



Analisis Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Menggunting Pola Satwa Ajaib 3D

Maya Rahmah Dian¹, Usep Kustiawan², Ajeng Putri Pratiwi³

Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Universitas Negeri Malang^{1,2,3}

Email: maya.rahmah.2101536@students.um.ac.id, usep.kustiawan.fip@um.ac.id,
ajengputripratiwi.fip@um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan metode penilaian yang dilakukan oleh pendidik terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan pemotongan pola hewan ajaib 3D di Pos PAUD Kelinci Kota Malang. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, memanfaatkan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penilaian guru dilakukan secara terus menerus dari inisiasi kegiatan hingga tahap akhir perakitan guntingan menjadi bentuk hewan tiga dimensi. Evaluasi menekankan ketepatan, kerapian, dan sinkronisasi koordinasi tangan-mata anak saat menelusuri pola hewan. Pendidik mengevaluasi kemajuan siswa dan perkembangan motorik halus melalui pemeriksaan bukti fotografi yang didokumentasikan dari aktivitas anak-anak. Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan instruktur menunjukkan bahwa evaluasi melibatkan pengamatan langsung terhadap keterampilan gunting anak, berfokus pada ketepatan kepatuhan pola, dan kemudian menyampaikan ringkasan hasil kepada orang tua. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak muda itu berhasil menyelesaikan semua langkah latihan, mulai dari dengan mahir menggunakan gunting dan menyelaraskan potongan-potongan dengan garis pola hingga melipat bentuk akhir. Tinjauan komprehensif ini sejalan dengan indikator perkembangan anak usia dini dan menunjukkan bahwa pendekatan penilaian secara efektif mengukur pencapaian kemampuan motorik halus anak. Penelitian ini menganjurkan evaluasi berbasis kerja sebagai metode yang efektif dalam pembelajaran berorientasi aktivitas motorik.

Kata Kunci: motorik halus, evaluasi guru, penilaian hasil karya, PAUD, satwa ajaib 3D.

Abstract

This study aims to describe the evaluation process conducted by teachers to assess the fine motor skills of children aged 4–5 years through the activity of cutting 3D magical animal patterns at Pos PAUD Kelinci, Malang City. This research uses a descriptive qualitative

approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The teacher's evaluation was carried out continuously, starting from the beginning of the activity to the final stage, where the children folded their cutouts into 3D animal shapes. The assessment focused on accuracy, neatness, and coordination between the child's hand and eye movements while following the pattern lines. Teachers used performance-based assessments based on photographs of children's activities to observe individual growth and development of fine motor skills. Interview results with the principal and classroom teachers revealed that the evaluation involved direct observation of the child's cutting process, attention to pattern-following accuracy, and descriptive feedback that was later reported to parents. Observations showed that children successfully completed each stage of the activity, from properly handling scissors and following the cutting lines to folding the shapes into three-dimensional forms. The evaluation aligned with early childhood developmental indicators, suggesting that product-based assessment is effective for evaluating fine motor skill achievement. This study recommends using artwork-based evaluation as a beneficial approach in activity-based motor learning.

Keywords: *fine motor skills, teacher evaluation, product assessment, early childhood education, 3D magical animal patterns.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan fase kritis dalam tumbuh kembang, ditandai dengan kecenderungan untuk meniru lingkungan sekitar (Ika Puspitasari & Sri Watini, 2022). Usia dini, umumnya dikenal sebagai zaman keemasan, adalah fase di mana otak berkembang pesat hingga 80% dari kemampuannya. Periode ini sangat penting untuk pengembangan potensi anak-anak, yang membutuhkan kondisi lingkungan yang mendukung. Dengan stimulasi yang tepat, perkembangan fisik dan motorik anak dapat mencapai tingkat ideal, memungkinkan mereka untuk mengatur tindakannya dalam aktivitas sehari-hari (Cindrya, 2016).

