MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOROTIK HALUS ANAK DENGAN BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA PLASTISIN DI KELOMPOK A TAMAN KANAK-KANAK AZ-ZAHRO TAMBAK SUMUR SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

SILVIA MUBAROKAH
NIM. D78214037

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PIAUD
JULI 2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Mubarokah

Nim : D78214037

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 12 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan

Silvia Mubarokah
NIM. D78214037

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Silvia Mubarokah

NIM : D7S214037

Judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DENGAN BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA PLASTISIN DI KELOMPOK A TK AZ-ZAHRO TAMBAK SUMUR SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk di ujikan.

Surabaya, 05 Juli 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Mukhoivaruh, M. Pd.I	Al Qudu Noviandri E S D, Le. MH.I
NIP. 197304092005012002	NIP. 197311162007101001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Silvia Mubarokah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 13 Juli 2021

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

DEKAN

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M. Ag M. Pd.I
NIP. 196301231993031002

PENGUJI I

M. Bahri Mustofa, M. Pd. I, M. Pd
NIP. 197307222005011005

PENGUJI II

Yahya Aziz M. Pd. I
NIP. 197208291999031003

PENGUJI III

Dr. Mukhoiyaruh, M. Pd.I
NIP. 197304092005012002

PENGUJI IV

Al Qudus Noviandri E.S.D, Le. MH.I
NIP. 19 311162007101001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Silvia Mubarokah
NIM : D78214037
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
E-mail address : silvimubarak@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK DENGAN BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA PLASTISIN DI KELOMPOK A TK AZ-ZAHRO TAMBAK SUMUR SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Agustus 2021

Penulis

(Silvia Mubarokah)

ABSTRAK

Silvia Mubarokah. 2021. *Meningkatkatan Kemampuan Motorik Halus Dengan Bermain Menggunakan Media Platisin Di Kelompok A TK Az- zahro Tambak Sumur Sidoarjo.* Skripsi Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Mukhoiyaroh, M. Ag. Al-Quddus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, Lc. MH.I.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik , Bermain, Media Plastisin

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan motorik halus siswa. Hal ini dapat dilihat ketika siswa mengerjakan tugas keterampilan yang membutuhkan koordinasi gerak tangan masih banyak siswa yang memerlukan bantuan. Kurangnya kemampuan motorik halus siswa dibuktikan dengan hasil mengerjakan keterampilan siswa bermain menggunakan media plastisin belum mencapai standar penilaian kemampuan motorik halus siswa yaitu BSH (Berkembang Sesuai Haarapan). Selain itu ketersesiaan media pembelajaran yang minim juga menjadi faktor rendahnya kemampuan motorik siswa

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc. Tanggart terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Az-zahro Tambak Sumur yang terdiri dari 9 siswa. Dan terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, wawancara, observasi, dan dokumentasi,

Hasil penelitian penggunaan media plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa berjalan dengan baik pada siklus II. Hal ini terlihat pada aktivitas siswa yang antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media plastisin. Kemudian kemampuan motorik halus siswa mengalami peningkatan nilai setelah menggunkan media plastisin pada siklus II sebesar 88,89%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN MOTTO iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI v
LEMBAR PENGESAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
ABSTRAK xi
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN TEORI 7
A. Perkembangan Motorik Halus 7
1. Pengertian Perkembangan Motorik Halus 7
2. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 8
3. Faktor-faktor Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 11
4. Fungsi dan Tujuan Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 13
5. Faktor Penghambat Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 14
B. Bermain 15
1. Pengertian Bermain 15
2. Ciri-ciri Bermain 15
3. Fungsi Bermain 16
4. Manfaat Kegiatan Bermain 17
5. Faktor yang Mempengaruhi Bermain 17
C. Platisin 18
1. Pengertian Plastisin 18
2. Teknik Dasar Pembuatan Plastisin 19
3. Tujuan dan Manfaat Plastisin 20
4. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Halaman

5. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Plastisin 21

BAB III METODE PENELITIAN 23

A. Jenis Penelitian 23
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 24
C. Variabel yang Diselidiki 24
D. Rencana Tindakan 25
E. Data dan Cara Pengumpulannya 28
F. Teknik Analisis Data 32
G. Indikator Kinerja 35
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 37

A. Profil Sekolah 37
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan 37
1. Hasil Penelitian 37
2. Pembahasan 54

BAB V PENUTUP 58

A. Simpulan 58
B. Saran 58

DAFTAR PUSTAKA 60

LAMPIRAN 61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

2.1 Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 8
3.1 Panduan wawancara sebelum penelitian terhadap guru kelas 29
3.2 Panduan wawancara setelah penelitian terhadap guru kelas 29
3.3 Lembar observasi (*check list*) perkembangan motorik halus anak 30
3.4 Rubrik Penilaian kemampuan motorik halus anak 31
3.5 Klasifikasi skala penilaian 33
3.6 Presentase ketuntasan belajar 34
3.7 Data Ketuntasan Belajar Antar Siklus 35
4.1 Hasil Kemampuan Motorik Halus sesuai Indikator Siswa Pra Siklus 39
4.2 Hasil Kemampuan Motorik Halus Siswa Siklus I 45
4.3 Ketuntasan Belajar Siklus I 46
4.4 Hasil Kemampuan Motorik Halus Siswa Siklus II 52
4.5 Ketuntasan Belajar Siklus II 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1.1 Penelitian Tindakan Kelas model spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart . 24
4.2 Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa 56

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1 Panduan wawancara sebelum penelitian terhadap guru kelas 61
2 Panduan wawancara setelah penelitian terhadap guru kelas 62
3 Observasi Aktivitas Siswa Hari Pertama Pada Siklus I 63
4 Observasi Aktivitas Siswa Hari Kedua Pada Siklus I 64
5 Observasi Aktivitas Siswa Hari Pertama Pada Siklus II 65
6 Observasi Aktivitas Siswa Hari Kedua Pada Siklus II 66
7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 67

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu kecil selaku makhluk sosial yang berpotensi serta mempunyai karakter tersendiri yang sangat berbeda dengan manusia dewasa. Mereka selalu dinamis, aktif, antusias serta selalu merasa tertarik terhadap apa saja yang ia temui, dirasakan, di dengar, sehingga selalu melakukan eksplorasi pada saat belajar. Anak bersifat egosentris, keinginan untuk mengetahui secara ilmiah, adalah makhluk sosial yang memiliki keunikan, selalu berfantasi, daya perhatian pendek serta fase yang sangat bepotensi untuk belajar. Untuk itu anak usia dini merupakan seorang manusia yang tengah berproses dalam perkembangannya dengan sangat cepat dan fundamental untuk fase kehidupan di kemudian hari, oleh karena itu saat fase anak berusia dini sering dinamakan usia emas atau golden age yakni fase yang dialami sekali hingga menuntut perkembangan anak secara maksimal.[1]

Berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan merupakan prasaratan untuk mengikuti pendidikan dasar". Kemudian pada passal 1 ayat 14 dengan tegas menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini ialah sebuah usaha membina yang dikhususkan bagi anak sejak mereka terlahir sampai berumur 6 tahun dengan merangsang pendidikan guna mendorong pertumbuhan maupun perkembangan rohani maupun jasmani sehingga anak mempunyai kematangan untuk menjejaki pendidikan yang lebih lanjut. Menurut UU Sisdiknas tahun 2003, pendidikan adalah situasi belajar yang memacu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya pada berbagai aspek seperti spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan,

[1] Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta: DPPO Provinsi DIY, 2007),1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan kepribadian mulia, serta upaya sadar dan sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran dan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam Islam pula terdapat firman yang memiliki kesesuaian tentang pendidikan anak usia dini. Allah SWT berfirman pada surat Al-hajj ayat 46:

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونَ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ آذَانٌ يَسْمَعُونَ بِهَا

فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَٰكِن تَعْمَى الْقُلُوبُ الَّتِي فِي الصُّدُورِ

Artinya : Maka tidak pernahkah mereka berjalan di bumi, sehingga hati (akal) mereka dapat memahami, telinga mereka dapat mendengar? Sebenarnya bukan mata itu yang buta, tetapi yang buta ialah hati yang di dalam dada.

