

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1. Metode demonstrasi**

###### **1.1.1.1 Pengertian Metode Demonstrasi**

Metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran (Djamarah, 2000 dalam Trianto, 2016:195). Metode demonstrasi merupakan cara penyajian materi pelajaran dengan memperagakan suatu proses kejadian (Djuanda & Maulana, 2015:133). Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi, keterampilan guru sangat diperlukan, sehingga memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang dan waktu yang relative lama. Kelebihan dari metode demonstrasi ini adalah tidak terlalu memerlukan alat dan bahan yang banyak. Sedangkan kelemahannya adalah hanya sebagian dari siswa yang dapat melihat secara jelas, serta siswa hanya dapat melihat saja tanpa mengalami (Djuanda & Maulana, 2015:133). Dalam pembelajaran Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan peragaan untuk memperjelas proses pembentukan tertentu kepada siswa (Sudjana, 2006 dalam Swari, Adi, & Dartini, 2018:2). Yang dimaksud dengan Metode Demonstrasi ialah metode mengajar dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya atau bekerjanya suatu proses atau langkah-langkah kerja dari suatu alat atau instrumen tertentu kepada siswa. Untuk memperjelas pengertian tersebut dalam prakteknya dapat dilakukan oleh guru atau anak didik itu sendiri. Metode Demonstrasi cukup baik apabila digunakan dalam penyampaian bahan pelajaran sains dan teknologi, misalnya: bagaimana cara kerja suatu mesin cuci atau apa yang terjadi jika suatu balon berisi air bakar dengan api dsb.

### **1.1.1.2 Jenis Metode Demonstrasi**

Telah dikemukakan oleh Chikuni (Chikuni 2003 dalam Iline, 2013:50) bahwa, ada dua jenis demonstrasi, yaitu langkah demi langkah dan seluruh proses demonstrasi. Dalam seluruh proses demonstrasi, guru menunjukkan proses puncak dari awal hingga akhir tanpa gangguan oleh partisipasi peserta didik. Sebagai contoh, guru menunjukkan bagaimana cara menusuk anak panah, menjahitnya, dan mengikatkan benang dan menekan anak panah ke sisi yang benar. Para siswa kemudian akan mengikuti proses dengan membuat anak panah mereka. Soroka, Hoagland dan Mohale (1977) (Chikuni 2003 dalam Iline, (2013:50) menegaskan bahwa seluruh proses demonstrasi memungkinkan para siswa untuk memiliki pandangan yang jelas tentang proses.

Untuk Gwarinda (1993) demonstrasi langkah demi langkah dilakukan tahap demi tahap dengan guru menjelaskan setiap tindakan sebagai hasil operasi. Chikuni (2003) juga mencatat bahwa demonstrasi langkah demi langkah terjadi ketika proses disajikan secara bertahap yang diinterupsi oleh partisipasi peserta didik. Misalnya, ketika membuat kaos, guru mendemonstrasikan cara memasang kantung tempel dan siswa bekerja di kaos masing-masing secara individual, setelah demonstrasi. Guru kemudian akan menunjukkan bagaimana cara kerja jahitan dan murid mengikuti sampai semua proses selesai. Ini mungkin adalah salah satu cara untuk mendemonstrasikannya karena melayani berbagai kemampuan belajar yang berbeda (Chikuni 2003). Metode ini sangat ideal untuk murid yang mengalami gangguan pendengaran karena mereka dapat memahami lebih baik karena terlalu banyak ide pada saat yang sama dapat membingungkan mereka. Sebagai pengakuan atas prosedur ini, Bandura di Santrock (1997) menegaskan bahwa anak-anak belajar secara efektif melalui imitasi segera. Lebih - jadi, metode ini juga ideal untuk murid yang mengalami gangguan pendengaran karena mereka akan menghasilkan apa yang telah ditunjukkan saat masih segar dalam pikiran mereka. Chikuni (2003) menekankan bahwa untuk kenyamanan teknik untuk menanamkan keterampilan disajikan dalam langkah-langkah (Iline, 2013:50).

Selain Chikmii (2003), dua jenis demonstrasi, McKeachie (1986) menyarankan demonstrasi tempat, yang biasanya dilakukan setelah guru

mengidentifikasi masalah atau kesalahan yang dibuat oleh siswa. Ini dilakukan setelah prosedur telah ditunjukkan sebelumnya. Untuk Petty (2000), jika guru menemukan masalah, siswa kemudian akan dihentikan dan guru akan menunjukkan kembali keterampilannya. Strategi ini membantu mencegah memburuknya permasalahan (Iline, 2013:50).