Perkembangan motorik fisik adalah perkembangan di mana anak-anak memperoleh kapasitas untuk gerakan terkoordinasi dan terstruktur. Keterampilan motorik dikategorikan menjadi dua jenis: motorik kasar, yang melibatkan kelompok otot besar dan membutuhkan tenaga yang signifikan, dan motorik halus, yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil, seperti yang ada di jari dan tangan, bersama dengan koordinasi tangan-mata (Nur Halimah, 2023). Hurlock (2012) dalam (Diana, 2019), bahwa perkembangan motorik halus berkaitan dengan regulasi otak terhadap gerakan tubuh dan sinkronisasi antara mata dan tangan. Perkembangan motorik bergantung pada

pematangan otot dan saraf, yang menentukan periode optimal untuk memperoleh keterampilan motorik halus pada usia tertentu. (Sholihah, 2023). Perkembangan kemampuan motorik halus anak dapat dinilai sesuai dengan tonggak yang sesuai dengan usianya. Kemampuan motorik halus sangat penting bagi anak usia 4-5 tahun karena memengaruhi aktivitas sehari-hari yang mendasar dan tugas-tugas yang lebih rumit di masa depan (Riza, 2018).. Anak-anak dengan keterampilan motorik halus yang mahir dapat menghasilkan pekerjaan yang rapi dan imajinatif, sedangkan keterlambatan dalam perkembangan ini dapat mengakibatkan konsekuensi yang bertahan lama (Apriliyani et al., n.d.). WHO menunjukkan bahwa 5 hingga 25% anak usia prasekolah secara global menunjukkan masalah perkembangan motorik halus (N. Sari et al., 2023). Akibatnya, perkembangan motorik halus sangat penting selama masa kanak-kanak, terutama antara usia 4 dan 5 tahun, yang merupakan fase penting untuk pertumbuhan fisik dan koordinasi otot-otot kecil, termasuk jari dan tangan (Utari, 2016). Lingkungan secara signifikan memengaruhi keterampilan motorik halus anak, dan aktivitas terstruktur sangat penting untuk meningkatkan koordinasi mata-tangan, yang dapat dicapai melalui

bermain (Novikasari, 2014 dalam Yan Yan et al., 2019) Kegiatan yang mempromosikan perkembangan motorik halus adalah memotong pola hewan 3D di Pos Pendidikan Anak Usia Dini Kelinci. Game ini mendorong siswa untuk membuat pola hewan tiga dimensi, termasuk kupu-kupu, kura-kura, ikan, dan kumbang. Praktik ini meningkatkan kemampuan motorik halus, merangsang minat dan kegembiraan anak-anak, dan meningkatkan koordinasi tangan-mata. Pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak di Pos Pendidikan Anak Usia Dini Kelinci menunjukkan kemajuan dalam kemampuan gunting, dengan 11 dari 15 anak mampu memotong dan melipat pola dengan bersih, sementara 4 anak membutuhkan bantuan. Hasil wawancara dengan Ibu DN, kepala sekolah lembaga pos PAUD Kelinci

“Menggunting pola satwa ajaib 3D menjadi kegiatan yang sangat di gemari anak, dalam kegiatan ini anak selalu antusias untuk menyelesaikan menggunting pola satwa ajaib 3D melalui cara menggunting dari memasukkan ibu jari pada bagian lubang bawah gunting, jari telunjuk dan jari tengah di lubang atas gunting sehingga kekuatan otot-otot kecil akan stabil untuk menggunting bagian pola satwa ajaib 3D, saat melipat juga sesuai dengan garis lipatan agar membentuk

replika satwa yang nantinya hasil karyanya bisa dijadikan anak untuk kegiatan bermain, dan tidak lupa dengan tujuan utama dari kegiatan menggunting pola satwa Ajaib.