Pendidikan anak usia dini pada aktivitas pembelajaran mengembangkan sejumlah unsur perkembangan yakni keagamaan, seni, serta sosial emosional, kognitif, moral, bahasa, dan fisik motorik. Aspek fisik motorik di bagi ke dalam 2 tipe yakni, motorik kasar serta motorik halus. Pada usia empat hingga lima tahun pertama setelah lahir, anak mampu mengontrol gerakan motorik kasarnya secara keseluruhan. Gerakan-gerakan ini mencakup sebagian besar anggota tubuh digunakan untuk melompat, berjalan, berenang, berlari, dan lain-lainnya. Kemudian pada usia lima tahun ke atas perkembangan terkoodinasi dan terarah serta menyertakan kelompok otot kecil yang dipakai pada saat menggenggam, melempar, menangkap, menulis, serta menggunakan alat.

Disebut keterampilan motorik halus, yaitu pengorganisasian beberapa otot-otot kecil misalnya tangan serta jari-jari yang selalu memerluka kecermatan maupun koordinasi tangan serta indera penglihatan, keterampilan ini memanfaatkan alat-alat dalam melakukan pekerjaan dengan objek yang kecil atau mengontrol mesin seperti mengetik, menjahit, dan lain-lain.[2] Perkembangan motorik halus diberikan pengaruh oleh sejumlah faktor yang

[2] Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini,* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 143.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meliputi kesempatan belajar,kesiapan belajar, kesempatan mengaplikasikan, bimbingan, motivasi, model yang baik, serta dilaksanakan secara individual.[3] Untuk itu mengembangkan potensi diri yang anak punyai dinilai urgen untuk menciptakan dasar keterampilan dan melatih sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut kurikulum TK/RA/PAUD tahun 2013 sesuai lingkup perkembangan fisik motorik ada dua kompetensi dasar yang di capai dengan beberapa indikator untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa. Kemudian dikembangkan dalam materi pembelajaran untuk motorik kasar kegiatan berupa merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melonpat, memanjat, menggantung, menendang, berguling dengan gerakan secara terkoordinasi, seimbang serta lincah pada saat meniru sejumlah gerakan yang teratur (misalnya: senam, tarian, meniru gerakan benda, permainan tradisional, dll.). sedangkan untuk keterampilan motorik halus dapat melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan serta kelenturan jemari. Dapat diaplikasikan melalui aktivitas menjahit, menempel, menjumput, meronce, menali sepatu, menggunting, meremas, mengancingkan baju, menggambar, makan, dan sebagainya.[4]

Seiring perkembangan IPTEK, media pembelajaran bisa dilaksanakan dengan media apapun, baik berupa media massa contohnya buku, majalah, surat kabar, atau juga media elektronik seperti radio, televisi, internet, serta yang lainnya. Media adalah salah satu komponen dari pembelajaran yang memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Keberadaan media yang menunjang kegiatan belajar mengajar kualitas hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan.

---

[3] Diknas, *Pedoman Pembelajaran Pengembangan Fisik Motorik di Taman Kanak-kanak,* (Jakarta: DPPO Provinsi DIY, 2007), 9.

[4] Kemendikbud, *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta, Direktorat Pembinaan PAUD, 2015), hal.7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berlandaskan sejarah media pendidikan *teaching aids* atau *audio visual aids* alat-alat yang dipergunakan oleh tenaga pengajar dalam proses mengajar guna memberikan bantuan dalam menjelaskan materi yang diajarkan serta menghalangi adanya verbalisme. Proses pembelajaran yang memakai verbalisme akan cepat dalam menyampaikan materi serta akan jenuh bagi peserta didik. Perlu dihindari sebab dapat menghalangi daya serta sikap kritis peserta didik. Sehingga dengan demikian pengalaman secara langsung atau contoh nyata yang menjadi kemampuan abstrak ialah metode pembelajaran yang efektif serta efisien.[5] Salah satu media yang bisa dipakai guna menstimulasi atau melakukan peningkatan pada motorik halus anak usia dini ialah memanfaatkan media plastisin.

Media plastisin merupakan bahan yang bagus untuk digunkan media belajar karena tekstur yang dapat dibentuk sesuai imajinasi mereka dan aman digunakan untuk anak-anak. Guna melakukan peningkatan terhadap kemampuan motorik halus anak ada beberapa aktivitas yang bisa memberikan dukungan terhadap pengembangan koordinasi otak, mata, serta seluruh otot halus dan dapat meningkatkan kedisiplinan dan kemandirian pada saat mengurus dirinya.

Berdasarkan pengamatan yang dialakukan di kelompok A TK Az-Zahro, Tambak Sumur kemampuan motorik halus anak masih belum sempurna mengingat kurangnya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar. Seharusnya dalam kurikulum 2013 Paud guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mengembangakan materi pelajaran. Guna melakukan peningkatan pada kemampuan motorik halus anak, tenaga pendidik hanya memakai intruksi yang ada di lembar kerja yang digunakan, jika perintahnya menggunakan media guru akan melewati dan menggantinya dengan kegiatan menulis, menggambar, mewarnai, menjiplak gambar, melipat dan meronce setiap harinya hingga anak merasa jenuh serta tidak memiliki ketertarikan dengan kegiatan belajar-mengajar.

[5] Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional,* (Bandung, PT. Remaja Rosda Karya, 2002), hal. 196.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelompok A TK Az-Zahro dapat menghambat perkembangan motorik halus anak. Keterampilan motorik halus sangatlah urgent pada kehidupan anak karena dapat berdampak pada jenjang berikutnya dan dapat mempengaruhi rasa percaya diri anak di lingkungan sekitarnya khususnya di sekolah.

Terdapat sejumlah penelitian yang relavan dengan menerapkan metode pembelajaran khususnya menggunakan media plastisin yaitu skripsi yang ditulis Diah Utami Wikaningtyas tahun 2014 yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok A TK ABA Pangeran Sleman". Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa terdapatnya peningkatan kemampuan motorik halus dengan aktifitas membentuk melalui sejumlah media di TK ABA Pangeran Sleman. Di buktikan melalui terdapatnya peningkatan rata-rata kemampuan motorik halus pada pra siklus sebanyak 20,83%, mengalami peningkatan hingga 51,39% pada tindakan siklus I serta menyentuh 79,17% pada tindakan siklus II. Dengan melihat hasil penelitian terdahulu, penulis mengharapkan dapat menghasilkan penelitian yang relavan. Maka dari itu penulis ingin memakai media plastisin guna memberikan peningkatan terhadap kemampuan motorik halus pada anak di kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur berjumlah 15 anak.

Setelah menguraikan pemaparan tersebut, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Bermain Menggunakan Media Plastisin di Kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur".

B. Rumusan Masalah

Dengan berlandaskan pada latar belakang permasalahan, sehingga bisa dirumuskan permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana implementasi bermain memanfaatkan media plastisin pada kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana pengaruh bermain memakai media plastisin pada terjadinya peningkatan kemampuan motorik halus anak di kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur?

C. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah tersebut bisa diketahui tujuan penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui implementasi bermain memakai media plastisin pada kelompok A TK Az-Zahro.
2. Untuk mengetahui pengaruh bermain memakai media plastisin pada peningkatan kemampuan motorik halus di kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk meningkatkan pengetahuan anak serta tenaga pengajar mengenai kegunaan bermain menggunakan media plastisin.
2. Dapat memberikan konstribusi bagi tenaga pengajar dalam menggunakan dan memilih media permainan yang sesuai dengan perkembangan anak.
3. Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pikiran bagi TK Az-Zahro Tambak Sumur dalam rangka melakukan peningkatan kualitas pendidikan dan perkembangan anak dengan media bermain yang menarik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Motorik Halus

1. Pengertian Perkembangan Motorik Halus

Motorik berasal dari kata "motor" menurut samsudin merupakan sebuah dasar biologis maupun mekanis yang mengakibatkan gerak.[6] Sehingga, gerak (movement) merupakan gerakan untuk mencerminkan sebuah perbuatan berdasarkan proses motorik atau penggerak (motor). Karena penyebab adanya suatu gerak adalah motorik, sehingga tiap kali menggunakan kata motorik sering kali memiliki keterkaitan dengan gerak. Pada pemakaian keseharian tidak ada perbedaan antara motorik dan gerakan. Mesti diingat bahwa gerak dalam hal ini tidak hanya berhubungan dengan gerak anggota yang menyertakan rangka serta otot saja, namun gerak yang menyertakan fungsi motorik misalnya otak, saraf, otot serta rangka.[7]

Sumantri menjelaskan bahwa keterampilan motorik halus menggatur pemakaian sekelompok otot kecil misalnya jemari serta tangan yang umumnya memerlukan ketelitian serta koordinasi tangan, penggunaan alat-alat untuk memanipulasi objek termasuk keterampilan[8]

Hal yang sama dikutip oleh Imam Musbikin menurut Yudha dan Rudyanto, menjelaskan bahwa motorik halus ialah kapabilitas gerak anak dengan memakai otot halus (kecil) untuk menulis, menyusun balok, meremas, menggambar, serta memasukkan kelereng.[9] Sementara Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin beranggapan bahwa motorik halus ialah kapabilitas anak menggunakan tangan serta jari untuk

---

[6] Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak,*(Jaakarta, Literasi Media Group, 2008), hal.72.
[7] *Ibid,* hal.74
[8] Sumantri, *Model Pengembangan KETERAMPILAN Motorik Anak Usia Dini*,(Jakarta, Depdiknas, Dirjen Dikti, 2005), hal.143
[9] Imam Musbikin, *Tumbuh Kembang Anak,*(Jogjakarta, Flash Book, 2012), hal.75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjuukan dan menguasai gerakan otot yang indah berupa koordinassi, ketangkasan dan kecekatan.[10]

Berangkan dari sejumlah argumen tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus hanya menyertakan gerakan dari bagian tubuh tertentu saja, seperti keterampilan mengunakan jari tangan serta gerakan pergelangan tangan yang tepat. Maka dari itu, gerakan-gerakan ini tidak memerluka tenaga, melainkan gerakan yang membutuhkan penyesuaian mata dan tangan yang cermat. Kemampuan motorik halus anak semakin baik dapat menjadikan anak berkreasi, seperti mewarnai menggunting kertas, serta menggambar dan menganyam. Akan tetapi perkembangan secara matang tidak seluruha anak memperoleh kemampuan motorik halus pada tahaan yang serupa.

2. Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Tahapan perkembangan motorik halus pada anak ialah tahapan pertumbuhan dan perkembangan motorik dengan kematangan otak serta saraf anak, dan setiap gerakan sederhana apapun hanyalah pola kompleks dari interaksi bagian-bagian dan sistem pada tubuh yang terkontrol oleh otak. Di bawah ini adalah rincian tahap perkembangan kemampuan motorik halus anak usia dini:

Tabel 1

Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Usia	Kemampuan Motorik Halus	Bentuk Stimulasi

[10] Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penelitian Perkembangan Anak Usia Dini,*(Bandung, Refika Aditama, 2001), hal. 34-35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1-2 tahun	a. Mengambil objek kecil menggunakan ibu jari ataupun telunjuk b. Membuka 2-3 halaman dengan bersama-sama c. Melakukan penyusunan menara dari balok d. Melakukan pemindahan air dari cangkir ke cangkir lain e. Belajar menggunakan kaos kaki dengan Mandiri f. Menghidupkan televisi serta menggunakan remote g. Belajar mengupas kulit pisang	a. Menjumput benda kecil b. Memberikan buku tulis atau buku bacaan c. Memberikan balok d. Memberikan 2 gelas dengan air e. Membiarkan anak memakai kaos kaki sendiri f. Menekan tombol tv g. Memberikan buah pisang
2-3 tahun	a. Mencoret menggunakan satu tangan b. Membentuk garis tidak teratur c. Memegang pensil d. Belajar menggunakan gunting e. Memakai serta mengancingkan pakaian dengan mandiri f. Menggambar manusia	a. Berikan pensil dan kertas b. Berikan buku gambar dan pensil c. Berikan pensil d. Berikan gunting e. Menyuruh mengancing pakaiannya sendiri f. Berikan pensil dan buku gambar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3-4 tahun	a. Mencuci tangan dengan mandiri b. Membuat bentuk sebuah objek dari plastisin c. Membuat garis lurus serta lingkaran cukup rapi d. Menggunakan gunting dengan baik e. Melipat amplop	a. Perintah untuk ke wastafel dan cuci tangan b. Berikan plastisin c. Berikan kertas dan pensil d. Berikan gunting e. Berikan kertas lipat
4-6 tahun	a. Membawa gelas dengan tidak menumpahkannya b. Memasukkan benang ke lubang besar	a. Berikan gelas berisi b. Berikan benang serta balok berlubang kemudian perintahkan untuk memasukkan

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Pada keterangan tabel diatas indikator penilaian anak usia dini dapat disimpulkan antara lain :

BB (Belum Berkembang)

MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

BSB (Berkembang Sangat Baik)[11]

Berikut perkembangan motorik ialah sebuah faktor penting pada perkembangan setiap anak menurut Hurlock:

a. Dengan kemampuan motorik, anak bisa membuat dirinya merasakan bahagia. Misalnya anak senang degan mempunyai keterampilan memainkan boneka atau alat bermain lainnya dan menangkap atau melempar bola.

[11] Munardi Nanimirianwatu, *Modul Penelitian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,* (Bemgkulu: bo-pnfiprovinsi Bengkulu, 2013), hal. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Dengan kemampuan motorik, anak bisa membebaskan diri dari keadaan tak memiliki daya di awal-awal bulan ke situasi yang independen dalam kehidupannya. Kondisi tersebut akan membangun rasa percaya diri pada anak dengan anak yang dapat berpindah tempat serta mampu melakukan sesuatu dengan mandiri.

c. Dengan perkembangan motorik, anak bisa melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah. Anak telah bisa diajak berlatih menulis, menggambar, melukis bahkan baris-berbaris saat memasuki prasekolah atau kelas-kelas awal sekolah.

d. Dengan perkembangan motorik yang normal sangat memberikan kemungkinan pada anak bisa bermain maupun bergaul dengan temannya, sementara perkembangan motorik yang tidak normal akan menjadi penghambat anak dalam bermain dengan teman sebayanya.[12]

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Samsudin beranggapan bahwa ada sejumlah faktor yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak, diantaranya:

a. Genetik

Bentuk tubuh serta kecerdasan memiliki peranan yang dominan terhadap laju perkembangan motorik.

b. Lingkungan

Suatu awal kehidupan pasca terlahir tak terdapat pengaruh lingkungan yang tidak menguntungkan, dengan janin yang semakin aktif maka cepat laju perkembangan kemampuan motorik anak.

c. Status gizi ibu

[12] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak,* (Jakarta: Erlangga,1979), hal. 96

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika gizi ibu sebelum lahir tercukupi dengan baik akan menunjang seluruh aspek perkembangan anak dengan cepat ketika masa setelah terlahir.

d. Kelahiran yang sulit

Kelahiran yang sulit seperti jika terdapat suatu kerusakan pada otak atau syaraf tentu akan memperlambat perkembangan motorik.

e. Urutan kelahiran

Urutan kelahiran didalam suatu keluarga akan cenderung pada anak yang lahir duluan atau pertama yang lebih baik perkembangan motoriknya dibanding dengan anak setelahnya. Hal tersebut dapat diketahui karena orang tua akan lebih banyak meyisihkan waktunya untuk mengajar atau bersama dengan anak yang terlahir dulu atau anak sulung dalam belajar dibandingkan dengan anak yang terlahir selanjutnya.

f. Cacat fisik

Kecacatan jasmani yang dialami anak seperti kebutaan menghambat perkembangan kemampuan motorik anak yang bagus.

g. Kecerdasan

Anak yang memiliki kecerdasan tinggi akan memperlihatkan perkembangan kemampuan motorik yang bagus sesuai dengan usai anak bahkan lebih daripada anak yang mempunyai kecerdasan yang rendah sesuai dengan usia anak.

