

PENGARUH KEGIATAN *DOODLE ART* MELALUI METODE DEMONSTRASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH 16 WOTAN PANCENG GRESIK

Zuli Puspita Sari

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, e-mail : zulisari@mhsunesa.ac.id

Ruqoyyah Fitri

Dosen PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, e-mail : ruqoyyahfitri@unesa.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan motorik halus anak disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang terlalu fokus pada pembelajaran calistung. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre eksperimental dan desain penelitian *One grup pretest posttest design*. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Aisyiyah 16 Wotan dengan jumlah 20 anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda wilcoxon dengan SPSS versi 16. Hasil penelitian menunjukkan adanya hasil yang lebih baik pada *posttest* sesudah diberi pembelajaran *doodle art* melalui metode demonstrasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi terhadap motorik halus anak kelompok A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik. Penelitian ini memberikan ide efisien tentang cara melakukan kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi di taman kanak-kanak yang dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini.

Kata kunci: *doodle art*, motorik halus, dan metode demonstrasi.

Abstract

The low level of fine motor skills of children is caused by learning activities that are too focused on calistung learning. This study aims to prove the effect of doodle art activities through the demonstration method on the fine motoric abilities of children in group A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik. This study uses a quantitative approach with the type of pre-experimental and research design group One pretest posttest design. The subjects in this study were children of group A TK Aisyiyah 16 Wotan with a total of 20 children. This study uses data collection techniques in the form of observation and documentation. The data analysis technique used non parametric statistics with a level test marked Wilcoxon with SPSS version 16. The results of the study showed better results in the posttest after being given doodle art learning through the demonstration method. Thus, it can be concluded that there is a significant effect on doodle art activities through the demonstration method on fine motoric children of group A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik. This study provides an efficient idea about how to improve fine motor early childhood.

Keywords: *doodle art*, fine motor, and demonstration method

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai berusia enam tahun, sebagaimana hal tersebut tertulis dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 No. 20/2003 ayat 1, bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang 0–6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Pada masa ini anak mengalami masa emas yang biasa disebut sebagai *golden age*, yang merupakan masa dimana anak

mulai peka terhadap berbagai rangsangan perkembangan yang diberikan oleh orang terdekat mereka. Masa peka adalah masa dimana terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak sudah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar mereka, namun masa peka setiap anak memiliki laju pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda karena sejatinya setiap anak itu memiliki ciri khas dan karakter yang berbeda-beda.

Pendidikan anak usia dini selanjutnya disingkat menjadi PAUD, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2014 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14). TK merupakan satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, yang terbagi menjadi 2 kelompok yakni: kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Proses pembelajaran yang ada di TK dapat melatih perkembangan yang dimiliki anak sehingga aspek perkembangan anak akan terpenuhi, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara perkembangan yang dialami anak pada usia dini dan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya. Perkembangan anak usia dini terbagi dalam 6 aspek antara lain: aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Perkembangan anak perlu diperhatikan dan diberikan stimulasi agar dapat berkembang dengan baik, salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan yaitu perkembangan motorik anak, perkembangan motorik anak meliputi motorik kasar dan motorik halus.

Kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik masih rendah, hal tersebut terbukti ketika menggambar anak-anak masih kesulitan dalam membuat berbagai macam bentuk, meniru macam-macam bentuk dan mewarnai kurang rapi. Rendahnya kemampuan motorik halus anak disebabkan karena guru terlalu fokus pada pembelajaran calistung, stimulasi motorik halus lebih ditekankan pada anak saat menulis di buku tulis saja. Sedangkan saat kegiatan menggambar, anak-anak jarang diberikan contoh ataupun penjelasan cara menggunakan alat untuk berkreasasi.