### **1.1.1.3 Bentuk Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Demonstrasi**

Hampir dalam setiap kegiatan main akan terjadi pengalaman- pengalaman baru yang menimbulkan kegiatan belajar pada anak. Pengalaman-pengalaman yang dikenal dengan pengalaman belajar tersebut diperoleh anak melalui penglihatan, pendengaran, dan peniruan. Perolehan pengalaman belajar yang dirancang secara khusus untuk menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan suatu objek atau proses dari suatu peristiwa yang sedang dilakukan merupakan salah satu metode bermain yang disebut dengan demonstrasi (Latif, 2016:114).

Beberapa bentuk kegiatan yang sesuai dengan metode demonstrasi dalam rangka memberikan pengalaman belajar anak, antara lain:

- a. Kegiatan yang bertujuan melatih koordinasi mata dan jari jemari, seperti memegang dan menggunakan alat tulis, membangun dengan alat, dan bahan main yang bersifat konstruksi, mengikat tali sepatu, memasang kancing baju, memakai kaus kaki, serta membuka dan menutup alat makan-minum.
- b. Kegiatan yang bertujuan melatih koordinasi tubuh atau gerakan- gerakan dasar motorik kasar, seperti gerakan merayap, merangkak, berjalan pada balok titian, menangkap dan melambungkan bola, dan lain lain (Latif, 2016:114).

## **2.1.2. Kegiatan Origami**

### **1.1.2.1 Pengertian dan Konsep Origami**

Kata Origami berasal dari Bahasa Jepang yang berarti melipat kertas (oru berarti melipat dan kami berarti kertas). Walaupun populer di Jepang, origami telah menyebar ke Eropa, Amerika, Cina dan negara-negara lainnya sejak akhir abad 19 atau awal abad 20. Dalam origami tradisional, model diwariskan dari tangan ke tangan, generasi ke generasi. Origami modern dimulai abad 20. Aturan utama dalam origami modern adalah melipat sehelai kertas berbentuk bujur

sangkar tanpa memotong ataupun menggunakan lem. Origami berguna dalam kehidupan sehari-hari seperti pada dekorasi interior, desain kemasan dan kotak kertas, serta seni membungkus kado (Paat, 2008:5).

Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Kegiatan origami dapat membantu melatih daya ingat dan mengasah kemampuan motorik halus anak. Tak hanya itu, seni origami juga dapat melatih orang untuk berkonsentrasi serta sabar. Di Indonesia, origami sering diajarkan di Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD). Berbagai bentuk origami dapat tercipta, seperti buah, bunga, dan binatang. Tak melulu anak-anak, orang dewasa pun dapat menjadikan origami sebagai kegiatan pengisi waktu luang yang mengasyikkan (Pribadi, 2011:6)

Menurut Widayati (2014:7) sebagaimana dikutip Aeni & Christiana, (2016:2), kegiatan melipat kertas di Indonesia identik dengan origami. Origami sendiri merupakan kegiatan melipat kertas yang berasal dari Jepang yang hasil lipatnya membentuk suatu benda tertentu seperti bunga, kepala anjing, beruang, kuda laut, kapal layar dll. Kegiatan melipat pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahapan pengembangan anak yang sesuai dengan Permendiknas 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Menurut Andini Putri Sari (2012) dalam Kusumastuti, R. (2014:15) Origami berasal dari bahasa Jepang, *ori* berarti lipat dan *gami* berasal dari kata *kami* berarti kertas. Origami merupakan suatu kegiatan melipat kertas menjadi suatu bentuk. Keterampilan origami berasal dari Cina yang kemudian diperkenalkan oleh orang Spanyol dan Jepang. Di Jepang keterampilan ini telah mengakar dan diserap menjadi kebudayaan setempat. Origami menjadi salah satu kebudayaan orang Jepang dalam upacara keagamaan Shinto. Sampai sekarang, origami tidak hanya berkembang dikalangan orang Jepang, tetapi sudah meluas sampai Amerika, Eropa dan Asia termasuk Indonesia.

Bagi para pendidik, seni origami selain dapat menumbuhkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan ketekunan. Di samping itu, origami juga dapat melatih motorik halus anak-anak pada masa perkembangannya, sehingga cocok diterapkan dalam dunia pendidikan dasar dan kejuruan. Bagi orang dewasa origami dapat menjadi hobi, pengisi waktu luang, hiasan, dan lain sebagainya.

Dan bagi orangtua, origami bisa menjadi media komunikasi dengan anak-anak dan menjadi kegiatan yang bersifat hiburan (Hirai, 2008:iii).

### **1.1.2.2 Manfaat Kegiatan Origami**

Menurut sukardi (2008) dalam (Kusumastuti, 2014:17) menyebutkan beberapa alasan dan sekaligus manfaat berorigami untuk mereka, yaitu:

#### **1. Anak belajar meniru/ mengikuti**

Ketika seorang anak mengikuti tahap demi tahap lipatan dengan baik, maka sebenarnya ia telah belajar bagaimana mengikuti petunjuk dan arahan baik dari orang tua, instruktur, maupun dari gambar/foto origami. Dari sanalah ia belajar membuat sesuatu dari cara yang paling mendasar yakni meniru.

#### **2. Anak belajar berkeativitas**

Origami memang dunia kreativitas. Begitu banyak model origami, baik model tradisional maupun model dari karya-karya terbaru. Seorang anak tinggal memilih model apa dan mana yang ia sukai. Seiring dengan itu, jika anak sudah mulai mahir melipat dan sudah banyak model yang ia lipat, makapada saat tertentu nanti akan muncul gagasan ingin membuat sesuatu dari teknik-teknik lipatan yang telah dikenalnya. Ini artinya ia belajar berkreasi untuk menghasilkan sesuatu.

#### **3. Anak belajar berimajinasi**

Model origami biasanya juga merupakan miniature dari makhluk dan benda-benda kebutuhan hidup. Modelnya merupakan hasil dari imajinasi para pembuatnya. Ada model-model yang sangat jelas atau sangat natural dari bentuk-bentuk atau model-model kehidupan. Namun ia juga kadang begitu abstrak sehingga lebih diperlukan imajinasi yang kuat untuk menagkapnya. Seorang anak akan belajar berimajinasi melalui origami ini. Apa bila ketika ia telah mencoba berkreasi dengan sesuatu bentuk yang baru tanpa meniru atau mengikuti diagramnya.

#### **4. Anak belajar berkarya (seni)**

Origami adalah seni melipat kertas, sehingga ketika seorang anak membuat origami berarti ia telah belajar berkarya (seni). Seni disini bisa diartikan dalam dua hal, yakni pertama seni melipatnya (teknik dan cara melipatnya, prosesnya

pada setiap tahap, dsb), yang kedua adalah modelnya itu sendiri yang menjadi karya seni. Hasil karya origami jelas dapat dimasukkan dalam seni visual (visualart). Penggunaan jenis ragam dan warna kertas akan menjadikan model yang juga berbeda, termasuk komposisi yang diinginkannya.

#### 5. Anak belajar menghargai/ mengapresiasi

Bicara soal karya dan seni, tentu tidak lepas dari apresiasi dan penghargaan. Mempraktekkan origami berarti juga belajar mengapresiasi sebuah cabang karya seni dan seni visual. Seorang anak ketika berorigami berarti juga akan belajar mengapresiasi seni dan keindahan sejak dini, artinya ia juga belajar kehalusan jiwa.

#### 6. Anak belajar membuat model

Origami adalah melipat kertas untuk membuat suatu model. Maka ketika seorang anak berorigami, ia sedang belajar membuat dari selembar kertas (atau lebih) menjadi sebuah model sesuai dengan kemampuan dan kesukaannya. Model dalam origami sangatlah banyak dan terus berkembang seiring dengan karya-karya baru yang dihasilkan oleh para pelipat. Namun model origami yang disukai anak biasanya adalah model origami tradisional yang berupa mainan (miniatur) binatang, pesawat (anak laki-laki), rumah dan alat rumah tangga (anak wanita) dan sebagainya. Model origami untuk anak ini, biasanya terdiri dari lipatan sederhana dan sedikit tahapan dalam digramnya. Namun tidak menutup kemungkinan, seorang anak yang telah banyak mencoba jenis lipatan akan membuat model origami yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi. Semakin banyak mencoba jenis lipatan, seorang anak tentu dapat membuat model origami lebih banyak lagi.

#### 7. Anak belajar membuat mainannya sendiri

Banyak model origami yang dapat digunakan untuk bermain anak, misalnya kodok lompat, piring terbang, bola besar, pesawat-pesawat terbang, perahu, kuda berputar, suara tembakan, baling-baling, model peralatan rumah mulai lemari, kursi, meja dipan, dan lain-lain. Model-model itu umumnya dapat cukup dibuat dari selembar kertas saja. Untuk model tertentu yang berukuran besar bisa menggunakan kertas karton, seperti untuk membuat topi, bola besar, pesawat dan lain-lain. Perlu digaris bawahi dalam berorigami, melipatnya itu

sendiri adalah bagian dari bermain, setelah menjadi model, juga dapat dimainkan baik sendiri atau bersama.