Terlibat dalam pemotongan pola hewan ajaib 3D adalah aktivitas yang sangat disukai di kalangan anak-anak. Selama proses ini, anak-anak menunjukkan antusiasme saat mereka menggunakan gunting dengan memasukkan ibu jari mereka ke dalam lubang bawah dan jari telunjuk dan tengah mereka ke dalam lubang atas, sehingga meningkatkan stabilitas kekuatan otot kecil mereka untuk pemotongan yang tepat. Selain itu, mereka harus mematuhi garis lipatan yang ditentukan untuk membuat replika hewan, yang nantinya dapat digunakan dalam aktivitas bermain. Penting untuk ditekankan bahwa tujuan utama dari aktivitas ini yaitu untuk merangsang keterampilan motorik halus anak-anak dengan cara yang menyenangkan, yang pada akhirnya menghasilkan penciptaan pengalaman bermain baru. (W / KS / 291124)

Latihan pemotongan pola membantu menaikkan kemampuan motorik halus anak-anak. Penelitian Ihsani (2022) menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia 4-5 tahun di Pos PAUD Harapan Bunda Kampar, setelah pelaksanaan intervensi

tertentu. Terlibat dalam tindakan memotong pola hewan mistis 3D dapat secara efektif menyelaraskan persepsi guru dengan penangkaran anak-anak. Anak-anak akan menunjukkan peningkatan antusiasme dan minat karena latihan ini mengintegrasikan bermain dengan pembelajaran, meningkatkan keterampilan motorik sensorik, dan mendorong pengembangan keterampilan motorik halus di tangan dan jari. Pendidik dan wali dapat menawarkan beragam desain hewan 3D yang menawan untuk merangsang rasa ingin tahu anak-anak. Transisi dari gambar 2D ke 3D setelah pemotongan dan pelipatan menciptakan efek menawan yang beresonansi dengan anak-anak. Latihan ini berupaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan, sambil menawarkan kesempatan untuk menyelesaikan tugas yang menghasilkan mainan 3D yang nyata.. (Ihsani, S., 2022)

METODE

Studi dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D. Penelitian ini dilakukan di Pos Pendidikan

Anak Usia Dini atau PAUD Kelinci Kota Malang, terpilih karena pelaksanaan kegiatan stimulasi motorik halus secara berkala menggunakan media pola hewan 3D. Gajah, pendidik, administrator sekolah, dan wali (Sugiyono, 2019). Metodologi pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi (Barlian, 2016). Pengamatan dilakukan untuk menilai kemahiran anak dengan gunting, mulai dari pegangan yang tepat hingga hasil akhir. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, pendidik, dan orang tua untuk menyelidiki pemahaman, taktik, dan penilaian mereka terhadap kegiatan ini. Data yang diperoleh dievaluasi dengan menggunakan kerangka kerja Miles dan Huberman, yang mencakup tiga fase: pengurangan data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi (Miles & Huberman in Sugiyono, 2019). Keaslian data dijunjung tinggi oleh triangulasi sumber dan metodologi, memastikan kepercayaan informasi dari beberapa perspektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D di Pos PAUD Kelinci, Kota Malang. Hasil

observasi menunjukkan bahwa dari 15 anak, sebanyak 11 anak sudah mampu menggunting mengikuti garis pola dan melipat dengan rapi hingga membentuk objek 3D, sementara 4 anak masih memerlukan pendampingan. Data diperoleh dari observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru, orang tua, serta dokumentasi selama kegiatan berlangsung.

Kemampuan motorik halus melibatkan koordinasi antara otot-otot kecil tangan dan visual anak. Dalam kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D, anak diajak untuk memegang gunting dengan benar, membuka dan menutup dengan kekuatan jari, serta mengikuti garis pola secara presisi. Hurlock (2012) dalam (Diana, 2019) menyebut bahwa perkembangan motorik halus merupakan hasil dari koordinasi antara sistem saraf dan otot kecil yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar.

Strategi guru dalam kegiatan ini mengacu pada prinsip belajar sambil bermain dan pendekatan scaffolding, yakni memberikan bantuan di awal dan secara bertahap mengurangi intervensi seiring perkembangan kemampuan anak. Seorang guru menyatakan: “Kami memberikan contoh langsung dan mendampingi saat anak masih bingung, tapi kami juga beri mereka ruang untuk mencoba sendiri”

(W/G/060225). Strategi ini terbukti efektif, karena anak-anak terlihat antusias dan terus berlatih untuk menghasilkan potongan pola yang rapi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap dan rutin. Anak diberi pola kupu-kupu, kura-kura, ikan, dan kumbang dalam bentuk 2D yang kemudian dipotong dan dilipat menjadi 3D. Dalam wawancara, kepala sekolah menyatakan: “Menggunting pola satwa 3D sangat digemari anak-anak karena hasilnya bisa dimainkan, dan kegiatan ini sangat membantu perkembangan otot tangan mereka” (W/KS/291124). Anak tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga merasakan kepuasan dari hasil karya yang dapat dilihat dan dimainkan.



