itu mengikutsertakan beberapa bagian tubuh tertentu. Gerakan ini dimulai pada perkembangan bagian otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jari tangan, kelenturan pergelangan tangan, dan melatih gerakan mata. Motorik halus adalah suatu kegiatan yang memerlukan otot halus atau beberapa anggota tubuh tertentu (tangan) sebagai manipulasi lingkungan.<sup>3</sup>

Kegiatan motorik halus bertujuan dalam melatih skill korelasi motorik anak Seperti yang diketahui bahwa motorik halus melibatkan korelasi tangan dan mata yang ditumbuhkembangkan dalam kegiatan bermain membentuk tanah liat / lilin / adonan, menjimplak bentuk, menempel, dan meremas benda.

Perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan melalui sebuah strategi sederhana yang disebut bermain. Dimana kegiatan bermain merupakan hal yang lebih diprioritaskan sebagai sarana untuk belajar anak. Adapun cara untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kematangan motorik halus anak supaya berkembang dengan sempurna diperlukan adanya perangsangan yang tepat untuk mengembangkannya, diantaranya yaitu melakukan permainan yang unik dan menarik.

Permainan adalah sesuatu yang dibentuk/disusun dalam bentuk sederhana maupun kompleks. Permainan merupakan bentuk mengaktualisasikan diri terhadap kegiatan yang diminati dan disukai. Dengan adanya permainan, dapat membangun kepercayaan diri, pengenalan, dan juga dapat mengekspresikan diri dalam proses belajar. Permainan adalah hal yang sangat penting bagi anak untuk proses tumbuh kembangnya.

---

<sup>3</sup>Sunardi, Sunaryo. *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. (Jakarta: Depdiknas. 2008).hal, 32

Melalui permainan anak dapat belajar bermacam-macam hal tentang kehidupan sehari-hari.

Bubur kertas merupakan salah satu permainan yang mampu mengembangkan motorik halus anak. Bubur kertas adalah sebuah alat yang digunakan dalam permainan atau pembuatan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Bubur kertas ini merupakan bahan yang tipis, ringan, mudah digunakan, dan cukup unik yang terbuat dari hasil pemadatan serat. Dengan demikian anak akan dengan gampang mengolah bubur kertas menjadi hasil karya dari permainan bubur kertas. Bubur kertas adalah adonan dengan bahan kertas koran yang melalui proses perendaman, proses penghalusan lalu diambil ampasnya saja, setelah itu dicampur dengan lem kanji, lalu adonan tersebut bisa dimasukkan ke dalam cetakan untuk menghasilkan karya. Jika ingin menghasilkan bubur kertas yang penuh warna, maka ditambahkan cat atau pewarna.

Adapun di RA Ibnu Khaldun yang berlokasi di Komplek Taruko 3 blok N 19 Kel. Gunung Sarik Kec. Kuranji Kota Padang, terlihat berbagai masalah pada motorik halus anak yaitu terbukti dengan korelasi antara tangan dan mata anak belum teratur dan tertata dengan baik, anak belum bisa menjiplak bentuk dengan menggunakan media, seperti masih kurang bisa dalam kegiatan merobek, meremas, menggenggam, mencetak, dan melepaskan hasil cetakan. Hal ini juga disebabkan karena minimnya variasi penggunaan metode dalam mengembangkan motorik halus anak dan media yang digunakan kurang menarik bagi anak. Media pembelajaran berperan penting dalam mengembangkan motorik halus anak, terutama media permainan. Dengan demikian seorang guru harus lebih kreatif lagi dalam menyiapkan media pembelajaran. Karena terkadang guru hanya mempersiapkan media pembelajaran dalam bentuk lembar kerja siswa yang menyebabkan anak mudah bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Maka perlu disiapkan dengan baik media permainan yang mampu memfasilitasi perkembangan motorik halus anak.

Anak di RA Ibnu Khaldun masih memiliki kekurangan pada motorik halus anak. Oleh sebab itu, menarik bagi peneliti dilakukannya penelitian dengan judul pengaruh permainan bubur kertas terhadap perkembangan motorik halus anak di Raudhatul Athfal Ibnu Khaldun Padang. Tujuan penelitian diketahui seberapa besar pengaruh permainan bubur kertas terhadap perkembangan motorik halus anak di Raudhatul Athfal Ibnu Khaldun Padang.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasy Eksperiment*, dengan rancangan penelitian *pre-test* dan *pro-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Total Sampling* yaitu jumlah sampel yang sama populasinya pada kelas B1 dan kelas B2 dengan jumlah 16 orang. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Data diolah dengan uji perbedaan masing-masing variabel (*t-test*) menggunakan *SPSS 22.0*.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan di RA Ibnu Khaldun Kota Padang pada bulan Juni 2022. Penelitian dilakukan 10 kali pertemuan, yang mana 5 kali pertemuan pada kelas eksperimen dengan permainan bubur kertas oleh peneliti dan 5 kali pertemuan pada kelas kontrol dengan permainan plastisin oleh guru. Hasil Peneletian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. **Perbedaan *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Alifa	7	13	6	Aisyah	7	10	3
Anggun	8	13	5	Alika	9	12	3
Bariq	6	12	6	Anugrah	8	10	2
Bilqis	9	14	5	Aqila	9	13	4

