

ANALISIS IMPLEMENTASI PERMAINAN ORIGAMI DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KOBER AL HIDAYAH

Susi Susanti^{1*}, Devina Adinda Pusvitasari², Yusuf Hidayat³

Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis

*Alamat email: susisusanty100590@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan melalui permainan origami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan origami, kendala, dan solusi implementasi permainan origami dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan origami berjalan dengan baik yang mana dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah. Selanjutnya, terdapat kendala dalam implementasi permainan origami, yakni berupa kesulitan anak dalam menghasilkan karya dari kertas origami secara mandiri. Untuk mengatasinya, digunakanlah *drilling technique* yang dipadukan dengan strategi pendampingan dan pemberian *rewards* berupa pujian dan pemberian bintang. Hasilnya, penggunaan *drilling technique*, strategi pendampingan, dan pemberian *rewards* dapat menjadi solusi dalam mengatasi kendala yang dihadapi oleh anak. Kesimpulannya, permainan origami yang dipadukan dengan penggunaan *drilling technique*, didampingi oleh guru dengan telaten, dan diberikan *rewards* berupa pujian dan pemberian bintang dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah.

Kata Kunci: anak usia 5-6 tahun; motorik halus; permainan origami

ABSTRACT

One of the efforts to improve early childhood's aged 5-6 years fine motor skill can be carried out through origami game. This study aims to find out the implementation of origami game, obstacles, and solutions for the implementation of origami game to develop early childhood's aged 5-6 years fine motor skill in Kober Al Hidayah. In this study, the researchers employ a qualitative approach under a phenomenological method. The results of the study show that the implementation of origami game run well which could assist to develop early childhood's aged 5-6 years fine motor skill at Kober Al Hidayah. Furthermore, there are obstacles in the implementation of origami game, such as some early childhoods still have difficulties to produce an origami result from paper independently. To overcome the difficulties, a drilling technique is used combined with a mentoring strategy and rewards in the form of praise and giving stars. As a result, the use of drilling techniques, mentoring strategies, and providing rewards can be a solution to overcome the difficulties faced by some early childhoods. In conclusion, origami game combined with drilling techniques and accompanied by teachers diligently, besides given rewards in the form of praise and giving stars can assist to develop early childhood's aged 5-6 years fine motor skill at Kober Al Hidayah.

Keywords: early childhood aged 5-6 years; fine motor; origami game

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Kreativitas anak tidak didapatkan sejak anak lahir, tetapi didapatkan melalui serangkaian rangsangan yang diberikan oleh orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya di sekitar anak yang dilakukan dalam bentuk kegiatan bermain, bernyanyi, dan belajar yang menyenangkan. Ketiga kegiatan tersebut dikenal dengan istilah 3B yang selanjutnya perlu dibiasakan. Melalui pembiasaan bermain, bernyanyi, dan belajar, tumbuh kembang anak akan mencapai hasil yang optimal (Nurhayati, Kurniasih, et al., 2024, p. 82). Tumbuh kembang anak melibatkan enam aspek perkembangan sebagaimana yang tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA yang diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Bab III Pasal 4 Butir 3, yaitu: (1) nilai agama dan moral; (2) nilai Pancasila; (3) fisik motorik; (4) kognitif; (5) bahasa; dan (6) sosial emosional (Hidayat & Nurlatifah, 2023, p. 30).

Merujuk pada enam kemampuan anak yang telah diatur dalam STPPA sebagaimana yang telah diuraikan pada paragraf pertama, salah satunya adalah kemampuan fisik motorik anak. Adapun kemampuan fisik motorik anak terdiri dari motorik halus dan kasar. Yang dimaksud dengan kemampuan motorik halus adalah pembelajaran bagi anak prasekolah yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dengan tangan yang dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang dilakukan secara rutin dan terus menerus, seperti: menulis, meremas, menggambar, menyusun balok, dan melipat kertas (Almuna et al., 2022, p. 478). Hal ini sejalan dengan pendapat Aghnaita (2017, p. 226) bahwa motorik halus yaitu gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot kecil, yang mana otot ini berfungsi melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti: menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, mengikat, menggambar, menggantung, serta memainkan benda – benda kecil untuk meronce. Adapun Puspiani et al., (2024, p. 147) menjelaskan bahwa kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang dirangsang melalui gerakan yang melibatkan otot-otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan untuk menghasilkan karya. Selanjutnya, yang dimaksud dengan kemampuan motorik kasar adalah bagian dari aspek keseimbangan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, kelincahan, yang menjadi sebuah pemicu salah satu aktivitas olahraga, atau kegiatan yang melatih fisik (Multahada et al., 2022, p. 10). Kemudian, Aghnaita (2017, p. 225) menjelaskan bahwa motorik kasar, yaitu gerakan yang dikendalikan oleh otot-otot besar yang tersusun dari otot lurik, otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, menarik, naik dan turun tangga. Selanjutnya, Nurhidayah et al., (2022, p. 51) menyebutkan bahwa salah satu contoh aktivitas anak yang bertumpu pada kemampuan motorik halus di antaranya: (1) memegang benda kecil seperti manik-manik, butiran kalung, dan sejenisnya, (2) memegang sendok, (3) memegang pensil dengan benar, (4) menggantung, (5) melipat kertas, (6) mengikat tali sepatu, (7) memasang kancing pada baju dan (8) menarik resleting. Aktivitas tersebut terlihat