Gambar 1. Guru Mengenalkan Pola Satwa Ajaib 3D

Selain mendukung aspek fisik, kegiatan ini juga menumbuhkan aspek kognitif dan emosional. Anak belajar menyelesaikan pola dengan fokus dan sabar, serta mengembangkan rasa tanggung

jawab atas karya mereka. Hal ini sesuai dengan (Katuk et al., 2024) yang menyatakan bahwa motorik halus juga berperan dalam pengendalian emosi dan kesiapan anak untuk kegiatan seperti menulis.

Evaluasi dilakukan guru melalui observasi terhadap cara anak memegang gunting, ketepatan mengikuti pola, dan hasil akhir potongan. Seorang guru mengungkapkan: “Kami tidak hanya menilai hasil, tapi juga proses. Bahkan anak yang belum rapi tetap kami beri apresiasi agar mereka terus semangat” (W/G/100325). Evaluasi bersifat formatif dan mendorong pertumbuhan keterampilan secara progresif.

Peran keluarga dalam mendukung kegiatan ini juga penting. Beberapa orang tua memberikan stimulasi tambahan di rumah seperti menyediakan gunting anak dan pola-pola sederhana. “Anak saya sering minta kertas di rumah untuk gunting-gunting sendiri setelah belajar dari sekolah” (W/OT/170325). Temuan ini sejalan dengan pendapat (Pura & Asnawati, 2019) bahwa stimulasi dari lingkungan keluarga sangat memengaruhi perkembangan motorik halus anak.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Ihsani (2022) dan Hikmah et al., (2020) yang

menunjukkan bahwa kegiatan menggunting dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan minat belajar anak di PAUD. Dengan media pembelajaran yang menarik dan pendekatan yang terstruktur, anak mampu melatih keterampilan motorik sekaligus menikmati prosesnya.



Gambar 2. Menggunting Pola Satwa Ajaib 3D Ikan dan Kumbang

Secara keseluruhan, kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun. Kegiatan ini menyenangkan, interaktif, dan memungkinkan anak terlibat aktif. Dengan dukungan guru dan orang tua, serta media yang menarik, kegiatan sederhana ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam perkembangan anak usia dini.



Gambar 3. Anak Bermain Peran dari Hasil Karyanya

Evaluasi yang digunakan guru dalam kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D untuk kemampuan motorik halus anak 4-5 tahun di Pos PAUD Kelinci

Evaluasi yang dilakukan guru di Pos PAUD Kelinci bersifat berkelanjutan, dimulai dari proses awal seperti menggunting pola satwa ajaib 3D hingga tahap akhir melipat hasil karya. Tujuannya adalah untuk menilai perkembangan kemampuan motorik halus anak. Guru menggunakan penilaian hasil karya sebagai metode utama evaluasi, berdasarkan dokumentasi berupa foto kegiatan anak saat menggunting pola (O/G/FP4/100225). Hasil observasi didukung oleh wawancara dengan beberapa pihak. Miss DN, kepala sekolah, menyatakan bahwa guru mengevaluasi dengan mengamati aktivitas motorik halus

anak secara individual (W/KS/FP4/100225). Sementara itu, Miss NT, guru kelas, menjelaskan bahwa penilaian mencakup aspek ketepatan dan kerapian guntingan, yang kemudian dijadikan laporan kepada orang tua (W/G/FP4/100225). Hal ini diperkuat juga oleh pernyataan Miss TT, guru lainnya, yang menilai hasil karya anak berdasarkan kerapian mengikuti pola (W/G/FP4/170225).