h. Dorongan

Dorongan atau kesempatan dalam menggerakkan seluruh bagian tubuh juga dapat mendorong perkembangan motorik. Suatu dorongan serta kesempatan dari orangtua terlebih lagi ibu yang memiliki peranan selaku pendidik pertama untuk anak sangat membantu dalam menunjang perkembangn motorik anak.

i. Stimulasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak yang memperoleh rangsangan yang memiliki arah serta beraturan akan dengan mudah mengalami perkembangan daripada anak yang kurang atau tidak memperoleh rangsangan. Rangsangan yang dipakai tersebut mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak, misalnya melalui aktivitas bermain, yang mana anak memainkan permainan yang menyertakan bagian tubuh tertentu serta dengan gerakan kecil namun terkoordinasi dengan tanggap. Seperti permainan memasukkan benda ke dalam botol atau menyusun balok-balok.

j. Keadaan sosial dan ekonomi

Anak dari keluarga ekonomi yang berada daat dengan mudahnya mempelajari sesuatu untuk perkembangan motorik dengan selalu melakukan apa yang harus dibutuhkan oleh anak, dibandungkan dengan anak dari keluarga yang ekonomi rendah karena keluarga akan lebih terfokus untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari keluarga dan kebutuhan untuk perkembangan motorik anak kurang terperhatikan.

k. Jenis kelamin

Anak perempuan dibandingkan anak laki-laki memiliki perbedaan cara belajar pada umumnya yaitu lebih halus dan kasar sehingga pada anak berjenis kelamin wanita dapat dengan mudah belajar motorik daripada anak laki-laki.

l. Metode pelatihan anak

Metode pelatihan anak yang baik dan mampu dilakukan perlu untuk melatih keterampilan motorik anak kapanpun sehingga bisa meningkatkan perkembangan motorik anak tersebut.

4. Fungsi dan Tujuan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Terdapat sejumlah fungsi dan tujuan perkembangan motorik halus pada anak menurut samsudin, diantaranya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Untuk melatih kemandirian anak, seperti memakai baju dan mengancingkan baju sendiri, memakai kaos kaki dan sepatu sendiri, melakukan berbagai sesuatu sendiri, dll.

b. Bersosialisasi, seperti ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran dan bermain bersama dengan temannya.

c. Untuk mengembangkan konsep diri pada anak, seperti anak jadi mandiri pada saat melaksanakan kegiatan tertentu.

d. Kebanggaan diri, anak yang dapat melakukan semuanya sendiri akan timbul perasaan bahwa ia hebat dan senang terhadap kemandirian yang dilakukannya.

e. Memiliki kegunaan untuk keterampilan pada kegiatan sekolah contohnya menggenggam pulpen.[13]

5. Faktor Penghambat Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Faktor penghambat atau sesuatu yang mampu menghambat terjadinya perkembangan motorik halus anak, antara lain:

a. Kerusakan otak sejak lahir

b. Keadaan buruk prenatal (ibu hamil yang merokok, narkoba, dll), kondisi tersebut akan menyebabkan kecacarab atau kondisi buruk ketika dilahirkan.

c. Minimnya kesempatan anak dalam melaksanakan kegiatan motorik halus disebabkan minimnya rangsangan dari orang tua, terlampau dimanja atau over protectif.

d. Orang tua yang terlalu menuntut, dituntut agar melaksanakan kegiatan motorik halus tertentu dengan organ motorik yang masih belum siap.

e. Kidal yang dituntut untuk memakai tangan kanan dan kemudian menyebabkan ketegangan emosi dalam diri anak.

[13] Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak,*(Jaakarta, Literasi Media Group, 2008), hal. 85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Motorik halus yang kaku, hal tersebut akan memperlambat perkembangan motorik dengan keadaan jasmani yang rentan membuat anak tidak mempunyai motivasi dan menimbulkan tegang secara emosional yang kemudian menjadikan otot kaku.[14]

B. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain ialah aktivitas yang dijalankan demi kebahagiaan tanpa menpertimbangkan perolehan serta dijalani dengan senang hait, tanpa tekanan dari pihak manapun. Bermain pula bisa dimaknai sebagai aktivitas yang penting dilakukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dilaksanakan disertai rasa gembira, sehigga seluruh aktivitas bermain menyenangkan akan memberikan hasil proses belajar pada anak. Plato, Aristoteles, dan Frobel mengganggap bermain sebagai aktivitas yang bernilai praktis. Dalam artian bermain dipakai guna memberikan peningkatan keterampilan serta kemampuan tertentu pada anak.[15]

2. Ciri-Ciri Bermain

Sejumlah ahli menyatakan bahwa karakteristik kegiatan bermain meliputi:

a. Bermain selalu memberikan kesenangan serta menikmatkan maupun menggembirakan, sehingga sebuah aktivitas bisa disebut bermain jika anak-anak merasa senang ketika menjalani kegiatan tersebut.

b. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik.

---

[14] Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak,*(Jaakarta, Literasi Media Group 2008), hal. 90

[15] Budi Susilaningsih, *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Bubur Kertas Di Kelompok B TK Abu Koripan Skandaka,* (Bantul: Uny,2015), hal. 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bermain dalam hal ini ialah motivasi instrinsik yang dijalani buka dikarenakan kewajiban yang dibebankan oleh individu lain namun anak itu sendiri yang hendak menjalaninya.

c. Bermain bersifat spontan serta dilakukan dengan senang hati.

d. Bermain secara sukarela tidak ada unsur paksaan namun anak itu sendiri yang menentukan aktivitas yang dilaksanakan.

e. Bermain mengharuskan peranan yang aktif dari seluruh peserta.

f. Bermain mengharuskan seluruh anak dengan peranan dan gilirannya masing-masing.

g. Bermain sifatnya nonliteral, pura-pura atau tidak senyatanya.

Aktivitas bermain memiliki kerangka sendiri memisahkan dari realita kehidupan (realitas).

h. Bermain tidak mempunyai kaidah ekstrinsik, yang berarti aktivitas bermain memiliki peraturan tersendiri yang ditetapkan oleh pemainnya dan sesuai kebutuhan.

i. Bermain bersifat aktif.

Aktivitas bermain bersifat aktif ini menuntut peran aktif anak yang bermain, dengan bermain anak akan bersamaan memikirkan, mengorganisasikan, merencanakan, serta berinteraksi dengan lingkungan.

j. Bermain bersifat fleksibel, anak mampu memilih dengan bebas serta beralih ke aktivitas bermain yang anak-anak harapkan.[16]

3. Fungsi Bermain

Fungsi bermain ialah sebagai sarana bagi anak-anak guna belajar mengenali lingkungan kehidupannya. Anak-anak ketika bermain akan mencoba gagasan mereka, bertanya atau mempertanyakan sejumlah persoalan, serta mendapatkan

[16] Budi Susilaningsih, *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Bubur Kertas Di Kelompok B TK Abu Koripan Skandaka,* (Bantul: Uny,2015), hal. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawaban atas persoalan mereka. Hetherington dan Parke menyatakan bahwa bermain juga memiliki fungsi guna mempermudah perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak.[17]

4. Manfaat Kegiatan Bermain

Manfaat bermain bagi anak dapat menjadi sebuah alat pembelajaran. Waktu yang diperlukan anak dalam bermain cukup banyak terlebih lagi ketika usia dini yaitu sekitar empat hingga lima jam dalam sehari. Ketika bermain juga bisa memenuhi kebutuhan aktivitas geraknya pula, sementara menurut Claparade dalam Satya, bermain tidak hanya berpengaruh baik pada pertumbuhan organ tubuh anak yang dikarenakan aktif bergerak namun bermain pula memiliki fungsi sebagai proses sublimasi, yang artinya suatu pelarian dari peraaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju kearah yang lebih indah dan lebih kreatif. Beberapa manfaat bermain untuk anak juga seperti :

a. Anak bisa memiliki peluang untuk melakukan pengembangan diri, baik dalam hal fisik, psikososial maupun kognitif.
b. Bermain dapat menjadi sarana sosialisasi
c. Terlepas dari segala bentuk ketegangan
d. Bermain menjadi dasar bagi pertumbuhan mental
e. Dapat menyalurkan energi yang terdpat dalam dirinya melalui aktifitas yang menyenangkan
f. Dapat mengembangkan imajinasinya sebanyak mungkin
g. Dapat berpetualang dan menjelajahi lingkungan serta menentukan sesuatu yang baru dalam kehidupan.
h. Anak bisa belajar bekerja sama memahami aturan untuk berbagi serta belajar menolong sendiri maupun individu lain dan saling menghargai