#### 8. Anak belajar membaca diagram/ gambar

Belajar origami, selain melalui bimbingan seorang guru atau instruktur, dapat pula melalui animasi atau diagram dari sebuah buku origami. Jadi seorang anak dapat membuat origami dengan mengikuti diagram yang ada dalam buku, meski harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat kemampuannya. Ini diharapkan agar anak tidak kesulitan untuk menyelesaikannya. Bahkan dianjurkan, bila kemampuan sang anak masih tahap pemula, Bahkan dianjurkan, bila kemampuan sang anak masih tahap pemula, baiknya senantiasa didampingi orang dewasa, agar ketika mendapat kesulitan ada yang membantu untuk menyelesaikannya. Yang pasti, semakin sering anak berlatih melalui diagram-diagram yang ada, maka akan meningkat pula kemampuan membaca diagramnya termasuk pengenalan terhadap jenis lipatan yang digunakan. Proses membaca diagram akan merangsang logikanya untuk memikirkan rangkaian tahapan hingga selesai.

#### 9. Anak belajar menemukan solusi bagi persoalannya

Sebuah diagram origami terdiri dari beberapa tahapan. Dimana setiap tahapannya merupakan rangkaian persoalan-persoalan lipatan yang beraneka ragam. Ketika seorang anak membuat origami dengan cara mengikuti alur sebuah diagram, sebetulnya dia sedang menghadapi persoalan pada setiap tahap diagram itu. Bila mana dia berhasil mengikuti tahap demi tahap, artinya ia dapat menyelesaikan persoalan origami. Pada saat seperti itu, untuk anak umur tertentu akan berjalan logikanya. Bagaimana mengikuti, membaca gambar, dan menyelesaikan persoalan-persoalan itu. Bahkan jika mulai membuat karya sendiri, ia akan berusaha mencari solusi, sehingga berhasil membentuk sebuah model origami yang diharapkan. Tentu ini latihan yang sangat baik bagi anak belajar memecahkan persoalannya.

#### 10. Anak belajar perbandingan (proporsi) dan berpikir matematis

Satu diantara yang sangat menentukan keindahan modal origami adalah yang disebut dengan proporsi bentuk (perbandingan bentuk). Mengapa ini atau itu mirip bentuk tertentu adalah karena teori proporsi. Tingkat keindahan sebuah

model origami (meski sudah jelas modelnya) adalah juga sangat terletak pada proporsi ini. Di sisi lain jenis lipatan origami tradisional umumnya merupakan jenis lipatan berdasarkan teori matematis, artinya bukan asal lipatan (berbeda dengan banyak teknik untuk model-model kontemporer). Dengan demikian, aktifitas origami dapat membimbing seorang anak untuk mengenal konsep perbandingan bentuk dan sekaligus konsep matematis

### **2.1.3. Perkembangan Motorik Halus**

#### **1.1.3.1 Pengertian dan Konsep Perkembangan Motorik Halus**

Motorik halus yaitu suatu gerakan yang dilakukan oleh jari-jari dengan susunan sel saraf pusat sedangkan menurut Sumantri (2005) dalam Afandi, (2019:57), menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek. Gerakan motorik halus mempunyai fungsi yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti. Depdiknas (2007) dalam Afandi, (2019:57).

Perkembangan fisik (motorik) adalah proses tumbuh kembangnya kemampuan gerak seorang anak. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Perkembangan fisik (motorik) ini meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus (Hidayati, 2010). Motorik merupakan proses kemampuan gerak seorang anak. Motorik kasar adalah kemampuan anak yang digunakan untuk mengontrol otot-otot besar, meliputi kemampuannya untuk duduk, berjalan, berlari, menendang, melompat, melempar, dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah kemampuan anak untuk mengontrol otot-otot kecil, seperti mengambil benda kecil menggunakan ibu jari dan telunjuk, memegang alat tulis menggunakan jemarinya untuk mencoret,



memindahkan benda-benda kecil dari satu wadah ke wadah lainnya dengan menggunakan jari tangan, dan sebagainya (Umama, 2016).

Perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau hanya sebagian anggota tubuh tertentu. Perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih. Kemampuan menulis, menggunting, dan menyusun balok termasuk contoh dalam gerakan motorik halus (Hidayati, 2010). Menurut Susanto, Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, karena itu tidak begitu memerlukan tenaga. Gerakan halus ini memerlukan koordinasi yang cermat. Contoh gerakan halus misalnya: (1) gerakan mengambil sesuatu benda dengan hanya menggunakan ibu jari atau menggunakan jari telunjuk; (2) gerakan memasukan benda kecil ke dalam lubang; (3) membuat prakarya (menempel, menggunting, meremas, meronce); dan (4) menggerakkan lengan, engkel, siku, sampai bahu, dan lain-lain. Melalui latihan-latihan yang tepat, gerakan kasar dan halus ini dapat ditingkatkan dalam hal kecepatan, keluwesan, dan kecermatan, sehingga secara bertahap seorang anak akan bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan guna penyesuaian dirinya (Susanto, 2015).

### **1.1.3.2 Perkembangan Keterampilan Motorik Halus**

Perkembangan pada anak mencakup keterampilan motorik halus, perkembangan motorik kasar, perkembangan bahasa, dan perkembangan perilaku/adaptasi sosial.

Keterampilan motorik halus pada tiap tahap perkembangan anak adalah sebagai berikut.

a. Masa Neonatus (0-28 hari)

Keterampilan motorik halus pada masa ini dimulai dengan adanya kemampuan untuk mengikuti garis tengah bila kita memberikan respons terhadap gerakan jari atau tangan.

b. Masa Bayi (28 hari-1 tahun)

1) Usia 1—1 Bulan

Keterampilan motorik halus pada usia ini adalah dapat melakukan hal-hal seperti memegang suatu objek, mengikuti objek dari sisi ke sisi, mencoba memegang dan memasukkan benda ke dalam mulut, memegang benda tapi terlepas, memerhatikan tangan dan kaki, memegang benda dengan kedua tangan, serta menahan benda di tangan walaupun hanya sebentar.

#### 2) Usia 4-5 Bulan

Keterampilan motorik halus pada usia ini adalah sudah mulai mengamati benda, menggunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk memegang, mengeksplorasi benda yang sedang dipegang, mengambil objek dengan tangan tertangkup, mampu menahan kedua benda di kedua tangan secara simultan, menggunakan balm dan tangan sebagai satu kesatuan, serta memindahkan objek dari satu tangan ke tangan yang lain.

#### 3) Usia 8-12 Bulan

Keterampilan motorik halus pada usia ini adalah mencari atau meraih benda kecil; bila diberi kubus mampu memindahkan, mengambil, memegang dengan telunjuk dan ibu jari, membenturkannya, serta meletakkan benda atau kubus ke tempatnya.

#### c. Masa Anak (1-2 Tahun)

Keterampilan motorik halus pada usia ini dapat ditunjukkan dengan adanya kemampuan dalam mencoba menyusun atau membuat menara pada kubus.

#### d. Masa Prasekolah

Keterampilan motorik halus dapat dilihat pada anak, yaitu mulai memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang dan menggambar orang, melepaskan objek dengan jari lurus, inampu menjepit benda, melambaikan tangan, menggunakan tangannya untuk bermain, menempatkan objek ke dalam wadah, makan sendiri, minum dari cangkir dengan bantuan, menggunakan sendok dengan bantuan, makan dengan jari, serta membuat coretan di atas kertas (Wong, 2000 dalam Hidayat, 2008:19-20).

### **1.1.3.3 Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Motorik Halus**

Faktor-faktor yang membantu meningkatkan motorik anak yang dapat dilakukan oleh guru TK adalah:

- a. Menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motoriknya.
- b. Setiap anak memiliki jangka waktu sendiri dalam menguasai suatu keterampilan.
- c. Aktivitas fisik anak yang bervariasi, yaitu aktivitas fisik untuk bermain dan bergembira sambil menggerakkan anggota tubuh.
- d. Aktivitas fisik anak dapat mencapai kemampuan yang diharapkan sesuai dengan perkembangannya.

Menurut Handayani, dkk, (2018:3) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak adalah faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan), faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis, serta aktivitas anak sebagai subjek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri. Islamiyah, (2015) berpendapat bahwa terdapat faktor-faktor (syarat-syarat) yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, yang meliputi 6 persyaratan: perkembangan usia, tercapainya kematangan organ-organ fisik, kontrol kepala, kontrol tangan, kontrol kaki dan lokomosi. Adapun penjelasan tentang persyaratan yang mempengaruhi perkembangan motorik adalah sebagai berikut:

#### **1. Perkembangan Usia**

Usia mempengaruhi individu untuk melakukan suatu aktivitas. Karena dengan pertambahan usia, berarti menunjukkan tercapai kematangan organ-organ fisik. Kemudian ditopang pula oleh berfungsinya sistem syaraf pusat yang mengkoordinasikan organ-organ tubuh, sehingga seseorang dapat melakukan aktivitas motorik kasar dan motorik halus.

#### **2. Tercapainya Kematangan Organ-organ Fisiologis**

Kematangan organ fisik ditandai dengan tercapainya jaringan otot yang makin kompleks, kuat dan bekerja secara teratur. Pada masa pertumbuhan bayi

maupun anak, kematangan fisiologis ini dipengaruhi oleh faktor usia, nutrisi dan kesehatan individu. Makin tinggi usia seseorang, makin matang organ-organ fisiologisnya. Namun kematangan ini, tak lepas dari faktor nutrisi yang dikonsumsi setiap harinya. Nutrisi yang baik yaitu makan-makanan yang mengandung gizi, vitamin, protein akan menjamin kesehatan seseorang. Bayi maupun anak yang memiliki kondisi sehat cenderung memiliki kematangan fisiologisnya, dibandingkan dengan bayi atau anak yang sering terkena penyakit.

### 3. Kontrol Kepala

Pada usia 1-5 bulan, bayi masih sering tertidur dengan posisi kepala terbaring di atas tempat tidur. Ia belum mampu untuk mengkurap, karena kontrol untuk mengangkat kepala belum dapat dilakukan dengan baik. Hal ini terjadi karena otot-otot bagian leher belum berkembang dengan baik, sehingga belum mampu untuk menopang kepalanya. Sejalan dengan perkembangan usianya, bayi akan mampu untuk tengkurap dan menopang kepalanya. Awal mulanya, bayi belajar untuk memindahkan posisi dari posisi terlentang menjadi posisi tengkurap. Keberhasilan untuk mencapai posisi tengkurap ini, akan diikuti dengan kemampuan untuk mengangkat dan menopang kepalanya. Kemampuan mengontrol kepala (*head control skill*) merupakan dasar untuk perkembangan gerakan-gerakan kepala yang bermanfaat bagi seorang anak yang akan melakukan aktivitas olahraga, misalnya gerakan memutar atau menggeleng kepala.

### 4. Kontrol Tangan

Sejak lahir bayi akan menggenggam benda-benda yang datang dan menyentuh telapak tangannya. Awal mulanya bayi tidak mampu untuk memegang dan menggenggam suatu benda dengan baik, tetapi dengan pengaruh perkembangan usia dan kematangan otot-otot, maka bayi akan mampu dengan sendirinya untuk melakukan tugas menggenggam/mengepal suatu benda secara kuat. Reflek ini merupakan dasar timbulnya gerakan-gerakan motorik halus, seperti: menggenggam, menulis, menggambar atau menggunting. Kemampuan melakukan koordinasi otot-otot tangan yang bermanfaat untuk keterampilan tangan dinamakan kemampuan control tangan (*hand control ability*).

## 5. Kontrol Kaki

Kemampuan mengontrol kaki (*legs control*) diatur oleh sistem syaraf pusat. Namun pada diri seorang bayi, kaki bergerak karena ada suatu benda yang mungkin menyentuhnya atau digerakkan oleh ibunya. Hal ini bukan berarti si bayi cenderung pasif dan hanya bergerak, kalau ada rangsangan dari luar dirinya. Bayi dapat menggerakkan kaki sendiri sebagai respons atau reflek rasa senang atas kehadiran orang yang memiliki kedekatan emosional. Jadi kakinya memang belum cukup kuat untuk berjalan. Sebagaimana halnya, kaki merupakan organ penting untuk melakukan kegiatan motorik kasar (berjalan, melompat, berlari), namun untuk dapat melakukannya perlu persiapan dan kematangan fisik. Tentu hal ini sesuai dengan perkembangan usianya. Makin tinggi usianya, misalnya usia 1,5-2,0 tahun, maka bayi (anak) akan dapat melakukan kegiatan-kegiatan seperti: merangkak, berjalan, berlari dan sebagainya. Dengan kemampuan ini, control kaki berfungsi secara sempurna.

## 6. Lokomosi

Lokomosi (*locomotion*) ialah kemampuan untuk bergerak atau berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Kemampuan ini berkembang sejalan dengan bertambahnya usia dan tercapainya kematangan organ-organ fisik, serta berfungsinya sistem syaraf pusat. Dengan demikian kemampuan bergerak/berpindah sangat dipengaruhi oleh faktor internal yang bersifat fisiologis. Secara implisit, kemampuan lokomosi sudah ada bersamaan dengan timbulnya gerakan-gerakan reflex, seperti: reflex penempatan (*placing reflek*), berjalan, berenang. Namun kemampuan reflekks itu cenderung tidak terkontrol oleh sistem syaraf, sehingga dapat dikatakan bahwa reflek merupakan sebagai tanda perkembangan awal dari lokomosi (*pre-locomotion*). Hal ini kemudian berkembang secara bertahap, sampai benar-benar tercapai kemampuan lokomosi. Diantara tahapan itu, misalnya: sejak bayi mampu mencapai posisi tengkurap, maka muncullah perilaku-perilaku sebagai tanda-tanda perkembangan kemampuan lokomosi yang makin baik dan sempurna. Dari posisi tengkurap, berarti bayi akan atau sudah mampu untuk mengangkat kepala (kontrol kepala), meningkat menjadi kemampuan untuk mengangkat badan, merangkak, belajar berjalan, berjalan, berlari dan melompat.

## 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aeni & Christiana, (2016) Jurnal Teratai, 5(2). Pengaruh Kegiatan Origami Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak . PAUD Teratai. Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak TK Muslimat NU 128 Assa'adah Bejan. Sampel penelitian berjumlah 24 anak TK Muslimat NU 128 Assa'adah Bejan Siwalan Panceng Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi dan metode dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus Wilcoxon Match Pairs Test dengan rumus  $T_{hitung} < T_{tabel}$ . Hasil perhitungan diperoleh  $T_{hitung}$  0 dan  $T_{tabel}$  81 dengan taraf signifikansi 5%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  tidak ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan kegiatan origami terhadap keterampilan motorik halus pada anak TK Muslimat NU 128 Assa'adah Bejan Siwalan Panceng Gresik (Aeni & Christiana, 2016).

Persamaan yang ada dalam penelitian Aeni & Christiana, (2016) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran meningkatkan perkembangan motorik halus, sehingga anak pada kegiatan ini mampu mengembangkan perkembangan motorik halus dengan penerapan perkembangan motorik halus. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada penggunaan instrument penelitian dalam penelitian Aeni & Christiana, (2016) menggunakan instrument survey sedangkan pada penelitian ini menggunakan instrument tes dengan bentuk *one-group Pre-Test-Post-Test* design.

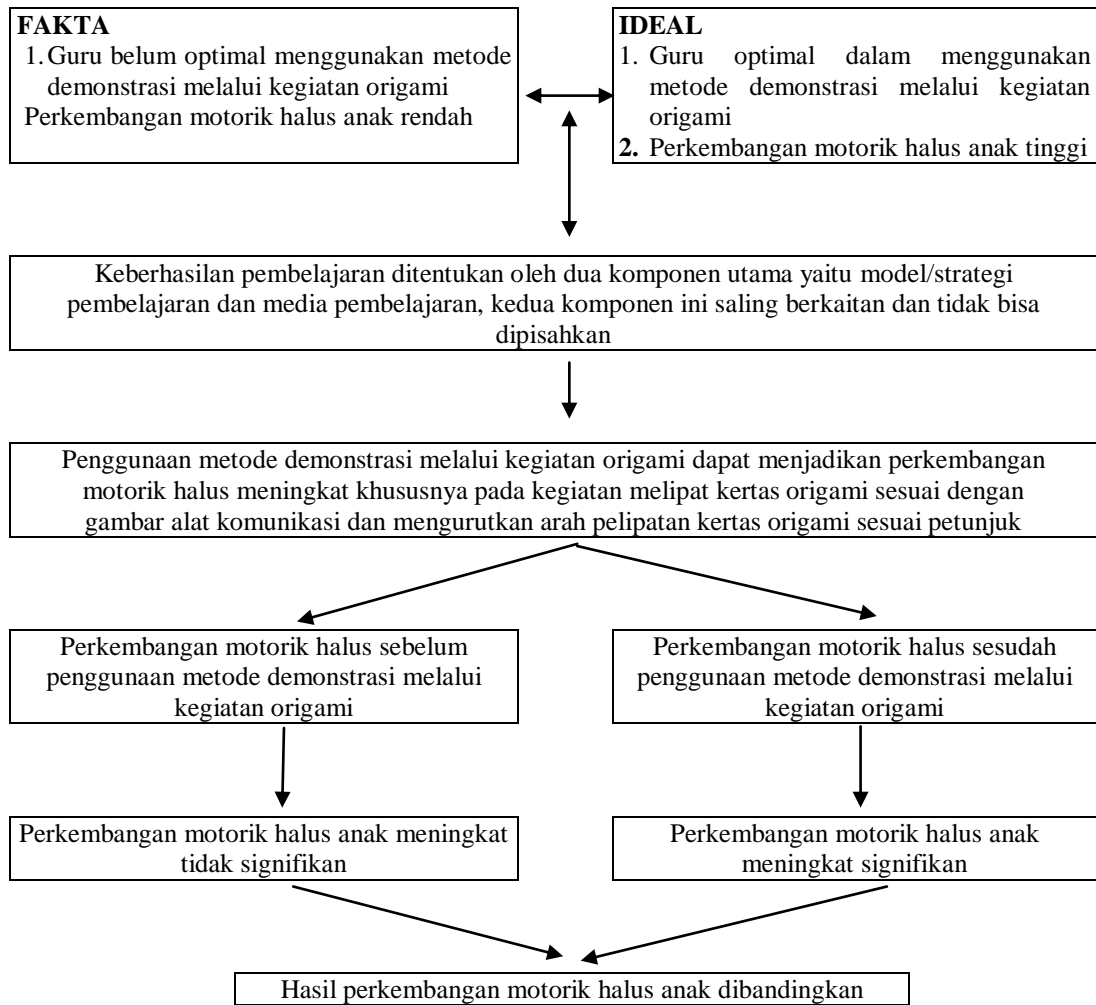
2. Penelitian oleh Kusumastuti, (2014) Doctoral dissertation, UNNES. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Origami Pada Anak Roudlotul Athfal (RA) Al-Ikhlas Semarang Barat. Hasil penelitian siklus I diperoleh hasil 57% peningkatan kemampuan berhitung permulaan dan pada siklus II diperoleh hasil 80% peningkatan kemampuan melipat kertas, dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil karena telah mencapai target indikator penelitian sebesar 80%. Hasil penelitian

ini menunjukkan bahwa dengan kegiatan melipat kertas (origami) sebagai sumber belajar dapat dikatakan berhasil dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak. Berdasarkan penelitian tersebut disarankan pada semua guru dapat memberikan kegiatan melipat kertas/ origami pembelajaran permulaan yang menarik dan menyenangkan anak. Guru juga hendaknya mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi anak.

Persamaan yang ada dalam penelitian Kusumastuti, (2014) dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kedua peneliti sama-sama memberikan pembelajaran meningkatkan perkembangan motorik halus, sehingga anak pada kegiatan ini mampu mengembangkan perkembangan motorik halus dengan penerapan perkembangan motorik halus. Sedangkan perbedaan kedua peneliti yaitu pada penggunaan jenis penelitian dalam penelitian Kusumastuti, (2014) menggunakan penelitian tindakan sedangkan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

“Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan (Unaradjan & Sihotang, 2019). Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Nugraheni, 2019). Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian” (Nurdin & Hartati, 2019). Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, maka selanjutnya dapat digunakan untuk menyusun kerangka berpikir (Unaradjan & Sihotang, 2019). Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Perkembangan motorik halus pada 15 anak pada KB Miftahul Hidayah Daleman Japan Sooko Mojokerto masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana mengurutkan arah pelipatan kertas origami sesuai petunjuk dan sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada KB Miftahul Hidayah Daleman Japan Sooko Mojokerto tersebut, peneliti ingin menggunakan metode demonstrasi melalui kegiatan origami sebagai solusi agar perkembangan motorik halus anak meningkat.



## 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan, dan telah digunakan untuk menyusun kerangka berpikir. Dengan kerangka ber-pikir ini selanjutnya dapat digunakan untuk menyusun hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya (Unaradjan & Sihotang, 2019). Istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata, yaitu “Hupo” (sementara) dan “thesis” (pernyataan atau teori). Karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka hipotesis perlu diuji kebenarannya (Jaya, 2019). Hipotesis penelitian adalah pernyataan prediktif yang menghubungkan variabel independen dengan variabel dependen (Duli, 2019). Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja (Hipotesis Alternatif  $H_a$  atau  $H_i$ ), yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan (Unaradjan & Sihotang, 2019). Dengan demikian, maka dapat kita katakan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya (Jaya, 2019).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis komparatif. Hipotesis komparatif adalah pernyataan yang menunjukkan dugaan perbedaan yang terjadi pada sampel yang berbeda atau pada sampel yang sama dengan kondisi yang berbeda (Jaya, 2019) atau antara dua variable atau dua kondisi (Nurdin & Hartati, 2019). Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah:

1. Terdapat perbedaan perkembangan motorik halus anak yang diajar sebelum menggunakan metode demonstrasi melalui kegiatan origami dan setelah menggunakan metode demonstrasi melalui kegiatan origami pada KB Miftahul Hidayah Daleman Japan Sooko Mojokerto
2. Terdapat Interaksi metode demonstrasi melalui kegiatan origami terhadap perkembangan motorik halus pada KB Miftahul Hidayah Daleman Japan Sooko Mojokerto.