Kegiatan ini sesuai indikator perkembangan yang ditetapkan, di mana anak belajar mengkoordinasikan mata dan tangan, menjaga stabilitas saat menggunting, serta mengikuti garis pola dengan tepat. Anak juga menggunting berbagai bentuk satwa seperti kupu-kupu, ikan, kumbang, dan kura-kura, lalu melipatnya menjadi bentuk 3D untuk dimainkan bersama.

|  REKAP HASIL KARYA ANAK SEMESTER I TAHUN AJARAN 2024/2025 POS PAUD KELINCI | | | |
|--|---------|---|---|
| Sub Tema/Sub-Sub Tema : Binatang/Binatang Kesukaanku Hari/Tanggal : Senin, 10 Februari 2025 Kelompok : Gajah | | | |
| No. | Nama | Foto | Keterangan |
| 1. | Afiza |  | Afiza sudah terlihat sangat rapi dan mampu mewarnai gambar kepala dan menggunting bagian rambutnya dan menempelkan pada bagian gambar kepalanya. Afiza juga melipat bajunya dengan memilih warna hijau. |
| 2. | Habibi |  | Habibi sudah bisa mengambil buku, krayon, mewarnai gambar kepala, dan bisa menghis rambutnya dengan menggunting dan menempel kertas pada gambar kepala. Habibi juga melipat bajunya dengan memilih warna hitam. |
| 3. | Allesya |  | Allesya mampu mewarnai gambar kepala dan menggunting kertas membentuk panjang-panjang untuk rambutnya. Allesya juga melipat bajunya dengan memilih warna merah. |

Gambar 4. Evaluasi (Penilaian Hasil Karya Anak)

Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Pos PAUD Kelinci melalui Kegiatan Menggunting Pola Satwa Ajaib 3D

Kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D di Pos PAUD Kelinci terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Kegiatan ini melibatkan aktivitas menggunting dan melipat pola menjadi bentuk satwa 3D, yang menuntut koordinasi mata-tangan serta penggunaan otot-otot kecil jari dan tangan. Tahapan menggunting yang dilalui anak mencakup menggunting dengan bukaan penuh, mengikuti garis pola, hingga melipat pola (Lisdarlia & Salwiah, 2018).

Kegiatan ini sejalan dengan pendapat Karyati dalam (Nugraha & Mulyono, 2024) bahwa kemampuan motorik halus bergantung pada latihan serta koordinasi otot kecil dan mata. Kustiawan (2016) juga menegaskan bahwa kegiatan seperti kirigami efektif untuk melatih motorik halus karena sederhana dan menarik bagi anak. Selain itu, perkembangan motorik juga sangat dipengaruhi oleh faktor biologis dan lingkungan, sebagaimana dikemukakan oleh Hurlock dalam Khadijah (2022) serta Vygotsky (1978). Observasi menunjukkan bahwa dari 15 anak yang mengikuti kegiatan, mayoritas sudah menunjukkan keterampilan dan keluwesan saat

menggunting, meskipun dengan tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, stimulasi yang seimbang antara rumah dan sekolah sangat penting untuk mendukung perkembangan ini sesuai indikator Kurikulum Merdeka (STPPA).

Pelaksanaan Kegiatan Menggunting Pola Satwa Ajaib 3D di Pos PAUD Kelinci

Kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D membantu anak mengembangkan kekuatan otot tangan dan koordinasi mata-tangan. Saat anak menggunting pola seperti kupu-kupu, ikan, kura-kura, dan kumbang, mereka melatih motorik halus melalui gerakan membuka-menutup tangan dan mengikuti pola dengan pandangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiggins (tanpa tahun) bahwa belajar menggunting bermanfaat dalam memperkuat otot tangan serta meningkatkan koordinasi visual-motorik.

Dalam pelaksanaannya, guru memberikan tahapan yang sistematis sesuai pendapat Sumanto dalam Hamid (2020), yakni dengan memberi contoh, penguatan setiap tahapan, serta memberi kesempatan anak menampilkan hasil karya. Anak usia 4–5 tahun pun mulai diajarkan cara memegang gunting dan teknik memotong yang tepat Hurlock dalam Karmila (2022) Guru mengarahkan cara menggunting

sesuai garis pola dan memastikan anak memegang gunting dengan benar agar nyaman dan stabil selama kegiatan.