[17] Moeslication R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta: Renika Cipta,2004), hal. 34

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Bermain menjadi sarana untuk melakukan perkembangan atas kreatifitas anak

5. Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain

a. Kesehatan

b. Perkembangan motorik

c. Kecerdasan

d. Gender

e. Lingkungan

f. Status sosial serta ekonomi

g. Jumlah waktu bebas

h. Peralatan bermain.[18]

C. Plastisin

1. Pengertian Plastisin

Plastisin yaitu lilin atau malam yang dipakai anak untuk bermain dan bisa dipakai secara berulang kali sebab tidak untuk dikeraskan.[19]Lilin merupakan bahan tiga dimensi yang artinya anak dapat mempunyai kebebasan dalam berkreasi yang lebih dibandingkan saat anak dengan dua dimensi misalnya menggambar maupun melukis. Anak dibebaskan untuk bisa membuat potongan lilin menjadi sesuatu yang nyata, imajinasi maupun simbolik.

Plastisin tergolong pada golongan clay atau tanah liat. Adonan clay ialah jenis adonan yang hamper menyamai adonan keramik dengan clay yang sudah dibentuk dapat terjadi pengerasan serta mampu dimanfaatkan sesuai kebutuhan. Adapun

[18] Anggani Sudono, *Alat Permainan & Sumber Belajar TK,* (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tinggi Akademis,1995)

[19] Indira Samego, *Kreasi Plastisin, Buah, Sayur, Dan Kue,* (Jakarta: Erlangga, 2009), hal. 32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sejumlah jenis clay antara lain yakni lilin malam (color clay), paper clay, plastisin clay (clay tepung), polymer clay, serta clay asli.[20]

2. Teknik Dasar Membentuk Plastisin

Teknik mendasar pada pembuatan palstisin yaitu sebagai berikut:

1) Mengulang

Teknik mengulang ini dipakai guna membentuk bulatan dengan memakai dua buah telapak tangan

2) Menggilas

Menggilas dengan cara membentuk lembaran memakai kayu bulat maupun spidol. Terdapat teknik menggilas yaitu dengan ketebalannya dapat disesuaikan dengan yang diinginkan dan menggilas dengan mengukur ketebalan.

3) Menekan

Menekan juga terdapat berbagai cara diantaranya yakni memberikan tekanan menggunakan telunjuk, disertai tarikan, melakukan penekanan menggunakan telapak tangan serta, menekan dengan jempol, menekan dengan tumit telapak tangan, dan melakukan penekanan menggunakan peralatan misalnya pulpen, tutup botol, kancing, baut, ataupun sisir.

4) Meremas

Melakukan peremasan maupun penekanan menggunakan ujung jari hingga memperoleh bentuk yang diharapkan.

5) Melinting

Melinting memakai sejumlah jari tangan, telapak tangan maupun alat guna membentuk lintingan panjangan maupun bulatan.

6) Menggunting

[20] Ibid, hal. 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Malam langsung dipotong menggunakan gunting maupun ditempelkan ke kain kasa kemudian digunting

7) Memotong

Memotong malam menggunakan alat ukir maupun lembaran mika hingga memperoleh bentuk yang diharapkan

8) Mengukir

Mengukir malam dengan alat ukir maupun alat tulis

9) Menyambung

Menyambung langsung antar malam maupun menggunakan tusuk gigi dan sedotan

10) Menempel

Menempel malam yang telah maupun belum dibentuk ke tempat yang diinginkan.[21]

Dengan Anak-anak yang bermain palstisin, anak akan belajar cara meremas, menggilik, menipiskan atau merampingkannya. Anak akan memiliki konsep mengenai benda, perubahannya serta sebab-akibat yang dihasilkan. Hal tersebut menyertakan indra tubuh dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan serta indera penglihatan, mengenali kekekalan benda, serta melakukan eksplorasi konsep ruang serta waktu.

3. Tujuan dan Manfaat Plastisin

Menurut Aristoteles, terdapat sejumlah tujuan serta kegunaan dalam penggunaan palstisin selaku media pada kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, yakni:

[21]Indira Samego, *Kreasi Plastisin, Buah, Sayur, Dan Kue,* (Jakarta: Erlangga, 2009), hal. 57

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Kegiatan belajar mengajar menjadi kian efektif, dengan anak yang sudah mengenal lingkungan sekitar sehingga bisa menerima dan menguasai sesuatu dengan baik
b. Pembelajaran menjadi relevan dengan kebutuhan anak sesuai dengan minat dan perkembangannya
c. Lebih efisien, murah dan efisien dengan memakai bahan alam, misalnya tanah liat.[22]

Dengan bermain sangat disukai anak-anak maka pembelajaran melalui metode bermain palstisin dinilai cocok sebagai cara awal melakukan peningkatan terhadap motorik halus, sebab dimulai dengan tahapan melemaskan palstisin dengan meremas, merasakan. dan menggulung.

4. Keunggulan serta Kelemahan Plastisin

Keunggulan pada media pembelajaran plastisin yaitu palstisin merupakan bahan 3 dimensi yang mampu memberi pengalaman langsung serta kongkrit, tidak hanya verbalisme, obyek bisa ditunjukkan secara utuh dari segi cara kerja atau konstruksinya dan alur proses secara secara jelas. Sementara kelemahan palstisin ini tidak dapat membuat obyek yang besar sebab membutuhkan ruang yang besar serta perawatan yang rumit.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Plastisin

Langkah-langkah pada pembelajaran plastisin di Taman kanak-kanak yaitu diantaranya:

a. Belajar lilin atau plastisin dari tanah liat dilaksanakan pada lantai daripada di kursi atau meja, dengan demikian anak dapat secara bebas melakukan perpindahan tempat, dan bisa menemuka posisi ternyaman serta menikmati bermain

[22] Aristo, Bagaimana Memilih Media Pembelajaran ,(Wordpress: Juli 2008)). http://Aristihadi.wordpress.com/2008/06/02/Bagaimana -MemilihMedia-Pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. memakai celemek plastik atau disediakan tempat cuci tantan serta lap untuk mengatasi kotornya bermain agar setelah selesai anak dapat membersihkan tangannya.

c. Pengajar memperlihatkan objek kongkrit di awal untuk ditunjukkan pada anak didik misalkan gelas dan pring.

d. Kemudian dengan plastisin guru membuat cangkir serta piring sesuai contoh yang ada

e. Anak diajari membuat bentuk serupa dengan percontohan yang diberikan dan sesuai kesukaan anak

f. Pengajar memberikan kebebasan mengenai apa yang akan dibuat anak dan tidak memberikan batasan maupun menyalahkan yang dibuat anak supaya kreatifitas anak bisa mengalami perkembangan.[23]

[23] [23] Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penelitian Perkembangan Anak Usia Dini,*(Bandung, Refika Aditama, 2001), hal. 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini di dapat dari permasalahan yang terjadi di lapangan, lalu direfleksikan serta dianalisis berdasarkan teori yang menunjang. Kesimpulan yang didapat tidak dapat membentuk kesimpulan secara umum pada ruang lingkup yang lebih luas karena situasi dan kondisi yang berbeda akan berbeda pula hasilnya, akan tetapi penelitian bisa dijadikan model guna memberi rekomedasi pada kondisi lain.[24] Penelitian ini pada hakekatnya ialah proses investigasi terkendali guna mencari serta memecahkan permasalahan pembelajaran di ruang kelas, proses pemecahan permasalahan ini dilaksanakan dengan siklus yang bertujuan guna memberikan peningkatan kualitas pembelajaran serta hasil pembelajaran di kelas tertentu.[25]