Duta	10	14	4	Azik	11	13	2
Fahri	10	15	5	Azka	7	10	3
Gibran	9	12	3	Balqis	10	13	3
Gea	11	15	4	Fani	6	10	4
Indah	7	12	5	Fina	9	11	2
Latifah	5	10	5	Habib	8	11	3
Marwa	13	16	3	Kenzi	5	9	4
Nada	7	12	5	Ledy	7	10	3
Naizel	9	14	5	Rasyi	8	11	3
Nazif	7	13	6	Sintia	6	9	3
Rania	9	13	4	Syakira	12	13	1
Risa	10	14	4	Zikri	9	11	2
<b>Jumlah</b>	<b>137</b>	<b>212</b>			<b>131</b>	<b>176</b>	
<b>Rata-Rata</b>	<b>8,56</b>	<b>13,25</b>			<b>8,19</b>	<b>11</b>	

*Sumber: Hasil Penilaian Pre-Test dan Post Test*

Pada hasil penelitian di atas, terlihat keseluruhan adanya kenaikan pada kelas kontrol skor anak *pre-test* 131 dan *post-test* 176. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 8,19 dan *post-test* 11. Selain itu, terdapat perkembangan kemampuan motorik halus anak menggunakan permainan bubur kertas di kelompok eksperimen. Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap skor anak *pre-test* 137 dan *post-test* 212. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 8,56 dan *post-test* 13,25. Pada kedua kelas, hasil dari penelitian memiliki kesamaan peningkatan tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan data penelitian tersebut, penelitian ini berguna dalam menstimulasi perkembangan dan peningkatan motorik halus anak usia dini melalui permainan bubur kertas. Terdapat empat indikator yang di nilai peneliti, diantaranya yaitu: 1) Anak mampu meremas adonan bubur kertas sampai halus, 2) Anak mampu mengaduk adonan bubur kertas dengan jari-

jari tangan sampai tercampur rata, 3) Anak mampu memasukkan adonan bubur kertas ke dalam cetakan, 4) Anak mampu mengeluarkan adonan bubur kertas dari cetakan.

Pada saat melakukan penelitian, peneliti menemukan bahwa anak lebih antusias dan aktif saat melakukan permainan bubur kertas dibandingkan dengan menggunakan plastisin di kelas kontrol. Dapat dilihat dari data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yang mengalami kenaikan skor. Dari data perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, terdapat peningkatan dari kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun nilai kelas eksperimen lebih tinggi skornya daripada kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas eksperimen pada *post-test* yaitu 13,25 dan pada *post-test* kelas kontrol 11,00.

Uji yang dilakukan pada penelitian adalah uji normalitas, uji homogen, uji hipotesis, dan uji t. Berikut adalah hasil uji normalitas.

**Tabel 2. Tests of Normality**

	Hasil	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas	Pre-Test Kontrol	,144	16	,200*	,970	16	,832
	Pre-Test Eksperimen	,154	16	,200*	,963	16	,717
	Post-Test Kontrol	,198	16	,095	,876	16	,033
	Post-Test Eksperimen	,137	16	,200*	,955	16	,572

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 22.0

Berdasarkan tabel, dihasilkan jumlah data (N) pada kelas eksperimen 16 anak dan kelas kontrol 16 anak. Berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov*, disimpulkan bahwa data rata-rata terdistribusi normal karena memiliki Sig > 0,05.

Berikut adalah hasil uji homegenitas.

**Tabel 3. Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.

Based on Mean	,011	1	30	,917
Based on Median	,000	1	30	1,000
Based on Median and with adjusted df	,000	1	29,155	1,000
Based on trimmed mean	,014	1	30	,908

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 22.0

Berdasarkan tabel pengujian diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,917 karena nilai signifikannya lebih dari 0,05, yakni  $0,917 > 0,05$  sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi, kedua kelas yang dijadikan penelitian merupakan kelas yang homogen.