Kegiatan ini juga melibatkan berbagai tahapan, seperti membuka penuh gunting, menggunting sepanjang kertas, mengikuti garis pola, serta melipat bagian pola tertentu. Guru selalu memberikan arahan dan contoh di setiap tahapan agar anak dapat menggunting dengan baik dan benar.

Strategi Guru Dalam Kegiatan Menggunting Pola Satwa Ajaib 3D di Pos PAUD Kelinci

berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru di Pos PAUD Kelinci selalu memberikan kegiatan yang menarik dan kreatif, seperti kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D. Kegiatan ini terbukti mampu menstimulasi kemampuan motorik halus anak karena meningkatkan perhatian, motivasi, dan kemandirian anak dalam belajar. Guru menyediakan sarana yang aman dan sesuai usia, seperti gunting plastik dan kertas pola 3D sesuai jumlah anak. Anak diberi kebebasan mengeksplorasi dan menyelesaikan tugasnya, sehingga keterampilan motorik halusnya berkembang melalui koordinasi tangan-mata dan kekuatan otot kecil jari tangan.

Strategi guru sejalan dengan pendapat Mansur dalam Zaini & Dewi (2017)), yang

menyatakan bahwa media pembelajaran harus mendukung perkembangan anak, aman, kreatif, dan menyenangkan. Guru juga memberikan contoh, motivasi, serta bimbingan yang tepat sesuai tahapan usia anak Destiyani (2019). Pentingnya strategi ini menuntut guru merancang pembelajaran secara rapi dan inovatif. Hal ini sesuai dengan pandangan Sumantri dalam NAJWA (2023) bahwa stimulasi motorik halus anak harus berorientasi pada kebutuhan anak, kreativitas, lingkungan kondusif, dan prinsip perkembangan anak. Dengan pendekatan tersebut, anak-anak menunjukkan perkembangan motorik halus yang baik, terlihat dari keberhasilan mereka menyelesaikan karya pola satwa ajaib 3D secara mandiri dan rapi.

Evaluasi yang Digunakan Guru Dalam Kegiatan Menggunting Pola Satwa Ajaib 3D untuk Kemampuan Motorik Halus Anak 4-5 Tahun di Pos PAUD Kelinci

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru tidak hanya memberi contoh cara menggunting yang benar, tetapi juga bertanggung jawab dalam menilai hasil kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D sebagai bagian dari pengembangan motorik halus anak. Aktivitas ini penting untuk melatih koordinasi tangan-mata dan otot-otot kecil anak, sebagai bekal memasuki

jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Afandi dalam Rezieka (2022), stimulasi rutin sangat diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus, seperti melalui kegiatan menggunting, mewarnai, dan melipat. Selain itu, Susanto dalam Meriyati (2020) menekankan pentingnya keselarasan gerakan tangan-mata dalam keterampilan motorik halus. Penilaian guru terhadap kegiatan ini penting untuk mengevaluasi capaian perkembangan anak berdasarkan indikator yang tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Kurikulum Merdeka.

SIMPULAN

Kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun, terutama dalam mengontrol gerakan otot-otot kecil pada tangan, jari, pergelangan tangan, serta koordinasi mata dan tangan. Kegiatan ini terbukti efektif melalui observasi dan wawancara dengan guru, orang tua, dan kepala sekolah di Pos PAUD Kelinci. Dalam pelaksanaan kegiatan, langkah-langkah yang dilakukan antara lain menyiapkan gambar dan alat, memberikan pengarahan, serta mengamati proses anak saat menggunting. Strategi guru dalam kegiatan ini adalah menciptakan

suasana menyenangkan dan memberikan semangat kepada anak. Evaluasi dilakukan dengan mengapresiasi hasil karya anak dan mengamati ketepatan serta kerapian saat menggunting pola.

