

**PENGARUH PERMAINAN BUBUR KERTAS BERTEKSTUR
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA
DI TAMAN KANAK-KANAK SYUKRA CENDEKIA MADANI**

Sara Mawaddah¹, Setiyo Utoyo², Farida Mayar³, Indra Yeni⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Email: saramawaddah02@gmail.com, setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id,
mayarfarida@gmail.com, indrayeni31@yahoo.co.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of textured paper pulp play on improving children's fine motor skills, as well as to contribute to the development of more effective and enjoyable methods of fine motor stimulation for early childhood. The background of this study is that the fine motor skills of children have not developed well, with some children still unable to hold a pencil properly. When using scissors, they also struggle to open and close the scissors with one hand. This study employs a quantitative approach using an experimental method designed as a quasi-experiment. The study population included all children at Syukra Cendekia Madani Kindergarten, while the sample was taken from classes B1 and B2, each with 10 children. Data collection was conducted through tests and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The research findings show that in the experimental class, the average pre-test score was 17.7, which increased to 23.1 on the post-test. The sig. (2-tailed) value obtained from the independent sample t-test showed a significant value of $0.006 < 0.05$, indicating a significant difference between the two groups. This means that textured paper porridge games have an effect because they are able to provide rich manipulative stimuli and stimulate children's fine motor skills through activities such as squeezing, printing, and shaping

Keywords: *Early Childhood, Motor Skills, Fine Motor Skills*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan bubur kertas bertekstur dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, serta untuk memberikan kontribusi pada pengembangan metode stimulasi motorik halus yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Dilatarbelakangi oleh perkembangan motorik halus anak belum berkembang dengan baik yang mana ada beberapa anak belum mampu memegang pensil, dengan baik, ketika anak menggunakan gunting

juga masih kesusahan membuka dan mengatup gunting dengan satu tangan. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang dirancang sebagai *Quasi Experiment*. Populasi yang diteliti meliputi semua anak di Taman Kanak-kanak Syukra Cendekia Madani, sementara sampel diambil dari kelas B1 dan B2 dengan masing-masing 10 anak, Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam kelas eksperimen, rata-rata nilai *pre-test* adalah 10,8 yang meningkat menjadi 18,8 pada *post-test*, dengan sig. (2-tailed) yang dihasilkan dari pengujian menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikan $0,006 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Artinya, permainan bubur kertas bertekstur memiliki pengaruh karena mampu memberikan stimulus manipulatif yang kaya dan merangsang otot-otot halus anak melalui aktivitas seperti meremas, mencetak, dan membentuk.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Motorik, Motorik Halus

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan konsep strategis yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang memberikan kerangka legal bagi upaya pembinaan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Melalui regulasi tersebut, pemerintah menekankan pentingnya pemberian rangsangan pendidikan secara komprehensif, yang tidak sekadar fokus pada aspek intelektual, melainkan juga mencakup pertumbuhan jasmani dan rohani.

Dacholfany (2018) yang menyatakan anak usia dini adalah dimana anak peka terhadap seluruh stimulasi yang ada pada lingkungannya, baik itu diberikan secara sengaja atau tidak. Kemampuan otak anak dalam menyerap informasi baru pada tahap

ini sangatlah tinggi, sehingga masa kanak-kanak awal merupakan periode emas dalam perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Proses pembelajaran yang optimal pada tahap ini akan memberikan fondasi yang kuat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan.

Habibi (2018) tujuan PAUD yaitu membangun fondasi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Perlunya bimbingan agar anak mampu memahami berbagai fenomena alam sehingga anak dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang diperlukan nantinya dalam kehidupan

bermasyarakat. Dalam pembelajaran bagi anak-anak pada tahap awal kehidupan, ada beberapa elemen yang harus distimulasi agar anak dapat berkembang dengan baik, yaitu elemen fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni, serta moral dan agama. Semua elemen ini sangat penting bagi perkembangan anak pada usia dini, saling terhubung, dan saling berpengaruh. Salah satu elemen yang sangat penting untuk dikembangkan adalah elemen kognitif.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak diantaranya, dimana guru hendak memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak. Seorang guru profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasikan dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang optimal. Permasalahan kurangnya variasi media pembelajaran di PAUD merupakan tantangan serius dalam mengoptimalkan pertumbuhan anak. Dengan merangsang semua aspek ini secara seimbang, kita dapat membantu anak mengasah bakat dan minat mereka sejak dini.

Suhartanti dan Ika (2019) juga menjelaskan perkembangan motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih, selain itu perkembangan motorik halus

merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan suatu kegiatan.

Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus penelitian adalah aspek perkembangan motorik, diantaranya perkembangan motorik halus pada anak usia dini merupakan aspek yang sangat penting, karena menjadi fondasi bagi keberhasilan anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Fatmawati (2023) yang menyatakan bahwa perkembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan secara keseluruhan anak. Anak-anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang baik akan lebih mampu melakukan aktivitas sehari-hari seperti menggambar, menulis, makan, dan berpakaian. Permainan adalah salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Salah satu jenis permainan yang menarik bagi anak-anak adalah permainan bubur kertas bertekstur yang memiliki kemampuan untuk merangsang berbagai indera mereka, termasuk indera peraba.

Susilaningsih (2015) mengatakan bubur kertas adalah bagian dari clay. Clay adalah sejenis bahan yang mirip lilin, dengan tekstur yang lembut dan mudah dibentuk, dapat mengering dan mengeras sendiri, dan bersifat anti racun. Namun, clay atau yang bisa diartikan dengan tanah liat, juga dapat dibuat dari berbagai bahan, seperti tepung roti, bubur kertas, dll.

Setyaningrum & Probosiwi (2013) menyebutkan tekstur, yang juga dikenal sebagai barik, adalah sifat permukaan yang memiliki kemampuan untuk memukau indera raba dan penglihatan, menciptakan pengalaman yang kaya dan beragam bagi pengamat. Berbagai jenis tekstur, seperti halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, dan keras, memberikan karakteristik unik pada setiap objek, sehingga dapat memengaruhi cara kita merasakan dan memahami dunia di sekitar kita. Dengan demikian, tekstur bukan hanya sekadar elemen estetika, tetapi juga merupakan aspek penting yang dapat memperkaya pengalaman sensorik terutama bagi anak usia dini dan memperdalam makna dari setiap karya yang dihasilkan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Syukra Cendekia Madani, terlihat disaat anak melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan motorik halus tampak perkembangan motorik halus anak belum berkembang dengan baik yang mana ada beberapa anak belum mampu memegang pensil, krayon dengan baik, ketika anak menggunakan gunting juga masih kesusahan membuka dan mengatup gunting dengan satu tangan, hal ini menjadi faktor penelitian bagi peneliti. Hasil observasi menunjukkan bahwa 70% anak, atau sebanyak 7 dari 10 anak, mengalami kesulitan dalam menggenggam pensil/krayon dengan benar, yang berdampak pada ketidakrapian tulisan mereka. Selain

itu, 60% anak, yaitu 6 dari 10 anak, menunjukkan kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan saat mewarnai, sehingga hasil mewarnai mereka sering kali tidak sesuai dengan pola yang diinginkan. Dalam aktivitas yang melibatkan penggunaan alat, seperti mengoleskan lem pada kertas, 80% anak, atau 8 dari 10 anak, menunjukkan kurangnya kontrol motorik, yang mengakibatkan lem yang digunakan tidak tepat sasaran. Terlebih lagi, 50% anak, yaitu 5 dari 10 anak, mengalami kesulitan dalam memegang gunting dengan benar, yang berpotensi membahayakan saat melakukan aktivitas menggunting. Data ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa mayoritas anak yang diamati belum mencapai perkembangan yang diharapkan dalam keterampilan motorik halus.

Kemudian peneliti melihat lagi bahwa di Taman Kanak-kanak Syukra Cendekia Madani juga ditemukan masalah terkait kurangnya variasi dalam kegiatan stimulasi motorik halus. Meskipun ada beberapa kegiatan yang memerlukan manipulasi benda, kegiatan-kegiatan ini seringkali monoton dan kurang efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus. Hal ini dapat membuat anak jenuh dan bosan dengan cepat. Peneliti menemukan bahwa anak-anak seringkali tidak bertahan lama dalam permainan dan cenderung tidak menyelesaikan tugas yang diberikan karena kebosanan yang disebabkan oleh permainan yang berulang. Oleh karena itu, salah

satu strategi yang bisa digunakan dalam menarik perhatian anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus yaitu penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan bubur kertas bertekstur dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, serta untuk memberikan kontribusi pada pengembangan metode stimulasi motorik halus yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang “Pengaruh Permainan Bubur Kertas Bertekstur Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Syukra Cendekia Madani”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang dirancang sebagai *Quasi Experiment*. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan bubur kertas bertekstur. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Syukra Cendekia Madani dengan populasi yang meliputi semua anak di sekolah tersebut. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, mencakup kelas B1 dan B2, masing-masing terdiri dari 10 anak. Data dikumpulkan melalui tes yang berisi 5 item instrumen. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan

SPSS versi 26. Tahapan penelitian meliputi: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap penyelesaian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tentang pengaruh permainan bubur kertas bertekstur terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di taman kanak-kanak syukra cendekia madani, menghasilkan temuan yang dapat dilihat pada analisis data berikut.

Tabel 1. Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre Test	Post Test	Selisih	Nama	Pre Test	Post Test	Selisih
A	10	20	10	S	10	16	6
Z	13	19	6	A	6	18	12
M	9	19	10	R	10	16	6
R	12	18	6	D	12	14	2
Zb	13	17	4	Dy	11	18	7
Rn	8	19	11	Z	8	15	7
F	13	19	6	N	11	16	5
Az	7	18	11	I	9	15	6
Ay	12	20	8	H	11	17	6
Ak	11	19	8	Rv	12	15	3
Jumlah	108	188	80	Jumlah	100	160	60
Rata-Rata	10,8	18,8	8,0	Rata-rata	10,0	16,0	6,0

Berdasarkan tabel di atas terlihat skor anak pada pre-test dan post-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen skor anak pre-test 108 dan post-test 188. Sedangkan rata-rata kelas eksperimen untuk pre-test 10,8 dan post-test 18,8. Pada kelas kontrol skor anak pre-test 100 dan post-test 160. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk pre-test 10,0 dan post-test 16,0. Sementara untuk selisih pada kelas eksperimen berjumlah 80 dengan rata-rata 8,0. Sedangkan pada kelas kontrol selisihnya berjumlah 60 dengan rata-rata 6,0.

Guna mengetahui apakah data berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas. Hasil perhitungan uji

normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre test kelas eksperimen	.207	10	.200*	.890	10	.171
	Post test kelas eksperimen	.286	10	.020	.885	10	.149
	Pre test kelas kontrol	.202	10	.200*	.894	10	.190
	Post test kelas kontrol	.200	10	.200*	.918	10	.344

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa jumlah data (N) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing adalah 12. Nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk post-test kelas eksperimen adalah 0,149, sedangkan untuk pre-test kelas kontrol adalah 0,190. Berdasarkan kriteria uji normalitas, data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05, sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji Shapiro-Wilk, dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian, data pre-test kelas eksperimen dan pre-test kelas kontrol berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.027	1	18	.324
	Based on Median	1.385	1	18	.255
	Based on Median and with adjusted df	1.385	1	17.584	.255
	Based on trimmed mean	1.091	1	18	.310

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26 dapat

diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,456, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,324 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Hasil uji hipotesis pada data penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Independent Samples Test

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
nilai	Equal variances assumed	1.027	.324	5.468	18	.000	2.800	.512	1.724	3.876
	Equal variances not assumed			5.468	15.976	.000	2.800	.512	1.714	3.886

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara permainan bubur kertas bertekstur dengan perlakuan yang diberikan oleh guru terhadap kemampuan motorik halus anak.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

permainan bubur kertas bertekstur terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Syukra Cendekia Madani. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kontrol, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak, terutama pada kelompok yang mendapatkan perlakuan menggunakan permainan bubur kertas bertekstur.

Kelas eksperimen yang diberikan treatment menggunakan permainan bubur kertas bertekstur ini menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 10,8 menjadi 18,8 (selisih 8,0). Sedangkan kelas kontrol menggunakan permainan plastisin mengalami peningkatan dari 10,0 menjadi 16,0 (selisih 6,0). Uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil ini selaras dengan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui aktivitas manipulatif dan eksploratif. Piaget menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika anak dapat berinteraksi langsung dengan benda-benda konkret yang merangsang pancaindra dan motoriknya.

Permainan bubur kertas bertekstur 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.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan bubur kertas bertekstur memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Setiap kemampuan anak dalam instrumen penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan.

E. Kesimpulan

Kelas eksperimen yang diberikan treatment menggunakan permainan bubur kertas bertekstur ini menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 10,8 menjadi 18,8 (selisih 8,0). Sedangkan kelas kontrol menggunakan permainan plastisin mengalami peningkatan dari 10,0 menjadi 16,0 (selisih 6,0). Uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bubur kertas

bertekstur memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus.

DAFTAR PUSTAKA

- Dacholfany, Hasanah. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: Sinar Grafika Offset..
- Habibi, M. (2018). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Buku Ajar S1 PAUD.
- Fatmawati, Nilal Muna, dkk. (2023). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif "Magic Spinman" Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak PAUD*. Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 1-14.
- Setyaningrum, F., & Probosiwi. (2013). *Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa Dan Keterampilan Semester Genap*. Modul Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa Dan Keterampilan, 4, 6–7.
- Suhartanti, Ika, dkk. (2019). *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah*. In E-Book Penerbit STIKes Majapahit
- Susilaningsih, Budi (2015). *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Bubur Kertas Di Kelompok B TK Aba Koripan Srandakan Bantul*. Artikel Jurnal Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 7 Tahun Ke-4.