Santrok (2007: 217) berpendapat bahwa saat berusia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak sudah lebih tepat, sedangkan pada saat usia 5 tahun, koordinasi motorik halus anak sudah meningkat. Pada masa ini anak sudah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan. Menurut Silawati (dalam Ariyana, 2009: 12), tahap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu anak dapat membangun menara setinggi 11 kotak, menggambar sesuatu yang berarti bagi anak tersebut yang dapat dikenali orang lain, menggunakan gerakan-gerakan jari selama permainan jari, menjiplak gambar kotak, menulis beberapa huruf menulis nama depan, mewarnai dengan garis-garis, memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari, menggambar orang beserta rambut dan hidung, menjiplak persegi panjang dan segitiga, memotong bentuk-bentuk sederhana. Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, tingkat

pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun antara lain: (1) membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran; (2) menjiplak bentuk; (3) mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan beberapa media; (4) melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media; (5) mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak, diantaranya dengan memberikan kegiatan seperti mecoret-coret, meronce, menggambar, menjahit, menggunting, dan mewarnai. *Doodle* menurut Olivia (2011) adalah teknik mencoret-coret sederhana berupa bentuk kongkrit maupun abstrak. *Doodling* ini dapat dilakukan dalam berbagai hal, seperti: mencoret-coret bebas, menggambar dan mewarnai. Kegiatan *doodle* merupakan kegiatan yang dapat melatih motorik halus anak.

Doodle merupakan kegiatan mencoret-coret pada sebidang kertas dengan berbagai media seperti pensil, pensil warna maupun spidol, menurut Piaget (dalam Rusdarmawan, 2009: 7) apa yang dilakukan anak melalui gambar corat-coret adalah kreativitas spontan, dapat dilakukan sendiri oleh anak tanpa bantuan orang dewasa, namun bila mendapatkan bimbingan maka akan mendapatkan suatu hasil yang maksimal, agar anak dapat menghasilkan karya *doodle art* dengan baik, maka perlu arahan yang baik dan benar dari guru. Selain itu, dalam kegiatan ini anak juga perlu contoh yang detail agar dapat memahami proses atau langkah-langkah dalam membuat karya tersebut, dan metode demonstrasi merupakan metode yang tepat agar anak dapat memahami proses saat kegiatan *doodle art*.

Kelebihan *doodle art* adalah memiliki banyak manfaat, hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Olivia (2013: 17) bahwa *doodle art* memiliki banyak manfaat antara lain sebagai berikut. (a) dapat mengasah kemampuan berpikir visual atau visual thinking, *doodle* termasuk kegiatan seni, sedangkan seni sendiri dapat memberikan kontribusi penting pada pertumbuhan pemikiran. Saat anak melakukan kegiatan *doodle*, otak anak akan menjadi lebih kreatif sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir visual. (b) dapat merangsang otak kanan anak, dengan aktivitas kreatif dapat menyebabkan anak dapat mengembangkan imajinasinya. (c) kegiatan yang memicu kreatifitas anak akan memberikan dampak pada sel otaknya sehingga melepaskan berbagai senyawa neurokimiaawi, termasuk endorfin. Endorfin dapat mengurangi rasa sakit dan meningkatkan sistem kekebalan tubuh anak dengan aktivitas ini diharapkan anak dapat melakukan kegiatan

yang menyenangkan dan membuat anak senang karena bentuk aktivitas ini adalah melakukan coretan bebas, dan (d) melatih motorik halus anak, dengan kegiatan mencoret-coret anak dapat membuat jari-jemari anak menjadi luwes, seiring pertumbuhan anak jemari tangannya akan semakin luwes dan kuat, dan dengan adanya latihan-latihan mencoret-coret atau membuat bermacam-macam garis dan bentuk maka kemampuan koordinasi anak-anak menjadi semakin baik.

Langkah-langkah kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi adalah sebagai berikut: (a) guru memberikan penjelasan tentang kegiatan apa yang akan dilakukan, (b) guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan serta aturan bermain, (c) guru memberikan informasi atau menjelaskan tentang garis yang akan dipelajari, (d) guru memberikan contoh kepada anak, cara membuat garis yang benar, (e) guru memberikan kesempatan pada anak untuk membuat pola garis pada gambar yang disediakan menggunakan pensil warna