mudah, tetapi bagi anak memerlukan latihan dan bimbingan secara berkesinambungan agar anak dapat melakukannya secara baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi di Kober Al Hidayah, ditemukan bahwa kemampuan motorik halus anak pada kelompok B masih belum berkembang sesuai harapan. Hal ini terlihat ketika anak melakukan beberapa kegiatan, seperti: (1) melipat kertas, (2) menggunting kertas sesuai pola, (3) memasang kancing, dan (4) mengikat tali sepatu. Dari keempat kegiatan tersebut, terdapat beberapa anak yang kurang optimal dalam menggunting kertas sesuai pola, memasang kancing, dan mengikat tali sepatu dengan tepat dan lancar. Dengan demikian, anak-anak tersebut masih terkendala dalam menggunakan kemampuan motorik halusnya. Hal ini sejalan dengan pendapat [Badriyah & Fidesrinur \(2023, p. 99\)](#) yang menyatakan keterlambatan dalam keterampilan motorik halus anak dapat menyebabkan kesulitan anak-anak untuk memulai sekolah, karena keterampilan motorik halus diperlukan saat bermain dan menulis. Senada dengan pendapat di atas, [Faridah et al., \(2022, p. 86\)](#) berpendapat bahwa penyebab terlambatnya perkembangan motorik halus anak sering disebabkan oleh kurangnya kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan motorik halusnya, kurangnya motivasi anak untuk mempelajarinya dan kurangnya stimulasi. Selanjutnya, [Pura \(2019, p. 134\)](#) mengemukakan kendala berkembangnya motorik halus anak diantaranya: (1) anak kurangnya diberikan kesempatan melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sejak dini, (2) anak tidak diberikan kebebasan dalam mengerjakan aktivitas secara mandiri, (3) motorik halus anak tidak dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang berulang-ulang.

Guna mengatasi kendala-kendala yang ditemukan di lapangan sebagaimana yang telah diuraikan pada paragraf di atas, penulis menawarkan solusi yang harus ditanamkan secara konsisten dan berkelanjutan sejak dini kepada anak. Salah satu solusi yang digunakan adalah dengan menggunakan permainan origami. Permainan origami merupakan permainan melipat kertas yang apabila diberikan kepada anak usia dini dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan cara membuat suatu bentuk benda melalui kreativitas tangan anak. Proses permainan origami ini membutuhkan kerja sama, ketelitian, dan kesabaran. Hal ini sejalan dengan pendapat [Musafir et al., \(2022, p. 2234\)](#) yang menjelaskan bahwa penggunaan permainan origami berguna untuk mengenalkan bentuk dan pola pada anak, sehingga anak bisa membuat permainan dari penggunaan origami seperti membuat bentuk ikan, rumah, dan bentuk amplop dari 3-6 lipatan kertas. Selanjutnya ahli lain, [Setiawan & Lestari \(2022, p. 134\)](#) menyatakan bahwa penggunaan permainan origami dapat dilakukan dengan kegiatan melipat kertas sederhana, seperti: (1) menggunting sesuai pola yang ditentukan, (2) menempel gambar dengan tepat, (3) menirukan suatu bentuk, sehingga bisa membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Senada dengan pendapat sebelumnya, [Sandra Adetya & Gina \(2022, p. 48\)](#) menjelaskan bahwa penggunaan permainan origami dapat menghasilkan berbagai bentuk, seperti: bentuk bunga, serangga, burung, dan lain sebagainya, yang mana merupakan keterampilan yang dilakukan oleh tangan. Oleh karenanya, permainan origami ini sangat cocok digunakan pada pembelajaran anak usia dini yang mana anak dipandu dan dibantu bagaimana melipat kertas yang baik,

membentuk pola yang tepat, sesuai dengan minat anak. Hasil akhirnya, anak akan merasa puas dan gembira dengan karya hasil origami yang telah dibuat.

Selanjutnya, penelitian ini didukung oleh tiga penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu pertama dilakukan oleh Rahmatillah et al., (2023) berjudul, “Efektivitas Permainan Melipat Kertas dan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan melipat kertas dan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dengan pendekatan pre-experimental design. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak sebelum dilakukan terapi sebagian besar berkembang sesuai harapan yaitu 15 anak (54%), setelah dilakukan terapi sebagian besar berkembang sangat baik yaitu 19 anak (68%). Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh antara nilai sebelum dan sesudah diberikan terapi permainan melipat kertas dan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Adapun penelitian terdahulu kedua dilakukan oleh Salim & Samad (2020) berjudul, “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Origami Di TK Pengembangan 21 Tacim, Kab. Halmahera Barat”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian keterampilan motorik halusnya masih rendah terutama pada kegiatan melipat seperti cara memegang kertas yang belum benar dan mengalami kesulitan membuat bentuk-bentuk lipatan. Sebagian besar anak juga terlihat kurang cermat dalam mengkoordinasikan antara mata dengan gerakan tangannya. Hal tersebut juga bisa disebabkan oleh faktor kematangan anak dan stimulasi atau latihan yang masih kurang.