Berikut adalah hasil uji hipotesis.

Tabel 4. Group Statistics

	Model	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Post-Test Eksperimen	16	13,25	1,483	,371
	Post-Test Kontrol	16	11,00	1,414	,354

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 22.0

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (mean) untuk kelas eksperimen adalah 13,25 dan kelas kontrol 11. Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan kedua perlakuan tersebut signifikan atau tidak, dilakukan penafsiran tabel berikut:

Tabel 5. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.011	.917	4.392	30	.000	2.250	.512	1.204	3.296
	Equal variances not assumed			4.392	29.932	.000	2.250	.512	1.204	3.296

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 22.0

Pada tabel dilihat nilai signifikansi (Sig) pada *levene's test for Equality of Variances* adalah sebesar  $0,917 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varians data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara perlakuan menggunakan permainan bubur kertas dengan perlakuan yang diberikan oleh guru dalam peningkatan motorik halus anak.

Permainan bubur kertas memiliki pengaruh terhadap perkembangan dan peningkatan motorik halus anak, karena peneliti memberikan strategi yang menunjang sesuai dengan minat anak. Seluruh kegiatan dalam bermain dengan bubur kertas dilandaskan pada minat & bakat anak, tingkat perkembangan kognitif, dan mendalaminya sosio emosional, menimbulkan rasa ingin tahu anak, kebahagiaan terhadap pengalaman panca indera dan kemauan dalam menjelajahi ide-ide progresif dibangun berdasarkan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini. Selain itu, anak sangat tertarik dan bersemangat untuk ikut serta dalam kegiatan ini karena merupakan hal yang baru dalam proses pembelajaran anak.

Permainan bubur kertas sangat cocok dalam mengembangkan motorik halus anak, bahwa kegiatan yang mampu memberikan perkembangan pada kemampuan motorik halus anak yaitu membuat karya seni rupa bentuk 3 dimensi yang hasilnya dalam bentuk patung atau barang pakai dengan media yang dipergunakan seperti tanah liat, bubur kertas, plastisin, dll. Pada kegiatan ini, anak dimulai dengan mengenali bahan bubur kertas, anak mengenal tekstur kertas, anak mengenal bentuk cetakan, dan anak juga mengenal warna. Setelah anak mengenal bahan, bentuk, dan warna, anak diajak untuk membuat adonan bubur kertas sesuai dengan panduan yang diberikan dan merujuk kepada seluruh peralatan penelitian. Seluruh

peralatan tersebut dilakukan dengan kegiatan yang memberikan kesenangan dan tidak membosankan.<sup>4</sup>

Berdasarkan data yang telah diolah, hasil dari permainan bubur kertas pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Kondisi ini dilihat dari rata-rata masing-masing kelompok. Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan perkembangan motorik halus dalam permainan bubur kertas terbukti efektif dan mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak di RA Ibnu Khaldun Padang.

### **KESIMPULAN**

Hasil analisis data pada penelitian ini disimpulkan bahwa keterampilan perkembangan motorik halus pada permainan bubur kertas terbukti berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak, dengan nilai rata-rata dari kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (kelas B1) lebih tinggi 13,25 dibandingkan kelompok kontrol (kelas B2) 11,00. Pada hasil analisis nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kegiatan bubur kertas dengan kegiatan plastisin dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak di Raudhatul Athfal Ibnu Khaldun Padang.

Berdasarkan hal di atas, maka permainan bubur kertas terbukti mampu memberikan pengaruh pada perkembangan motorik halus anak bila dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan plastisin di Raudhatul Athfal Ibnu Khaldun Padang.

---

<sup>4</sup>Ismail, Andang, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. (Yogyakarta: Pilar Media.2006).hal 81.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. (2007). *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Eliasa, Eva I. (2014). *Increasing Values of Teamwork and Responsibility of The Students Through Games: Integrating Education Character in Lectures*. *Journal Procedia: Social and Behavioral Sciences* 123. pp.196-203.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak 1, Edisi ke 6*. Jakarta: Gramedia.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Nurwarjani, Elvira Novianti. (2006). *Kreasi Cantik dari Bubur Kertas*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Maulida, Susi dan Sri Setyowati. (2015). *Pengaruh Bubur Koran Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Waduk Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan*. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol.4 No.2, pp.1-5.
- Sunardi, Sunaryo. (2008). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suratmi, Zukhairina, Ansori. (2021). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Bubur Kertas Pada Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Fattah Desa Jangga Baru Kecamatan Batin XXIV*. At- Tasyrih: *Jurnal Pendidikan*. Vol. 7 No.2, pp.1-8