Penelitian tindakan kelas *(Classroom Action Research)* merupakan penelitian guna memperoleh kebenaran serta manfaat praktis melalui cara melaksanakan tindakan dengan kolaborasi serta partisipatif. Terdapat sejumlah unsur pada penelitian tindakan kelas ini diantaranya:

1. Penelitian ialah kegiatan mencermati sebuah objek tertentu dengan memakai cara-cara serta aturan teknologi ilmiah dengan menghimpun data data dan kemudian dianalisis guna menyelesaikan sebuah permasalahan
2. Tindakan merupakan sebuah gerak perbuatan menyengaja yang dilaksanakan dan terdapat tujuan tertentu, pada penelitian berbentuk rangkaian siklus untuk peserta didik.
3. Kelas merupakan kelompok peserta didik pada waktu yang bersamaan menerima materi yang serupa dari guru serupa juga.[26]

---

[24] Arifin Imron, *Penelitian Kualitatif dalam Imu-Ilmu Sosial dan Keagamaan.* (Malang: Kalimasahada,1996), hal. 4

[25] Sa'adun Akbar *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media, 2008), hal.28

[26] Kunandar, *Langkah-Langkah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru.* (Jakarta:Rajawali Perss,2011) hal.45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ciri khas dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini ialah terdapatnya kolaborasi antara peneliti dengan praktisi dalam kesepakatan, pemahaman, mengenai permasalahan serta penetapan keputusan yang akan menciptakan keselarasan tindakan.[27] Pada pelaksanaannya, peneliti maupun pengajar dengan bersamaan melaksanakan tindakan serta melakukan pengamatan aktivitas pembelajaran di kelas. Dengan penelitian ini dilakukan maka diharapkan terdapat sebuah peningkatan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A TK AZ-Zahro Tambak Sumur melalui kegiatan bermain menggunakan media plastisin.

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

   Penelitian ini diselenggarakan di TK Az-Zahro Waru Tambak Sumur Sidoarjo. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 pada semester ganjil.

2. Subyek Penelitian

   Subyek pada penelitian ini ialah peserta didik kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur Waru yang berjumlah 9 peserta didik dalam satu kelas. 3 peserta didik pria dan 6 peserta didik wanita.

C. Variabel yang diselidiki

Variabel yang diamati dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain:

1. Variabel input: peserta didik kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur Waru tahun ajaran 2020/2021.
2. Variabel proses: penggunaan media plastisin
3. Variabel output: meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain memakai media plastisin

[27] Suharsimi Arikunto, et al, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara,2012) hal.63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

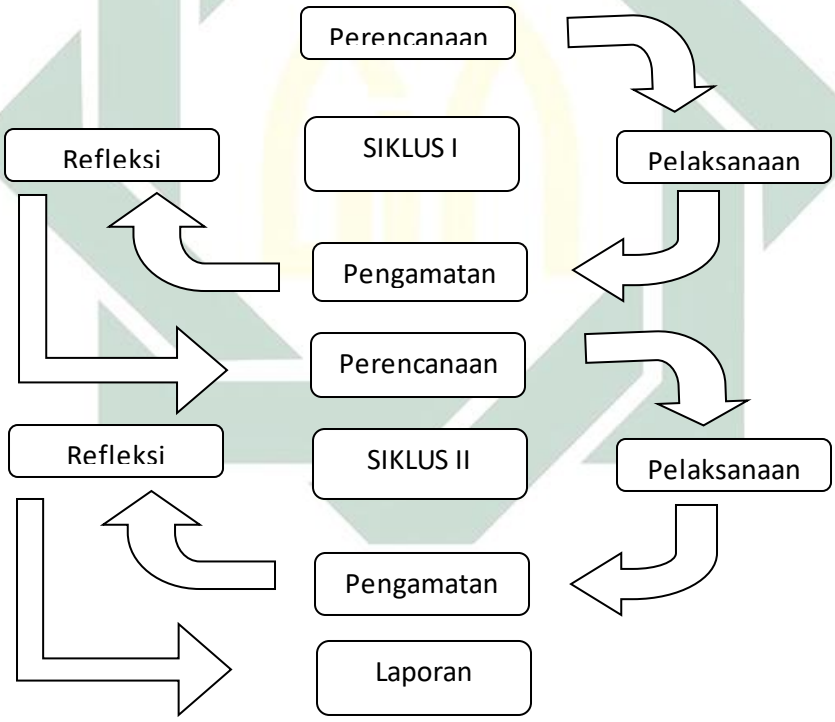
D. Rencana Tindakan

Mengingat penelitian tindakan kelas ini berupaya untuk meperoleh hasil yang maksimal dengan cara serta prosedur yang dianggap sangat efektif, maka dimungkinkan terdapatnya tindakan yang dilakukan secara berulang dengan perbaikan guna menelaah sejauh apa dampak perlakuan dalam rangka mengubah, memperbaiki serta meningkatkan perilaku itu terhadap perilaku yang sedang diteliti. Secara umum ada 4 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Adapun model yang umum dan seringkali dipakai ialah model yang dipaparkan oleh Kemmis & Mc. Taggart.[28]

Gambar 1.1

Penelitian Tindakan Kelas model spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart



Tindakan yang diimplementasikan dalam penelitian tindakan kelas sesuai dengan yang digambarkan pada bagan di atas terdiri dari empat tahap. Secara terperinci tahapan-tahapan penelitian ini diantaranya.

[28] Suharsimi Arikunto, *prosedur Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)*, hal.137.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SIKLUS I

1. Perencanaan

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah hal-hal sebagai berikut:

a. Peneliti melakukan pertemuan dengan guru kelas kelompok A guna melakukan persiapan terhadap aktivitas belajar-mengajar melalui bermain menggunakan media plastisin.
b. Melakukan penyusunan rencana pembelajaran RPPH sejalan dengan pembelajaran yang di ajarkan.
c. Melakukan persiapan alat serta sumber pembelajaran yang hendak digunakan pada saat kegiatanbelajar mengajar yakni spidol, penghapus, buku panduan dan plastisin.
d. Melakukan persiapan terhadap instrumen observasi untuk pengajar maupun peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan proses belajar mengajar dengan aktivitas bermain memakai media plastisin. Berikut kegitan pelaksannan dalam penelitian ini:

a. Pengajar memberikan motivasi belajar kepada peserta didik supaya memiliki semangat serta kesiapan pada saat memperoleh materi pelajaran.
b. Pengajar mengenalkan media plastisin dan memberikan demonstrasi bagaimana bermain menggunakan plastisin serta memberikan aturan dalam bermain plastisin.
c. Pengajar melakukan tahap kegiatan mengajar sejalan dengan RPPH yang sudah disusun. Pada setiap siklus ada tiga kali pelaksanaan. Diharapkan pada setiap pelaksanaan siswa memiliki kemampuan untuk meraih indikator motorik halus. Dikarenakan pelaksanaan siklus yang lebih dari satu hari, maka peneliti menggunakan media plastisin dengan permainan yang bervariasi sejalan dengan tujuan pembelajaran supaya siswa tidak jenuh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Peneliti melakukan uji terhadap seluruh peserta didik yang bersifat individual guna mengetahui kemampuan motorik halus siswa.

3. Pengamatan atau observasi

a. Melakukan pengamatan terhadap kegiatan Pengajar selama proses belajar-mengajar dilangsungkan. Melakukan pengamatan terhadap perilaku peserta didik Ketika proses belajar mengajar dengan memakai media plastisin.

b. Melakukan pengamatan respon serta antusias peserta didik dalam menangkap pembelajaran bermain menggunakan media plastisin.

4. Refleksi

Di tahap refleksi peneliti serta Pengajar melakukan evaluasi terhadap semua perilaku yang dilakukan dengan berdasarkan observasi yang sudah dilakukan. Kemudian melakukan analisis guna mengetahui tingkat keberhasilan dan mencari kendala-kendala apa saja yang terjadi selama pembelajaran dengan menggunakan media plastisin. Apabila diperkirakan belum berhasil maka dilaksanakan siklus selanjutnya.