Sedangkan penelitian terdahulu terakhir dilakukan oleh Puspiani et al., (2024) berjudul, “Pengaruh Kegiatan Melipat Kertas Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Sabilissalam Baregbeg Ciamis”. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan kemampuan motorik halus RJ melalui aktivitas melipat kertas. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, 79,92% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 23,08% pada kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah diberi perlakuan, 69,23% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 30,76% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan melipat kertas berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak di RA Sabilissalam.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu di atas, penelitian terdahulu pertama, kedua dan ketiga memiliki persamaan dengan penelitian sekarang, yakni sama-sama mengkaji penggunaan permainan origami untuk membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Adapun perbedaan dari penelitian sekarang yaitu memadukan antara ketiga penelitian terdahulu yakni mengkaji penggunaan permainan origami dan teknik pengulangan (*drilling technique*) yang dilakukan oleh guru dalam membentuk pola-pola

kertas lipat yang dipandu secara berulang-ulang agar anak mampu menghasilkan karya dari kertas yang telah dilipat dengan seni permainan origami. Dengan demikian, penelitian ini berbeda dari ketiga penelitian terdahulu dan perlu dikaji lebih lanjut guna menghasilkan keterbaruan (*novelty*) dalam konteks peningkatan kemampuan motorik halus anak yang dapat berguna untuk pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengajukan 2 (dua) rumusan masalah (*research problems*). Pertama: (1) Bagaimana implementasi permainan origami dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah? Kedua: (2) Apa kendala dan solusi implementasi permainan origami dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah? Berdasarkan kedua rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian adalah: (1) Untuk mengetahui implementasi permainan origami dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah; (2) Untuk mengetahui kendala dan solusi implementasi permainan origami dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah.

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diajukan, selanjutnya penelitian ini diberi judul “**Analisis Implementasi Permainan Origami Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Kober Al Hidayah**”. Kemudian hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan terkait penggunaan permainan origami terhadap perkembangan motorik halus anak di satuan PAUD.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka ini, peneliti membahas 3 (tiga) sub pembahasan. Ketiga sub pembahasan tersebut meliputi: (1) pengertian permainan origami, (2) perkembangan motorik halus anak, dan (3) dampak implementasi permainan origami dalam mengembangkan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Ketiga sub pembahasan tersebut diuraikan secara sistematis sebagai berikut.

2.1 Pengertian Permainan Origami

Menurut [Claudia et al., \(2018, p. 145\)](#) kegiatan permainan origami adalah aktivitas yang menggunakan keterampilan tangan guna menghasilkan suatu bentuk tanpa menggunakan perekat (lem), aktivitas ini diperlukan kerja sama antara mata dan tangan, ketelitian, dan kesabaran. Penggunaan permainan origami berguna untuk melipat 1-6 lipatan, membuat bentuk anjing, kipas, dan bentuk amplop. Selanjutnya, [Ervina \(2022, p. 432\)](#) mengemukakan bahwa permainan origami pada anak usia dini merupakan suatu kegiatan membuat bentuk karya seni/kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas yang dapat menghasilkan beraneka ragam karya berupa bentuk mainan, hiasan, atau benda alat peraga, dan kreasi lainnya, yang bisa diterapkan guru untuk anak didik. Permainan origami dapat dijadikan sebagai alat peraga untuk bermain atau alat permainan yang menyenangkan. Hasil dari permainan origami, salah satunya dapat berbentuk binatang, sehingga dengan hasil tersebut dapat dijadikan model untuk mengenalkan macam-macam binatang pada anak. Adapun [Widanty \(2022, p. 25\)](#) menjelaskan permainan origami merupakan satu aktivitas seni yang sangat bermanfaat untuk

anak-anak yang salah satunya adalah dapat mengasah kreativitas dan imajinasi anak, sehingga permainan melipat kertas ini dapat mempengaruhi peningkatan motorik halus pada anak, melatih koordinasi mata, otot-otot tangan, serta konsentrasi anak. Keterampilan origami bisa menjadi modal awal anak sebagai bekal dalam mengurus dirinya sendiri, Berawal dari kegiatan origami akan sangat membantu anak untuk bisa melipat bajunya sendiri ataupun melipat benda-benda yang mudah untuk dilipat.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diungkapkan di atas, dapat dielaborasi bahwa permainan origami merupakan kegiatan melatih kemampuan motorik halus anak melalui koordinasi mata, otot-otot tangan, konsentrasi, dengan menggunakan kertas tanpa lem atau perekat. Aktivitas ini memerlukan kerja sama antara mata dan tangan, serta ketelitian dan kesabaran. Aktivitas ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengasah keterampilan motorik, terutama dalam mengontrol gerakan tangan, kreativitas, dan ketelitian. Selain itu, kegiatan permainan origami menjadi salah satu proses *self-correction* yang memungkinkan anak untuk belajar dari kesalahan secara mandiri. Sebagai contoh: anak mampu melipat bajunya sendiri, yang diharapkan berguna untuk memperkuat pengembangan motorik halus secara bertahap. Selain itu, permainan origami dapat dijadikan sebagai alat peraga untuk bermain yang menyenangkan bagi anak. Hasil permainan origami dapat berbentuk bentuk anjing, kipas, dan amplop. Jika dilakukan secara teratur dengan tahapan yang tepat, kegiatan ini dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus sekaligus kreativitas anak dalam menghasilkan karya (Claudia et al., 2018; Ervina, 2022; Widanty, 2022).

Dalam konteks penelitian sekarang, pembelajaran menggunakan permainan origami harus dilakukan dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Bagi anak usia dini keterampilan origami sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi anak. Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan origami di antaranya: (1) persiapan alat dan bahan (kertas, gunting, alat tulis untuk menandai garis lipatan); (2) pilih pola origami sederhana; (3) kenalkan pola dengan jelas; (5) lakukan latihan untuk membuat garis lipatan; (6) melipat kertas dengan hati-hati dan dipandu oleh guru; (7) lakukan pengulangan agar anak mengingat langkah-langkahnya; (8) lakukan evaluasi, diskusi, dan refleksi (Puspiani et al., 2024, p. 152). Selanjutnya, dalam konteks pengembangan kemampuan motorik halus anak, permainan origami erat hubungannya dengan koordinasi tangan dan mata, kekuatan otot jari, dan keterampilan tangan dalam mengikat sesuatu. Kemampuan ini akan sangat berguna dalam aktivitas sehari-hari, seperti: memegang pensil, penggaris, penghapus, menulis, menggambar, memasukan kancing ke dalam lubang kancing, dan mengikat tali sepatu (Hasanah et al., 2023, p. 478).