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik. Motorik halus (*fine motor skill*) yaitu suatu keterampilan menggerakkan otot dan fungsinya. Motorik halus memiliki gerakan yang lebih spesifik dibandingkan motorik kasar seperti menulis, melipat, merangkai dan menggunting (Uyu & Agustini, 2011: 34). Suyadi (2009: 118) mengutip pendapat dari Laura E. Berk bahwa gerak motorik halus adalah meningkatnya pengorganisasian gerak tubuh yang melibatkan kelompok otot dan saraf kecil lainnya. Motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak untuk dapat menolong dirinya sendiri (*self help skill*) dan juga dapat membantu anak dalam mengikuti pembelajaran di sekolah, selain itu motorik halus juga dapat menyalurkan emosi yang dimiliki anak melalui kegiatan yang dilakukannya. Dikarenakan motorik halus merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak, maka diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Doodling menurut Olivia (2011) adalah suatu kegiatan yang berupa coret-coret dalam upaya stimulasi otak kanan anak dan melatih kemampuan motorik halus pada anak. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriyani pada tahun 2014, penelitian tersebut menggunakan tali sepatu sebagai media penelitian, dengan tali sepatu tersebut anak diajak untuk menjiplak bentuk yang sudah digambar kemudian memberikan warna pada bentuk

tersebut, hasil akhir penelitian tersebut membuktikan bahwa melukis *doodle* dapat meningkatkan motorik halus anak. Penelitian selanjutnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Dwi (2014), pada penelitian ini anak dibimbing untuk membuat coretan abstrak yang kemudian ditambah coretan-coretan tertentu hingga menyerupai objek asli suatu gambar. Penelitian ini mengutarakan bahwa *doodling* memiliki pengaruh dengan keterampilan menggambar, dimana keterampilan menggambar berkaitan dengan motorik halus anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre Eksperimental Design* dengan model *One Group Pretest and Posttest Design*. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut. (Sugiyono, 2011: 74)

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
01	X	O2

Keterangan:

- O1 : *pretest* sebelum diberikan perlakuan kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi.
- X : pemberian perlakuan atau treatment dengan kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi.
- O2 : *posttest* setelah diberikan perlakuan kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi.

Subjek penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 tahun atau anak kelompok A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik yang berjumlah 20 anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengamatan dan mengumpulkan dokumen pendukung. Teknik pengamatan dilakukan sebelum dan sesudah yakni anak membuat gambar rumah dan gambar mobil. Kemampuan motorik halus anak diukur menggunakan lembar observasi dengan indikator: (1) membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran; dan (2) memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari.

Tahap penelitian diawali dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan oleh validator untuk memvalidasi instrumen yang akan digunakan oleh peneliti. Setelah proses validasi selesai dan dinyatakan valid maka langkah selanjutnya yakni melakukan uji reliabilitas, uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach*. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk menguji cobakan instrumen yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian

oleh peneliti. Uji validitas dan uji reliabilitas yang telah dilakukan apabila dinyatakan valid dan *reliable* maka oleh peneliti akan dilanjutkan untuk pelaksanaan penelitian. Setelah memperoleh data hasil penelitian langkah selanjutnya yakni melakukan uji analisis dengan menggunakan perangkat lunak *computer statistical package for social science (SPSS) for windows evaluation rerleas 16*.

Tahap analisis data diawali dengan melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *lilifours*, dasar pengambilan keputusan uji normalitas yakni apabila nilai nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut dikatakan bahwa data tidak terdistribusi normal. Setelah dilakuakn uji normalitas, langkah selanjutnya yakni melakukan uji hipotesis, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Match pairs test*, hal tersebut dikarenakan data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan berbentuk ordinal, serta jumlah subjek relatif sedikit kurang dari 30 anak. Dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon Match pairs test* yakni jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig (2 tailed)* $< 0,05$ maka hipotesis atau H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebaliknya jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2 tailed)* $> 0,05$ maka hipotesis atau H_a ditolak dan H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik. Subjek penelitian yakni anak usia 4-5 tahun kelompok A yang terdiri 20 anak. Penelitian ini menggunakan kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Sebelum pelaksanaan penelitian maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji reliabilitas menggunakan uji *alpha cronbach* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Alpha Cronbach

Cronbach's alpha	N of item
.655	5

Tabel diatas, menunjukkan bahwa instrumen yang akan digunakan saat penelitian sudah *reliabel*. Setelah instrumen sudah teruji kevalidan dan reliabilitasnya. Maka selanjutnya akan dilakukan penelitian. Proses pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan melakukan pemberian kegiatan sebelum perlakuan (*pretest*), kegiatan perlakuan (*treatment*) sebanyak 5 kali, dan yang terakhir kegiatan setelah perlakuan (*posttest*).