Sekolah Pos PAUD Kelinci diharapkan tetap konsisten dalam melaksanakan kegiatan menggunting pola satwa ajaib 3D untuk mendukung perkembangan motorik halus anak. Guru disarankan untuk meningkatkan variasi kegiatan agar anak semakin tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Orang tua juga diharapkan memberikan kegiatan yang disukai anak guna memperlancar perkembangan motorik halus mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriliyani, F., Nurlita, L., & Widiansari, F. E. (n.d.). *Menurut data yang dikeluarkan oleh World Health Organization bahwa 5 tahun di Indonesia yang aktivitas pembelajaran di dalam* (pp. 1–17).
- Cindrya, E. (2016). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Destiyani, J., Prasetyowati, D., & Purwadi. (2019). Analisis perkembangan motorik anak pada usia 3-4 tahun. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 49. Retrieved from <http://conference.upgris.ac.id/index.php/Snpaud2019/article/view/440>
- Diana, W. (2019). Hubungan pola asuh dengan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 51–60.
- Hamid, L. (2020). Tahapan menggunting untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok usia 4–6 tahun. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v1i1.2>
- Hidayati, N., Solihin, M., Narti, W., Khadijah, P., & Buluh, S. (2023). Paper quilling pada anak kelompok B di PAUD Khadijah Sungai Buluh Indah Kabupaten Bungo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161–176.
- Hikmah, Herman, & Zainuddin, I. (2020). Upaya meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan menggunting dengan menggunakan pola pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 115–130. Retrieved from <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/897>
- Puspitasari, I., & Watini, S. (2022). Penerapan model ATIK untuk meningkatkan literasi numerasi anak usia dini melalui media menggambar di Pos PAUD Flamboyan I. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 387–398. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.126>
- Karmila, W. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting Polaris di Kelompok A TK Muslimat NU Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. *Audiensi: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(1), 36–49. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no12022pp36-49>
- Katuk, D., Bunga, D. A. N., Studi, P., Farmasi, S., & Immanuel, U. K. (2024). [Article title not available]. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(1), 323–329.
- Khadijah, Huda, N., & Turtati, A. (2022). Bentuk-bentuk stimulasi dalam perkembangan motorik anak usia dini di RA Hidayatul Ilmi Desa Kolam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1–5. Retrieved from

- <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Lisdarlia, L., & Salwiah, S. (2018). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan mewarnai, menggunting dan menempel (3M) di TK Mekar Indah Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(1), 48. <https://doi.org/10.36709/jrga.v1i1.2852>
- Najwa, N., Intisari, I., & Amri, N. A. (2023). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan kolase dengan menggunakan media bahan alam di TK Aisyiyah Talamangape. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 1(4), 284–289. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i4.224>
- Nugraha, A. P., & Mulyono, N. (2024). Pengaruh kegiatan menggunting pola gambar geometris terhadap kemampuan motorik halus anak di RA Sabilissalam Baregbeg Ciamis. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 101–116.
- Nur Halimah. (2023). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan kolase dengan berbagai media. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 807–814.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Riza, M. (2018). Deteksi perkembangan kompetensi motorik anak di PAUD Nadila Kec. Bebesen Kab. Aceh Tengah. *Jurnal As-Salam*, 2(3), 42–51.
- Sari, N., Ayu Kade, I. S., Puspa Sari, R., & Nopriyanto, D. (2023). Stimulasi bermain mewarnai dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia pra sekolah di Kecamatan Sungai Kunjang Samarinda. *Journal of Nursing Innovation (JNI)*, 2(2), 45–52.
- Sholihah, W. (2023). Pengaruh kegiatan menggunting pola menggunakan media piring kertas terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di RA Uswatun Hasanah. Retrieved from https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72400/1/FIX%20SKRIPSI_WILDATUS%20SHOLIAH_11160184000029.pdf
- Utari, N. K. S. E. (2016). Peningkatan pemahaman siswa tunarungu menggunakan model pembelajaran langsung bermedia gambar. *Journal of Special Education*, 2(2), 77–87. Retrieved from <https://ojs.uninus.ac.id/index.php/Inclusi/article/view/155>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>