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan origami merupakan kegiatan melatih kemampuan motorik halus anak melalui koordinasi mata, otot-otot tangan, konsentrasi, dengan menggunakan kertas tanpa lem atau perekat. Aktivitas ini memerlukan kerja sama antara mata dan tangan, serta ketelitian dan kesabaran. Dalam konteks PAUD, permainan origami dapat dilakukan dalam tahapan-tahapan berikut: (1) persiapan alat dan bahan (kertas, gunting, alat tulis untuk menandai garis lipatan); (2) pilih pola origami sederhana; (3) kenalkan pola dengan jelas; (5)

lakukan latihan untuk membuat garis lipatan; (6) melipat kertas dengan hati-hati dan dipandu oleh guru; (7) lakukan pengulangan agar anak mengingat langkah-langkahnya; (8) lakukan evaluasi, diskusi, dan refleksi.

2.2 Perkembangan Motorik Halus Anak

Perkembangan motorik anak disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya. Anak yang kondisi fisiknya terlatih akan memiliki kesempatan lebih banyak dalam mengeksplorasi lingkungannya, sehingga dapat lebih mengenal dan memahami lingkungannya. Perkembangan motorik halus merupakan perkembangan yang merupakan jari jemari, tangan, dan gerakan pergelangan tangan dengan tepat (Hasanah et al., 2023, p. 447). Sedangkan menurut Puspiani et al., (2024, p. 149), perkembangan motorik halus adalah jenis gerakan tubuh yang melibatkan penggunaan otot-otot kecil, terutama yang terdapat di jari tangan dan mata. Gerakan ini memainkan peranan penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari dan sering kali memerlukan tingkat kecermatan dan ketekunan yang tinggi, serta koordinasi yang baik antara penglihatan dan otot-otot kecil. Sedangkan Claudia et al., (2018, pp. 145–156) mengemukakan bahwa motorik halus merupakan kesanggupan dalam suatu bidang tertentu yang berhubungan dengan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari-jari tangan dan gerakan pergelangan tangan.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diungkapkan di atas, dapat dielaborasi bahwa perkembangan motorik halus anak merupakan perkembangan yang menggunakan jari-jemari, tangan, dan gerakan pergelangan tangan yang tepat, yang dapat memberikan kesempatan lebih banyak pada anak untuk mengeksplorasi lingkungannya dan melatih pengendalian gerak tubuhnya. Selain itu, perkembangan motorik halus merupakan gerakan tubuh yang melibatkan jari tangan, dan memerlukan kecermatan dan ketekunan serta koordinasi yang baik antara mata dan otot-otot kecil, sehingga menjadikan salah satu peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Adapun perkembangan motorik halus ini bisa menjadi kesanggupan dalam suatu bidang tertentu yang berhubungan dengan otot kecil yang bekerjasama dengan jari tangan dan pergelangan tangan, sehingga menghasilkan suatu karya tertentu yang dapat menjadi salah satu keterampilan yang bermanfaat bagi anak. Dengan demikian, kolaborasi aktif antara mata dan tangan anak mutlak diperlukan untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari (Claudia et al., 2018; Hasanah et al., 2023; Puspiani et al., 2024).

Dalam konteks penelitian sekarang, pembelajaran dalam rangka mengembangkan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun meliputi kemampuan membuat: (1) garis vertikal (|||), garis horizontal (—), garis miring ke kiri (\) atau kanan (//), garis lengkung (c), dan lingkaran (oo). Hal ini berguna untuk melatih anak mengontrol tangan dengan presisi, yang mana merupakan dasar penting dalam menulis dan menggambar; (2) menjiplak bentuk, yang mana merupakan dasar untuk memperkuat koordinasi visual-motorik dan keterampilan mengulang pola secara tepat; (3) mengkoordinasikan mata dan tangan, yang mana merupakan dasar untuk melakukan gerakan yang rumit, seperti merakit *puzzle* atau

menggambar pola kompleks; (4) melakukan gerakan manipulatif, yang mana merupakan dasar untuk melatih anak menghasilkan karya tertentu dengan keterampilan motorik yang presisi; (5) mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, yang mana merupakan dasar untuk merangsang kreativitas anak dalam bidang seni, tetapi juga memungkinkan anak mengembangkan kemampuan mengolah emosi dan imajinasi secara visual; dan juga (6) mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus anak (menjumptut, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras) (Puspiani et al., 2024, p. 150).

Mengacu pada hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang melibatkan koordinasi otot kecil, terutama jari tangan dan mata untuk melakukan aktivitas yang memerlukan kecermatan dan ketelitian. Dalam konteks penelitian anak usia 4-5 tahun, pengembangan motorik halus meliputi: (1) membuat garis vertikal, (2) membuat garis horizontal, (3) membuat garis miring ke kiri atau kanan, (4) membuat garis lengkung, dan (5) membuat lingkaran. Dengan demikian, apabila kelima aktivitas tersebut telah mampu dilakukan oleh anak, berarti kemampuan motorik halus anak sudah berkembang dengan optimal sesuai dengan perkembangan usianya.

2.3 Dampak Implementasi Permainan Origami Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Dampak implementasi permainan origami tidak hanya terbatas pada pengembangan keterampilan motorik halus, tetapi juga membangun jiwa kreatif pada anak-anak, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan memberikan keterampilan yang berguna sepanjang hidup. Permainan origami memberikan stimulasi positif bagi otak, melatih ketelitian, kerapian, serta keterampilan berkarya anak sejak usia dini (Nainggolan & Pasaribu, 2024, p. 232). Adapun Nurhayati, Kurniasih, et al., (2024, p. 91) menyatakan bahwa dampak implementasi permainan origami bagi anak usia dini sangatlah banyak, meliputi: (1) permainan origami membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak; (2) origami juga dapat membantu mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Anak-anak permainan origami menciptakan berbagai bentuk dan objek hanya dengan melipat kertas; (3) permainan origami membantu meningkatkan konsentrasi dan fokus anak. Selanjutnya, menurut Musafir et al., (2022, p. 2243) dampak implementasi permainan origami untuk anak usia dini, yaitu: (1) permainan origami melatih dan meningkatkan motorik halus anak, (2) permainan origami menumbuhkan motivasi dan kreativitas, (4) permainan origami mengenalkan anak tentang komposisi, yaitu kemampuan mengatur ruang, jarak dan ketepatan yang akan mengembangkan kecerdasan, (5) permainan origami meningkatkan daya ingat, (6) permainan origami meningkatkan kesabaran, ketepatan dan ketelitian anak, dan (7) permainan origami mengembangkan kesenangan anak.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah diungkapkan di atas, dapat dielaborasi bahwa permainan origami memberikan dampak bagi perkembangan motorik anak, di antaranya: (1) permainan origami membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak; (2) permainan origami membantu mengembangkan kreativitas dan imajinasi

anak; (3) permainan origami membantu meningkatkan konsentrasi dan fokus anak; (4) permainan origami melatih dan meningkatkan motorik halus anak; (5) permainan origami menumbuhkan motivasi dan kreativitas anak; (6) permainan origami mengenalkan anak tentang komposisi, seperti: kemampuan mengatur ruang, jarak, dan ketepatan; (7) permainan origami meningkatkan daya ingat, kesabaran, ketepatan, dan ketelitian anak; serta (8) permainan origami membuat anak terbiasa kreatif membuat karya dengan cara melipat kertas (Musafir et al., 2022; Nainggolan & Pasaribu, 2024; Nurhayati, Kurniasih, et al., 2024).

Dalam konteks penelitian sekarang, pembelajaran dengan permainan origami dilakukan dengan cara membuat suatu karya sederhana, seperti: membuat model binatang kupu-kupu, ikan, dan anjing yang bisa dilakukan anak dengan cara meniru gambar atau pola yang sudah tersedia. Adapun dampak lain dari permainan origami ini selain membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak, juga dapat membantu meningkatkan berkonsentrasi dan fokus anak, serta meningkatkan ketelitian dan kecermatan anak (Puspiani et al., 2024, p. 151). Apabila dilakukan secara teratur dengan tahapan yang tepat kegisatan ini menjadi sarana yang tepat untuk anak dalam mengasah kemampuannya.

Mengacu pada hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak permainan origami pada anak di antaranya: (1) membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak; (2) membantu mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak; (3) membantu meningkatkan konsentrasi dan fokus anak; (4) melatih dan meningkatkan motorik halus anak; (5) menumbuhkan motivasi dan kreativitas anak; (6) mengenalkan anak tentang komposisi, seperti: kemampuan mengatur ruang, jarak, dan ketepatan; (7) meningkatkan daya ingat, kesabaran, ketepatan, dan ketelitian anak; serta (8) membuat anak terbiasa kreatif membuat karya. Dengan terlatihnya motorik halus anak, diharapkan anak mampu berkreasi membuat karya sederhana, seperti: membuat model binatang kupu-kupu, ikan, dan anjing yang bisa dilakukan dengan cara meniru pola yang sudah tersedia.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Adapun metode fenomenologi adalah metode penelitian yang memahami peristiwa-peristiwa kehidupan manusia, perilaku masyarakat atau individu dengan menganalisis pengalaman-pengalaman yang dialami, kemudian dievaluasi secara menyeluruh tentang individu atau objek yang diteliti (Herniawati et al., 2025, p. 199).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian berlangsung selama 6 (enam) hari dari tanggal 7, 8, 9, 13, 14, 15 Januari 2025. Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan di Kober Al Hidayah, yang beralamat di Dusun Kertajaga RT. 08, RW. 03, Desa Sukajaya, Kabupaten Ciamis.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 20 anak, yang mana terdiri dari 14 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Ke- 20 anak tersebut dipilih menjadi populasi dan sampel dalam penelitian ini.

Prosedur

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan juga sebagai observer (*participant observer*) yang mengamati kegiatan anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung menggunakan permainan origami. Selanjutnya, semua kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan origami dicatat dalam catatan lapangan (*field note*) dalam rangka mendokumentasikan sejauh mana capaian perkembangan aspek motorik halus anak melalui permainan origami.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun data dalam penelitian ini berbentuk kualitatif. Selanjutnya data diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa catatan lapangan (*field note*). Catatan lapangan berisi seluruh kegiatan pengamatan terhadap proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan origami, yang mana peneliti mengamati respon anak selama mengikuti pembelajaran melalui permainan origami dengan tema ‘Binatang’ dan sub tema ‘Binatang Darat’. Proses pengamatan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: (1) guru memperkenalkan binatang melalui gambar poster, (2) guru memperkenalkan kertas origami, (3) guru memperkenalkan warna dan bentuk origami, (4) guru memulai pembelajaran dengan memberikan video berupa langkah-langkah membuat binatang dengan origami, (5) guru memberikan contoh kepada anak, (6) anak diberikan kesempatan untuk mencoba membuat binatang dari kertas origami dengan bimbingan guru (Herniawati et al., 2025, p. 200). Adapun contoh instrumen berupa catatan lapangan (*field note*) adalah sebagai berikut.

Tabel 1: Instrumen Catatan Lapangan

Tanggal	Waktu	Hasil Observasi

Sumber: (Herniawati et al., 2025, p. 200)

Teknik Analisis Data

Selanjutnya, data yang diperoleh dan dicatat dalam *field note*, kemudian dianalisis secara kualitatif dengan teknik Triangulasi dengan tahapan sebagai berikut: (1) pengumpulan data, yaitu proses mengumpulkan data melalui catatan lapangan (*field note*), (2) Reduksi Data, yaitu memilih dan merangkum hal-hal yang pokok yang mana difokuskan pada tema yang penting, serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan, (3) Display Data, yaitu menyajikan data-data yang telah direduksi ke dalam laporan secara sistematis, dan (4) Penarikan Kesimpulan, yaitu menyimpulkan data-data yang telah ditulis dalam display sebelumnya (Herniawati et al., 2025, p. 200).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di Kober Al Hidayah dengan anak usia 5-6 tahun yang termasuk dalam kelompok B, yang beralamat di Dusun Kertajaga RT. 08, RW. 03, Desa Sukajaya Kabupaten Ciamis dengan jumlah anak sebanyak 20 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 6 hari dengan melakukan proses belajar yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus anak dengan menggunakan permainan origami yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1: Proses belajar anak dengan menggunakan permainan origami

Berdasarkan keseluruhan proses belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan permainan origami berbentuk ikan, peneliti mendokumentasikan dan menginventarisir hasil observasi dalam catatan lapangan (*field note*). Hasil observasi tersebut disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2: Hasil obervasi penggunaan permainan origami dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak

Tanggal	Waktu	Hasil Observai Lapangan
7 Januari 2025	08.00 - 10.30	Pada hari pertama, peneliti mengikuti dan mengamati pembelajaran mengenai permainan origami. Anak-anak terlihat kurang antusias karena mereka belum memahami pembelajaran melalui permainan origami. Adapun dari 20 anak yang ada, hanya 6 anak yang belum mampu mengikuti pembelajaran.

8 Januari 2025	08.00 - 10.30	Di hari kedua, guru mencoba mengenalkan tentang permainan origami dan mengenalkan mengenai cara membuat karya dari kertas origami. Salah satu caranya dengan mengajarkan pada anak cara melipat horizontal, vertikal, dan cara melipat garis miring kanan dan kiri. Terlihat anak-anak mulai antusias dalam mengikuti pembelajaran. Adapun dari 20 anak yang mengikuti pembelajaran tersebut, terdapat 4 anak yang masih belum terlihat antusias dan masih merasa malu-malu.
9 Januari 2025	08.00 - 10.30	Pada hari ketiga, guru mengecek pemahaman anak terkait pembelajaran melalui permainan origami yang dapat mengembangkan aspek motorik halus anak. Selanjutnya, guru menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan karya dari kertas origami. Pada hari ini, anak berlatih membiasakan melipat kertas untuk membuat karya berbentuk ikan. Selanjutnya, guru melihat anak-anak mulai terbiasa dalam melipat kertas dan mulai mahir dalam meniru langkah demi langkah dalam kegiatan melipat kertas. Adapun dari ke-20 anak yang mengikuti pembelajaran, hanya 3 anak yang masih belum memiliki percaya diri, sehingga mereka belum bisa membuat karya secara mandiri.
13 Januari 2025	08.00 - 10.30	Pada hari keempat, guru menjelaskan kembali dan memberikan pemahaman mengenai pembuatan karya berbentuk ikan dari permainan origami. Kemudian anak diajak untuk meniru dan melipat kertas origami berbentuk ikan dengan cara melihat video dan gambar serta langkah-langkah pembuatannya. Dari ke-20 anak yang ikut serta, tersisa 3 anak masih belum bisa membuat karya sendiri.
14 Januari 2025	08.00 - 10.30	Pada hari kelima, guru mengulang kembali pemahaman anak mengenai permainan origami untuk membuat karya berbentuk ikan secara mandiri. Dari ke-20 siswa, tercatat 3 siswa yang masih belum mampu membuat karya secara mandiri. Untuk mengatasi kendala ini, peneliti bersama guru mencari solusi yakni menerapkan teknik pengulangan (<i>drilling technique</i>) dipadukan dengan strategi pendampingan oleh guru.

15 Januari 2025 08.00 - 10.30 Pada hari terakhir, guru mengajak kembali ke-20 siswa untuk membuat karya berbentuk ikan secara mandiri. Untuk ke-3 anak yang belum mampu mengerjakan karya secara mandiri, peneliti dan guru kembali menerapkan teknik pengulangan (*drilling technique*) dipadukan dengan strategi pendampingan dan pemberian *rewards* berupa pujian dan bintang yang diberikan kepada anak yang mampu melipat kertas origami berbentuk ikan secara mandiri. Setelah diulang 3-4 kali, akhirnya ke-3 anak dapat membuat karya secara mandiri.

(Data diolah, 2025, tanggal 16-18 Januari 2025)

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kertas origami berdampak positif pada perkembangan kemampuan motorik halus anak. Dari data yang diperoleh pada hari ketiga, tanggal 9 Januari 2025, diketahui bahwa pemahaman anak terhadap permainan origami sudah terlihat baik. Namun demikian, dari semua anak yang berjumlah 20, masih tersisa 3 anak yang belum mampu membuat karya secara mandiri. Hal ini terlihat dari hasil observasi pada tanggal 9 dan 13 Januari 2025. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti dan guru mencari solusi dengan menggunakan teknik pengulangan (*drilling technique*) dipadukan dengan strategi pendampingan dan pemberian *rewards* berupa pujian dan pemberian bintang. Hasilnya, pada tanggal 14 Januari 2025 ketiga anak sudah menunjukkan kemampuannya dalam menghasilkan karya secara mandiri. Namun untuk memastikan ke-3 anak betul-betul sudah mampu menghasilkan karya secara mandiri, maka di akhir penelitian pada tanggal 15 Januari 2025 dilakukan pengulangan agar semua anak membuat kembali karya dari kertas origami berbentuk ikan. Setelah diulang sampai dengan 3-4 kali, akhirnya semua anak mampu menghasilkan karya secara mandiri.

Pembahasan

Setelah membahas hasil penelitian di atas, selanjutnya peneliti menjawab dua rumusan masalah yang telah diajukan pada bagian pendahuluan. Rumusan masalah pertama: **“Bagaimana implementasi permainan origami dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah?”** Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di hari ketiga, tanggal 9 Januari 2025, diketahui bahwa motorik halus anak sudah berkembang baik, yang mana hal ini terlihat dari ke-20 anak yang mengikuti pembelajaran, hanya 3 anak yang masih belum memiliki percaya diri, sehingga karya ketiga anak berupa bentuk ikan dari kertas origami belum berhasil dilakukan. Berdasarkan data tersebut, peneliti menjawab rumusan masalah pertama bahwa implementasi permainan origami berjalan dengan baik yang mana dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah.

Adapun rumusan masalah kedua: **“Apa kendala dan solusi implementasi permainan origami dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia**

5-6 tahun di Kober Al Hidayah?” Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di hari keenam, tanggal 9 dan 13 Januari 2025, terdapat 3 anak yang masih kesulitan dalam membuat karya berbentuk ikan dari kertas origami secara mandiri. Berdasarkan data tersebut, peneliti menjawab rumusan masalah kedua bahwa kendala dalam implementasi permainan origami, yakni berupa kesulitan anak dalam menghasilkan karya dari kertas origami secara mandiri. Hal ini disebabkan karena: (1) anak belum terbiasa melakukan aktivitas melipat kertas, (2) anak tidak terbiasa melakukan sesuatu secara mandiri, dan (3) anak belum mempunyai rasa percaya diri bahwa ia mampu membuat karya tanpa bantuan orang lain. Untuk mengatasi kendala tersebut, berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 dan 15 Januari 2025, peneliti dan guru menggunakan teknik pengulangan (*drilling technique*) dipadukan dengan strategi pendampingan dan pemberian *rewards* berupa pujian dan pemberian bintang. Hasilnya, penggunaan *drilling technique*, strategi pendampingan, dan pemberian *rewards* dapat menjadi solusi dalam mengatasi kendala yang dihadapi oleh anak.

Berdasarkan jawaban dari kedua rumusan masalah di atas, data tersebut sekaligus menjadi hasil penelitian sekarang. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [Salim & Samad \(2020\)](#); [Rahmatillah et al., \(2023\)](#); dan [Puspiani et al., \(2024\)](#) yang mana sama-sama menghasilkan hasil penelitian berupa perkembangan motorik halus anak melalui permainan melipat kertas origami dan puzzle. Adapun perbedaan hasil penelitian sekarang dengan ketiga hasil penelitian terdahulu terletak pada solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh anak berupa: (1) penggunaan *drilling technique*, (2) strategi pendampingan, dan (3) pemberian *rewards*. Perbedaan ini kemudian menjadi keterbaruan (*novelty*) dan keaslian (*originality*) dari penelitian sekarang. Selanjutnya penelitian ini didukung oleh penelitian lain yang sejenis sebagaimana yang telah dilakukan oleh [\(Hidayat et al., 2022\)](#); [\(Widanty, 2022\)](#); [\(Nurhayati, Hidayat, et al., 2024\)](#); [\(Hidayat et al., 2025\)](#).

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan origami berjalan dengan baik yang mana dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di Kober Al Hidayah. Selanjutnya, terdapat kendala dalam implementasi permainan origami, yakni berupa kesulitan anak dalam menghasilkan karya dari kertas origami secara mandiri. Hal ini disebabkan karena: (1) anak belum terbiasa melakukan aktivitas melipat kertas, (2) anak tidak terbiasa melakukan sesuatu secara mandiri, dan (3) anak belum mempunyai rasa percaya diri bahwa ia mampu membuat karya tanpa bantuan orang lain. Untuk mengatasi kendala tersebut, digunakanlah teknik pengulangan (*drilling technique*) dipadukan dengan strategi pendampingan dan pemberian *rewards* berupa pujian dan pemberian bintang. Hasilnya, penggunaan *drilling technique*, strategi pendampingan, dan pemberian *rewards* dapat menjadi solusi dalam mengatasi kendala yang dihadapi oleh anak.

Saran

Selanjutnya, peneliti menyarankan bagi pihak sekolah dan guru untuk menyediakan alat permainan edukatif (APE) yang bervariasi agar dapat digunakan secara bergantian setiap harinya dalam rangka menstimulus perkembangan kemampuan motorik halus dan kasar anak. Selain itu, peneliti juga menyarankan kepada orang tua untuk mengulang aktivitas yang telah dilakukan di sekolah dan menghindari anak berdiam diri selama di rumah karena disibukan dengan permainan yang tersedia dalam *gadget/gawai*. Kemudian disarankan pula kepada peneliti selanjutnya, untuk meneliti penggunaan APE lainnya yang bersifat alami dan ramah lingkungan seperti APE *loose parts* dan *eco-print*, yang dipadukan dengan *Project-based Learning* di PAUD.

REFERENSI

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan fisik-motorik anak 4-5 tahun pada permendikbud no. 137 tahun 2014 (Kajian konsep perkembangan anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>
- Almuna, N., Sagala, A. C. D., & Pusari, R. W. (2022). Stimulasi kemampuan fisik motorik halus anak usia 5-6 tahun selama pandemi covid di lingkungan keluarga. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 477–484. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.9929>
- Badriyah, A. U., & Fidesrinur, F. (2023). Strategi guru menstimulasi motorik halus melalui kegiatan practical life anak 4-5 tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i2.1816>
- Claudia, S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami game for improving fine motor skills for children 4-5 years old in gang buaya village in salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>
- Ervina, R. (2022). Efektivitas seni melipat kertas origami terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini pada peserta didik kelompok b usia 5-6 tahun di ra (roudlotul athfal) dewi sartika kecamatan sooko kabupaten mojokerto. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 404–444. <https://doi.org/https://doi.org/10.54180/joeces.v2i2.3649>
- Faridah, U., Hidayah, N., & Afifah, S. N. (2022). Pengetahuan ibu berhubungan dengan status motorik halus pada anak usia dini. *Indonesia Jurnal Perawat*, 7(2), 83–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.26751/ijp.v7i2.1583>
- Hasanah, H., Harahap, E. W., & Harahap, H. K. (2023). Efektivitas melipat kertas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Sukoharjo 2 Lampung. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 475–481. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jpt.v1i4.301>
- Herniawati, A., Rahmawati, R., Hidayat, Y., & Tya, S. (2025). Dampak penggunaan youtube dalam menanamkan nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun. *Intisabi*, 2(2), 194–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.61580/itsb.v2i2.82>
- Hidayat, Y., Herniawati, A., & Ihsanda, N. (2022). The use of drilling technique to teach english speaking to the early childhoods: A descriptive study. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(1), 73–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.54012/jcell.v2i1.66>
- Hidayat, Y., Kuncoro, A., Tunajijah, U., Muhimah, L., & Susiyani, N. N. (2025). Strategi guru dalam mengembangkan karakter disiplin anak usia dini di satuan PAUD sejenis Kawasen. *Intisabi*, 2(2), 162–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.61580/itsb.v2i2.68>

- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 dengan permendikbudristek no. 5 tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Multahada, A., Melaty, P., Apriyani, H., & Andriani, T. (2022). Pengembangan motorik kasar anak usia dini melalui permainan kreatif. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i1.1248>
- Musafir, M., Hadi, R., & Muhajirin, M. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui seni melipat origami pada anak kelompok B Raudatul Jannah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2232–2238. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3692>
- Nainggolan, F. K. B., & Pasaribu, M. (2024). Pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di tk al-fikh orchad pendamar malaysia. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 230–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.46773/alathfal.v5i1.1199>
- Nurhayati, I., Hidayat, Y., Lastari, L., Kurniasih, N., & Susanti, S. (2024). Implementasi pembiasaan berkata ‘tolong’, ‘maaf’, ‘terima kasih’, dan ‘permisi’ dalam pembentukan karakter anak usia 5-6 tahun di Kober Sartika Asih. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 5(1), 81–88. <https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v5i1.88>
- Nurhayati, I., Kurniasih, N., Susanti, S., & Hidayat, Y. (2024). Pengaruh penggunaan metode pembiasaan terhadap pembentukan karakter disiplin anak di PAUD Sartika Asih Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 044–060. <https://doi.org/10.69552/alihsan.v5i1.2561>
- Nurhidayah, N., Muthmainnah, A. S., & Setiawati, E. T. (2022). Meningkatkan motorik halus dengan teknik melipat kertas pada anak usia 5-6 tahun di RA al-Ma’soem Ciawi Tasikmalaya. *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), 49–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.62285/alurwatulwutsqo.v3i1.46>
- Pura, D. N. (2019). Perkembangan motorik halus anak usia dini melalui kolase media serutan pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>
- Puspiani, D., Purbayani, R., & Herniawati, A. (2024). Pengaruh kegiatan melipat kertas terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Sabilissalam Baregbe Ciamis. *Intisabi*, 2(1), 146–161.
- Rahmatillah, D., Salam, A. Y., & Rahmat, N. N. (2023). Efektivitas permainan melipat kertas dan puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak. *Jurnal Ventilator: Jurnal Riset Ilmu Kesehatan Dan Keperawatan*, 1(4), 158–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.59680/ventilator.v1i4.680>
- Salim, D., & Samad, R. (2020). Peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan origami di tk pengembangan 21 Tacim Kab. Halmahera Barat. *EDUKASI*, 18(1), 204–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.33387/j.edu.v18i1.1597>
- Sandra Adetya, & Gina, F. (2022). Bermain origami untuk melatih keterampilan motorik halus anak usia dini. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(2), 46–50. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i2.21501>
- Setiawan, M., & Lestari, K. F. (2022). Efektivitas bermain origami untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 8(2), 133–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.35974/jsk.v8i2.2970>
- Widanty, T. (2022). Penerapan metode demonstrasi dalam pembelajaran seni melipat

kertas (origami) di TK TK NA. ZI. FA. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 5(2), 23–30.
https://doi.org/https://doi.org/10.52484/al_athfal.v5i2.310