Kegiatan sebelum perlakuan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak kelompok A di TK Aisyiyah 16 Wotan sebelum mendapat perlakuan kegiatan ini dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2018. Kegiatan *pretest* dilaksanakan yakni dengan mengobservasi anak tentang kemampuan motorik halusnya. Kegiatan yang dilakukan saat *pretest* yakni membuat gambar mobil pada sebidang kertas. Setelah melalui kegiatan *pretest* maka akan dilanjutkan pada kegiatan pemberian perlakuan/ *treatment*.

Kegiatan *treatment* dilakukan sebanyak 5 kali dalam 3 minggu. Kegiatan *doodle art* dilakukan dengan cara mengajarkan anak cara membuat macam-macam garis (vertikal, horizontal, miring kanan/kiri, lengkung kanan/kiri, dan lingkaran) serta cara memegang pensil. *treatment* dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dengan kegiatan sebagai berikut.

- 1) Membuat *doodle art* pada sebuah bidang gambar kupu-kupu. Anak-anak menghias gambar kupu-kupu menggunakan garis-garis (vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri, dan lingkaran) dengan pensil warna sehingga bentuk kupu terlihat bagus.
- 2) Membuat *doodle art* pada sebuah bidang gambar ikan. Anak-anak menghias gambar ikan menggunakan garis-garis (vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri, dan lingkaran) dengan pensil warna sehingga bentuk ikan terlihat bagus.
- 3) Membuat *doodle art* pada sebuah bidang gambar bunga. Anak-anak menghias gambar bunga menggunakan garis-garis (vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri, dan lingkaran) dengan pensil warna sehingga bentuk bunga terlihat bagus.
- 4) Membuat *doodle art* pada sebuah bidang gambar jamur. Anak-anak menghias gambar jamur menggunakan garis-garis (vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri, dan lingkaran) dengan pensil warna sehingga bentuk jamur terlihat bagus.
- 5) Membuat *doodle art* pada sebuah bidang gambar buah-buahan. Anak-anak menghias gambar buah-buahan menggunakan garis-garis (vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri, miring kanan/kiri, dan lingkaran) dengan pensil warna sehingga bentuk buah-buahan terlihat bagus.

Kegiatan *doodle art* yang dilakukan saat *treatment* membutuhkan alat dan bahan yang mendukung diantaranya adalah: kertas bergambar, pensil, dan pensil warna.

Setelah dilakukan kegiatan *treatment* maka langkah selanjutnya yakni melaksanakan kegiatan setelah

perlakuan/*posttest*. Kegiatan setelah perlakuan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 16 Wotan setelah mendapat perlakuan/*treatment*. kegiatan ini dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2018. kegiatan yang dilakukan saat *posttest* adalah dengan membuat gambar rumah pada sebidang kertas.

Adapun kriteria pengujian data dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.242	20	.003	.895	20	.033
posttest	.256	20	.001	.874	20	.014

Data hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pretest $0,003 < 0,05$ dan nilai signifikan posttest $0,001 < 0,5$ hal ini dapat dikatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena data yang diperoleh tidak terdistribusi normal maka proses pengolahan data oleh peneliti dilanjutkan dengan menggunakan rumus uji *Wilcoxon Match Pairs Test*. Dalam uji *Wilcoxon Match Pairs Test* data tidaklah harus berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yakni jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig (2 tailed)* $<$ dari probabilitas $0,05$ maka hipotesis atau H_a diterima dan H_0 ditolak, sebaliknya jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig (2 tailed)* $>$ dari probabilitas $0,05$ maka hipotesis atau H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil uji *Wilcoxon Match Pairs Test* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Wilcoxon Match Pairs Test

	<i>Posttest-pretest</i>
Z	-3.947
<i>Asymp. 2 Sig. (2-tailed)</i>	.000

Dari hasil uji *Wilcoxon Match Pairs Test* dapat diperoleh hasil bahwa nilai *Asymp.Sig (2 tailed)* yaitu sebesar $0,000$. Perolehan hasil uji *Wilcoxon Match Pairs Test* tersebut dapat disimpulkan bahwa Nilai *Asymp.Sig.* $0,000 < 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon Match Pairs Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi terhadap motorik halus pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng

Gresik, hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *doodle art* dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik halus anak, hal tersebut sejalan dengan pendapat Olivia (2011) yang menyatakan bahwa *Doodle art* adalah suatu kegiatan yang berupa coret-coret dalam upaya mestimulasi otak kanan anak dan melatih kemampuan motorik halus pada anak. Kegiatan *Doodle art* adalah kegiatan mencoret-coret sederhana baik itu berupa bentuk-bentuk kongkret ataupun bentuk abstrak. Dengan menggerakkan jari jemari tangan anak saat membuat *doodle*, akan membuat jari-jemari anak menjadi lentur dan kuat. Selain itu saat anak belajar membuat berbagai macam garis dengan baik, anak akan mudah dalam melakukan kegiatan yang memerlukan motorik halusnya seperti menulis maupun menggambar. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan apa yang telah diteliti oleh Dwi pada tahun 2014 yang mengungkapkan bahwa kegiatan *doodle art* berpengaruh terhadap kemampuan menggambar, sedangkan kemampuan menggambar adalah bagian dari motorik halus.

Menurut Piaget (dalam Jayanti, 2014) bahwa yang dilakukan anak saat mencoret-coret adalah aktivitas spontan. Namun apabila aktivitas spontan yang dilakukan anak tersebut mendapatkan bimbingan dan arahan akan menjadikan sesuatu yang bermakna. Dengan berlatih menggerakkan jari-jemari dan otot-otot tangan akan melatih pula motorik halus anak, motorik halus merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting untuk anak karena dapat mendukung aspek perkembangan yang lain, hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Sumantri (2005: 146) bahwa Fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek perkembangan lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap perkembangan tidak dapat terpisah satu sama lain.

Saat melakukan kegiatan pembelajaran pendidik juga perlu memikirkan metode yang tepat agar kegiatan yang dilakukan dapat dipahami oleh anak dengan baik, penelitian ini melakukan kegiatan *doodle art* menggunakan metode demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode yang sesuai dengan kegiatan motorik halus, hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novia pada tahun 2014 yang mengungkapkan bahwa kegiatan dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan motorik halus pada anak usia dini. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Latif (2013: 114), yang menyebutkan kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan metode demonstrasi antara lain, kegiatan yang bertujuan melatih koordinasi 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. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriyani pada tahun 2014, penelitian tersebut menggunakan tali sepatu sebagai media penelitian, dengan tali sepatu tersebut anak diajak untuk menjiplak bentuk yang sudah digambar kemudian memberikan warna pada bentuk tersebut, hasil akhir penelitian tersebut membuktikan bahwa melukis *doodle* dapat meningkatkan motorik halus anak.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi. Kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi dapat meningkatkan motorik halus anak, hal tersebut dikarenakan *doodle art* merupakan kegiatan mencorat-coret, sedangkan kegiatan mencoret-coret dapat membuat jari-jemari anak menjadi luwes dan kuat. Kegiatan mencorat-coret adalah aktivitas spontan, namun apabila aktivitas spontan yang dilakukan anak tersebut mendapatkan bimbingan dan arahan maka akan menjadikan sesuatu yang bermakna. Dengan berlatih menggerakkan jari-jemari dan otot-otot tangan akan melatih motorik halus anak. Hal tersebut membuktikan bahwa kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka ada beberapa saran yang dapat diterapkan antara lain.

1. Bagi pendidik

Kegiatan *doodle art* melalui metode demonstrasi dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam melakukan pembelajaran motorik halus.

2. Bagi orang tua

Hendaknya orang tua dapat mendukung dan memotivasi anak dalam melakukan kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan motorik anak, khususnya motorik halus anak.

3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

Penyelenggaraan Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dwi Anggraeny. 2014. "Pengaruh *Doodling Art* Terhadap Kemampuan Menggambar Anak Kelompok B di TK Al-Amien". *Jurnal PG PAUD Teratai*. Vol. 3 (3): hal 28-34.

Febria Aditya Andriyani. 2014. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membuat Lukisan *Doodle* Dengan Media Tali Sepatu Pada Pendidikan Anak Usia Dini Cahaya Mangunegara Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Semester Genap Tahun Pelajaran 2013-2014". *Jurnal Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 14 (1): hal 21-26.

Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Olivia Femi. 2013. *Gembira Bermain Corat-coret*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2010. *Peraturan Pemerintah No 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan*