



Pembelajaran Calistung Ramah Anak: Studi Tentang Penggunaan Media Kreatif Berbasis Aktivitas Motorik Halus

Intan Fayza Azzahra¹, Sagita Bunga Maharyani²

^{1,2}STIT Hidayatunnajah Bekasi, Indonesia

Email: fayza.intan02@gmail.com¹, gitaabunga597@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran calistung yang ramah anak melalui penggunaan media kreatif berbasis aktivitas motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah satu kelompok anak usia dini di lembaga tempat penelitian dilakukan. Media yang digunakan berupa stik es krim bertuliskan huruf vokal dan konsonan yang dimanfaatkan dalam aktivitas menyusun huruf dan membaca suku kata sederhana. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, dengan analisis data secara kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan antusiasme belajar, keterlibatan aktivitas motorik halus, serta kemampuan calistung anak secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. Penggunaan media kreatif berbasis aktivitas motorik halus terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan koordinasi tangan-mata, serta membantu anak memahami konsep calistung secara lebih konkret. Dengan demikian, media kreatif berbasis motorik halus efektif diterapkan dalam pembelajaran calistung ramah anak.

Kata Kunci: Pembelajaran Calistung, Ramah Anak, Media Kreatif, Motorik Halus, Anak Usia Dini

Abstract: This study aims to improve the quality of child-friendly early literacy and numeracy learning through the use of creative media based on fine motor activities for children aged 4-5 years. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design following the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research participants were a group of early childhood learners at the institution where the study was conducted. The learning media consisted of ice cream sticks labeled with vowels and consonants, which were used in activities such as arranging letters and reading simple syllables. Data were collected through observation, documentation, and field notes and were analyzed using a qualitative descriptive approach. The findings indicated a gradual improvement in children's learning enthusiasm, engagement in fine motor activities, and early literacy and numeracy skills from the pre-cycle to Cycle II. The use of creative media based on fine motor activities created a more enjoyable learning environment, enhanced hand-eye coordination, and helped children understand early literacy and numeracy concepts more concretely. Therefore, creative media based on fine motor activities are effective in supporting child-friendly early literacy and numeracy learning in early childhood education.

Keywords: Early Literacy and Numeracy, Child-Friendly Learning, Creative Media, Fine Motor Skills, Early Childhood Education

Pendahuluan

Dalam konteks Pendidikan anak usia dini, pembelajaran yang ramah anak menekankan pada proses belajar yang menyenangkan, kreatif, dan berbasis pengalaman yang konkret. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna. (Multahada, 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media yang bervariasi, terutama media visual dan manipulatif, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi dasar. Pada rentang usia 2-6 tahun, anak mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam aspek keterampilan motoriknya. Perkembangan tersebut mencakup motorik kasar, yaitu kemampuan yang melibatkan otot-otot besar seperti berlari, melompat, dan memanjat, serta motorik halus yang berkaitan dengan koordinasi otot-otot kecil, khususnya koordinasi mata dan tangan (Faizah & Wahyudi, 2021).

Di kelas tempat penelitian ini dilakukan, proses pembelajaran calistung masih menghadapi beberapa kendala yang cukup dominan. Anak-anak tampak mudah merasa jenuh ketika mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung secara monoton. Pembelajaran yang diberikan selama ini cenderung berfokus pada aktivitas menulis berulang, tanpa variasi kegiatan maupun penggunaan media pendukung yang menarik. Kondisi tersebut membuat siswa kurang antusias, cepat kehilangan fokus, dan tidak menunjukkan keterlibatan optimal selama proses belajar. Situasi ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini yang membutuhkan stimulasi visual, aktivitas motorik, serta pengalaman belajar yang menyenangkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah dengan menghadirkan media kreatif berbasis aktivitas motorik halus. Media jenis ini memungkinkan anak belajar melalui kegiatan seperti meronce, menggunting, menempel, menyusun bentuk, atau memindahkan objek, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus, tetapi juga membantu anak memahami konsep calistung secara lebih konkret dan menyenangkan. (Palupi, 2020) menegaskan bahwa pembelajaran yang memadukan aktivitas motorik halus mampu meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif anak karena mereka belajar sambil bergerak dan bereksplorasi.

Penelitian (Rohmah & Aziz, 2024) juga menunjukkan bahwa aktivitas motorik halus yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kesiapan calistung secara lebih optimal. Keterlibatan anak dalam kegiatan memegang, menyusun, atau memodifikasi objek konkret mampu meningkatkan koordinasi tangan-mata, ketepatan gerak jari, serta daya konsentrasi. Selain itu, kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan ramah anak sehingga mengurangi kejenuhan yang biasanya muncul dalam pembelajaran calistung yang bersifat monoton.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran calistung ramah anak melalui penggunaan media kreatif berbasis aktivitas motorik halus dipandang penting untuk diterapkan guna meningkatkan kenyamanan, antusiasme, dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana penggunaan media kreatif berbasis aktivitas motorik halus dapat memperbaiki kualitas pembelajaran calistung di kelas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, karena penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran dan perubahan perilaku belajar anak selama intervensi berlangsung. Subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun pada satu kelompok belajar di lembaga tempat penelitian dilaksanakan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berupa rancangan langkah-langkah kegiatan harian yang difokuskan pada penggunaan media kreatif berbasis aktivitas motorik halus. Media yang digunakan terdiri dari stik es krim bertuliskan huruf vokal, yang semula diletakkan secara acak dan kemudian disusun oleh anak sesuai bunyi huruf "a-i-u-e-o".

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi foto, dan catatan lapangan yang menggambarkan proses aktivitas anak selama tindakan berlangsung. Data dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan tindakan ditentukan dari peningkatan antusiasme, peningkatan keterlibatan dalam aktivitas motorik halus, serta kemampuan anak menyelesaikan kegiatan calistung melalui penggunaan media kreatif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Setelah penerapan media kreatif menggunakan stik es krim bertuliskan huruf serta tambahan huruf konsonan pada tahap tindakan berikutnya, terjadi peningkatan positif pada respons dan perkembangan kemampuan anak. Anak-anak menjadi lebih termotivasi, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Koordinasi motorik halus mereka semakin berkembang, dibuktikan dengan kemampuan menyusun huruf yang lebih cepat dan tepat. Kemampuan mengenali huruf maupun membaca suku kata sederhana pun mengalami peningkatan yang signifikan. Perubahan perkembangan yang terjadi pada setiap tahap tindakan – mulai dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perkembangan Kemampuan Anak pada Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

Tahap	Antusiasme Anak	Keterlibatan Motorik Halus	Kemampuan Calistung
Pra-Siklus	Rendah, anak mudah bosan dan pasif	Motorik halus belum optimal	Belum mengenali huruf dengan baik
Siklus I	Mulai meningkat, anak lebih tertarik saat media stik digunakan	Anak mampu menyusun huruf dengan lebih baik	Pengenalan huruf vokal meningkat

Siklus II	Tinggi, anak sangat antusias dan aktif dalam kegiatan	Koordinasi tangan dan mata lebih baik	Kemampuan membaca suku kata meningkat signifikan
-----------	---	---------------------------------------	--

Pada tahap pra-siklus, proses pembelajaran masih berlangsung secara monoton tanpa media pendukung sehingga anak tampak cepat bosan, kurang fokus, serta belum mampu mengenali huruf dan menyusunnya dengan baik. Memasuki siklus I, penggunaan stik es krim huruf vokal mulai meningkatkan antusiasme anak; mereka lebih terlibat, senang mengeksplorasi media, serta menunjukkan kemajuan pada pengenalan huruf vokal dan koordinasi tangan-mata. Pada siklus II, setelah variasi media ditambah dengan huruf konsonan, kegiatan mencocokkan, dan membaca suku kata, anak menunjukkan perkembangan signifikan. Mereka menjadi lebih aktif, fokus, dan mampu menyusun serta membaca suku kata dengan lebih tepat, sementara aspek motorik halus berkembang optimal. Hasil ini menegaskan bahwa media kreatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran calistung secara bertahap dan berkelanjutan.

Pembahasan

Setelah penerapan dengan media kreatif awal (menggunakan stik es krim) pada siklus I, terlihat peningkatan antusiasme, keterlibatan, dan kemampuan dasar pengenalan huruf vokal. Ini menunjukkan bahwa media manipulatif konkret memberi stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik halus dan kognitif anak. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian (Rohmah & Aziz, 2024) di mana media seperti bahan kerajinan tangan, mainan edukatif, blok, dan manipulatif lainnya terbukti memperkuat koordinasi tangan-mata, kreativitas, dan kemampuan manipulasi objek pada anak usia dini.

Kemudian, pada siklus II ketika media dikembangkan lebih lanjut (menambah huruf konsonan, aktivitas membaca suku kata, serta variasi manipulatif), terjadi peningkatan yang lebih signifikan yakni motorik halus semakin berkembang, anak lebih terampil dalam menyusun huruf dan membaca suku kata sederhana, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan motivasi belajar anak meningkat secara nyata. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Monoarfa et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media manipulatif sederhana secara rutin dapat meningkatkan kontrol jari, koordinasi tangan-mata, dan kemampuan koordinasi tangan-mata anak usia 4-5 tahun saat mengolah objek kecil

Secara keseluruhan, penerapan media kreatif berbasis aktivitas motorik halus dalam penelitian ini tidak hanya berhasil meningkatkan aspek motorik, tetapi juga membawa dampak positif pada perkembangan literasi dasar calistung dan suasana belajar yang lebih ramah anak. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan stimulasi motorik dan manipulasi objek konkret sangat relevan dan efektif untuk pendidikan anak usia dini.



Gambar 1. Proses Pembelajaran pada Siklus I



Gambar 2. Proses Pembelajaran pada Siklus II

Kesimpulan

Hasil Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan bahwa pemanfaatan media kreatif yang berbasis aktivitas motorik halus mampu meningkatkan mutu pembelajaran calistung yang ramah anak pada anak usia 4-5 tahun. Penggunaan media stik es krim yang dilengkapi huruf vokal dan konsonan berdampak positif terhadap meningkatnya antusiasme belajar, keterlibatan anak dalam kegiatan motorik halus, serta perkembangan kemampuan calistung secara bertahap dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Anak menjadi lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran, disertai peningkatan koordinasi tangan-mata serta kemampuan menyusun huruf dan membaca suku kata sederhana. Kondisi pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan turut mendukung kenyamanan belajar anak. Dengan demikian, media kreatif berbasis aktivitas motorik halus layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang praktis dan berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran calistung di pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Faizah, g., & Wahyudi, m. D. (2021). Mengembangkan keterampilan motorik halus menggunakan model explicit instruction, model talking stick dan media kertas pada anak kelompok a. In *kreatifitas anak usia dini (jikad)* (vol. 1).
- Monoarfa, a., daaliwa, a., pakaya, c., dade, t., mannasai, a. F., & umar, s. Y. (2025). Efektivitas penggunaan media manipulatif clothespin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini 4-5 tahun. *Khirani: jurnal pendidikan anak usia dini*, 3(1), 155-161. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1569>

- Multahada, a. (2024). Enhancing early literacy and numeracy skills through diverse media. *Genius indonesian journal of early childhood education*, 5(1), 41–56. <https://doi.org/10.35719/gns.v5i1.149>
- Palupi, a. N. (2020). Use of manipulative media as a stimulation of ability to understand the concept of early children's age. *Early childhood research journal) issn numbers: print*, 2655–9315. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ecrj>
- Rohmah, h., & aziz, t. (2024). Penggunaan media manipulatif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. *Journal of childhood education*, 8(2), 89–99. <https://doi.org/10.30736/jce.v8i2.20>