SIKLUS II

Tahap siklus II ini bertujuan guna memperbaiki dari tahapan siklus I, apabila masih terdapat kekurangan pada siklus I. Seperti halnya pada tahap siklus I ada empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran yang diperbaiki bersadarkan pada refleksi siklus I dan menyusun pengamatan observasi Pengajar dan siswa.

2. Pelaksanaan

Pengajar melakukan kegiatan pembelajaran melalui peningkatan kemampuan motorik halus siswa berdasarkan rencana pembelajaran yang dilakukan dari hasil refleksi pada siklus I dengan metode yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pengamatan atau observasi

Melakukan pengamatan dengan langsung aktivitas yang dilaksanakan oleh Pengajar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Kemudian peneliti menuliskan seluruh gejala yang muncul baik yang menunjang maupun yang menjadi penghambat aktivitas pada siklus II.

4. Refleksi

Data yang didapatkan dengan proses observasi dihimpun beserta dianalisa pada tahap ini. Dengan berlandaskan hasil observasi pengajar bisa merefleksikan diri mengenai upaya peningkatan kemampuan motorik halus siswa pada kegiatan bermain memakai media plastisin. Melalui peninjauan serta observasi, apakah kegiatan yang sudah dilaksanakan bisa memberikan peningkatan kemampuan motorik halus siswa melalui aktivitas bermain memakai media plastisin.

Berlandaskan hasil refleksi bisa diketahui kekurangan pada aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan bisa dipakai guna menentukan tindakan pada siklus selanjutnya.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Teknik pengumpulan data

Tahapan awal pada penelitian ini ialah menyelenggarakan survei ke sekolah. Data yang didapatkan ketika sebelum survei tersebut yang menjadi objek pada penelitian. Pada proses penghimpunan data, ada beberapa teknik yang dipakai yakni:

a. Wawancaara

Peneliti mengadakan wawancara terhadap Pengajar kelas kelompok A TK Az-Zahro untuk mendapatkan data yang memiliki hubungan melalui upaya yang dilaksanakan pada dalam melakukan peningkatan kemampuan motorik halus siswa. Berikut instrumen panduan wawancara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1

Panduan wawancara sebelum penelitian terhadap Pengajar kelas kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur

Nama Pengajar : Tanggal wawancara :
1) Berapa ju,lah siswa kelompok A di TK Az-Zahro Tambak Sumur? 2) Berapa standar ketuntasan yang digunakan oleh pihak sekolah terkait kemampuan motorik halus? 3) Apa yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan motorik halus siswa? 4) Bagaimana kemampuan motorik halus siswa di kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur? 5) Pernahkan ibu menggunakan media plastisin dalam menyampaikan pembelajaran melalui kegiatan bermain?

Tabel 3.2

Panduan wawancara sesudah penelitian terhadap Pengajar kelompok A TK Az-Zahro Tambak Sumur

Nama Pengajar : Tanggal Wawancara :
1) bagaimana menurut ibu tentang pengaplikasian media plastisin melalui kegiatan bermain? 2) Menurut ibu apa keuntungannya dari penerapan media plastisin melalui aktivitas bermain pada pembelajaran? 3) Adakah kesulitan yang didapat saat menerapkan kegiatan bermain menggunakan medai plastisin? 4) Bagaimana kegiatan peserta didik pada pembelajaran melalui kegiatan beramian menggunakan medai plastisin? 5) Bagaimana kesan ibu terhada penggunakan media plastisin melalui kegiatan bermain?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Observasi

Observasi bisa dimaknai sebagai teknik penghimpunan data dengan metode mengamati serta mencatat dengan sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi dipakai guna mencari peristiwa maupun kegiatan selama tindakan dalam belajar mengajar yang yang memakai kegiatan bermain menggunakan media plastisin. Dalam penelitian ini peningkatan kemampuan motorik halus anak diamati melalui kegiatan bermain menggunakan plastisin di sesuaikan dengan tema.

Namun untuk menjaga peneliti agar tetap fokus pada masalah penelitian maka peneliti menggunakan lembnar observasi atau *check list*.[29] Lembar observasi dipakai sehingga observasi lebih terarah dan terukur dan kemudian perolehan data yang didapatkan mudah diolah. Peneliti pula menyusun rubik pengamatan guna mempermudah pada saat mengamati subyek penelitian. Berikut ialah instrumen berupa lembar observasi serta rubrik yang dipakai pada penelitian tindakan kelas.

Tabel 3.3

Lembar observasi (*check list*) perkembangan motorik halus anak dalam kegiatan bermain menggunakan media plastisin.

No	Nama	Indikator Pencapaian											
		A				B				C			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Faldan												
2	Hilyan												
3	Asyifa												
4	Haziqah												
5	Sandi												
6	Khanifa												
7	Narita												
8	Mikaila												
9	Hanah												
Jumlah													
JUMLAH													

[29] Sa'dun akbar, *Penelitian Tindakan Kelas,(Yogyakarta: Cipta Media,2008), hal.*92

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan indikator pencapaian:

1) A = Menjiplak bentuk
2) B = Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk (membentuk)
3) C = keterampilan jari tangan (memilin)

Keterangan kriteria penilaian":

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.4

Rubrik Penilaian kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan bermain menggunakan plastisin

Aspek Perkembangan	Aspek yang diamati	Indikator	Skor	Deskripsi
Motorik Halus	Menjiplak bentuk	BB	1	Siswa belum bisa menjiplak bentuk
		MB	2	Siswa mulai bisa menjiplak bentuk meskipun perlu bantuan
		BSH	3	Siswa sudah bisa menjiplak bentuk tanpa bantuan
		BSB	4	Siswa sudah mampu menjiplak bentuk tanpa bantuan dengan sempurna
	Membentuk	BB	1	Siswa belum bisa membentuk
		MB	2	Siswa mulai bisa membentuk meskipun perlu bantuan
		BSH	3	Siswa sudah bisa membentuk tanpa bantuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aspek Perkembangan	Aspek yang diamati	Indikator	Skor	Deskripsi
		BSB	4	Siswa sudah bisa membentuk tanpa bantuan dengan sempurna
	Keterampilan jari tangan (memilin)	BB	1	Siswa belum bias memilin dengan baik meski ada bantuan
		MB	2	Siswa mulai bias memilin meskipun dengan bantuan
		BSH	3	Siswa sudah bias memilin dengan baik tanpa bantuan
		BSB	4	Siswa sudah bisa memilin dengan baik tanpa bantuan dengan sempurna

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran umum sekolah serta seluruh hal yang memiliki keterkaitan dengan sekolah dan proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas tentang sekolah yang dijadkan obyek penelitian. Teknik ini juga digunakan dalam mendapatkan bayangan saat tahap kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan kegiatan bermain menggunakan plastisin.

F. Teknik analisis data

Melakukan analisis data amat dibutuhkan pada penelitian ini guna mendapatkan hasil penelitian yang bisa dipakai sebagai hasil penelitian. Sesuai dengan argument berikut ini.

Analisis data merupakan tahapan mencari serta melakukan penyusunan dengan sistematis data yang dibutuhkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahn-bahan lain. Hingga bisa dengan mudah dipahami serta hasil tersebut bisa diinformasikan kepada individu lain. Analisis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data dilakukan dengan mengorganisasikam data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.[30]

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan cara merefleksikan hasil dari observasi terhadap proses pembelajaran siswa di dalam kelas. Dapat dihitung dengan memakairumus statistic sederhana berikut ini.

1. Penilaian rata-rata

Untuk mencari rata-rata setiap indikator yang diperoleh dari seluruh siswa dapat menggunakan rumus mean.

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah siswa

Selanjutnya rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing indikator dapat diklasifikasi kedalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala berikut:

Table 3.5

Klasifikasi skala penialaian

Penilaian	Kriteria
76-100	BSB = Berkembang Sangat Baik
56-75	BSH = Berkembang Sesuai Harapan
40-55	MB = Mulai Berkembang
<40	BB = Belum Berkembang

[30] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta,2009),* hal. 244

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Apabila dampak dari tindakan yang dilakukan belum mencapai kriteria di atas, maka penelitian akan dilanjutkan dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak berdasarkan proses dan hasil tindakan sebelumnya.

2. Penialaian ketuntasan aktivitas belajar siswa

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan setelah diberikan tindakan. Apabila persentase menunjukkan 75% siswa mengalami peningkatan dalam kemapuan motorik halus. Untuk menghitung presentase siklus I dan siklus II dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \text{x} 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas

n = Jumlah seluruh siswa

Guna mengetahui persentase yang didapatkan tersebut diklarifikasikan kedalam bentuk kriteria. Kriteria presentase yang digunakan serupa dengan yang digunakan oleh suharsimi arikunto sebagai berikut.[31]

Tabel 3.6

Presentase ketuntasan belajar

Tingkat keberhasilan	Kriteria
76-100%	BSB = Berkembang Sangat Baik
56-75%	BSH = Berkembang Sesuai Harapan
40-55%	MB = Mulai Berkembang
< 40%	BB = Belum Berkembang

[31] SUharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian data yang telah diketahui hasilnya diinput kedalam table data ketuntasan belajar antar siklus sebagai berikut.

Tabel 3.7

Data Ketuntasan Belajar Antar Siklus

No	Kategori	Skor	Ketuntasan belajar siklus I			
			Indikator I		Indikator II	
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1.	BSB	4				
2.	BSH	3				
3.	MB	2				
4.	BB	1				
Jumlah						

G. Indikator Kinerja

indikator kinerja ialah suatu kriteria yang digunakan guna melakukan pengukuran terhadap keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam melakukan peningkatan atau memperbaiki proses belajar mengajar dikelas.[32] Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan bermain menggunakan media plaatisin di TK Az-zahro Tambak Sumur dikatakan berhasil jika memenuhi indikator yang ditentukan. Indikator ini disesuaikan dengan rencana yang sudah disusun hingga mampu melakukan peningkatan kemampuan motorik halus terhadap peserta didik, yang akan diuraikan sevagai berikut.

1. Penelitian ini dipandang selesai apabila rata-rata kemmpuan motorik halus siswa mencapai 75%.
2. Minimal 75% dari siswa mendapat nilai 70 atau lebih sebagai batas tuntas atau dikategorikan berhasil dengan kata lain berkembang sesuai harapan.

[32] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru,* Jakarta: Raja Grafindo Persada,2008), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Persentase keberhasilan siswa mencapai 75%.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif antar Pengajar kelas sebagai Pengajar pendamping mahasiswa sebagai peneliti. Tugas Pengajar dalam hal ini adalah menerapkan penggunaan media plastisi dalam kegiatan bermain guna untuk meningkatkan kemampuan motorik halus siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah

Sebelum melaksanakan penelitian, observasi awal telah dilaksanakan pada tanggal 15 februari 2021 guna mengetahui lebih dalam mengenai kondisi sekolah. Adapun profil sekolah bisa dipaparkan sebagai berikut.

Nama Lembaga : TK Az-zahro

NPSN : 69816541

Alamat : Jl. Zainal Abidin No. 07 TR. 04 RW. 02

SK Pendirian : 421.9/4891/404.3.1/2013

TK Az-zahro memiliki tiga jenjang kelompok yakni kelompok PAUD, kelompok A, dan kelompok B. Adapun kelompok terdiri dari 9 siswa dan 1 Pengajar kelas.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan sejumlah siklus, yakni pra siklus, siklus I, dan siklus II setiap siklus masing-masing dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Pra siklus dilaksanakan pada tanggal 24-25 februari 2021, siklus I dilaksanakan pada tanggal 24-25 maret 2021, kemudian siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 dan 27 mei 2021. Berikut proses penelitian yang dilakukan di TK Az-zahro.

a. Pra Siklus

Aktivitas yang dilaksanakan peneliti sebelum melaksanakan penelitian ialah melaksanakan observasi. Aktivitas observasi memiliki tujuan guna meninjau situasi awal kegiatan pembelajaran menggunakan media plastisin yang ada di TK Az-zahro Tambak Sumur. Kondisi awal inilah yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudian menjadi perbandingan antara nilai kondisi awal serta nilai ketika dilaksanakanya penelitian.

Pada saat observasi dilakukan pada peserta didik kelompok A TK Az-zahro Tambak Sumur, aktivitas belajar mengajar guna melakukan peningkatan kemampuan motorik halus sangat kurang dikuasai oleh siswa. Selain itu di TK Az-zahro lebih mengutamakan kecerdasan IQ dan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa sangat minim dilaksanakan pada kegiatan awal saja, padahal dalam kegiatan pembelajaran inti dapat dilaksanakan kegiatan untuk meningkatkan motorik halus siswa. Di kelompok ATK Az-zahro Taambak Sumur motorik halus siswa masih belum mengalami perkembangan, yang bisa dilihat pada saat menyelesaikan tugas keterampilan apapun terdapat banyak anak yang memerlukan bantuan Pengajar. Selain itu siswa terlihat bosan, kurang tertarik, dan kurang fokus ketika menyelesaikan keterampilan lainnya. Padahal apabila siswa dapat fokus siswa bisa mengalami peningkatan kemampuan motorik halus anak dan kecerdasan visual spasial siswa. Dengan keterampilan tangan siswa dapat memanipulasi bahan, motoric halus dan imajinasi siswa pun terlatih. Selain itu kerajinan tangan dapat memberikan rasa percaya diri bagi peserta didik.

Kemudian guna mengetahui bagaimana kapabilitas motorik halus peneliti mencari data menyelenggarakan tes sebelum *(pretest)* diberikan aktivitas bermain menggunakan media plastisin dengan bantuan tenaga pengajar. *Pretest* dilaksanakan melalui cara peserta didik mencontoh Pengajar membuat berbagai bentuk bangun datar. Sesudah nilai didapatkan dari *pretest*, kemudian peneliti bisa mengetahui sejauh mana kemampuan motorik halus siswa. Perolehan *pretest* kemampuan motorik halus, bisa ditinjau pada tabel berikut ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Hasil Kemampuan Motorik Halus sesuai Indikator Siswa Pra Siklus

No	Nama Siswa	Kemampuan yang dicapai		
		Menjiplak bentuk	Melakukan gerakan manipulatif (membentuk)	Keterampilan jari tangan (memilin)
1	Faldan	2	2	2
2	Hilyan	1	1	1
3	Asyifa	1	1	1
4	Haziqah	2	2	2
5	Sandi	1	1	1
6	Khanifa	1	1	1
7	Narita	1	1	1
8	Mikaila	1	1	1
9	Hanah	2	2	2
Jumlah Nilai		12	12	12
Nilai Rata-rata		1,3	1,3	1,2
Prosentase ketuntasan		0%	0%	0%

Dari data pra siklus tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa pada indikator menjiplak bentuk dari 9 peserta didik yang memperoleh skor 2 (mulai berkembang) berjumlah 3 peserta didik, sementara yang memperoleh skor 1 (belum berkembang) berjumlah 6 peserta didik, sementara pada indikator melakukan gerakan manipulatif (membentuk) dari 9 peserta didik yang memperoleh skor 2 (mulai berkembang) berjumlah 3 peserta didik, yang memperoleh skor 1 (belum berkembang) berjumlah 6 peserta didik, dan pada indikator keterampilan tangan dari 9 peserta didik yang memperoleh skor 2 (mulai berkembang) berjumlah 2 peserta didik, yang memperoleh skor 1 (belum berkembang) 7 peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Siklus I

1) Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin Pertemuan Pertama Siklus I

a) Perencanaan

Pertemuan pertama siklus I diselenggarakan di hari rabu tanggal 24 Maret 2021 dengan tema alat komunikasi sub tema macam-macam alat komunikasi. Pada tahap perncanaan Pengajar mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pempelajaran Harian (RPPH), menyediakan media plastisin, lembar kerja siswa, dan menyusun instrument observasi siswa. Perencanaan yang sudah dibuat bertujuan guna digunakan pada tahap pelaksanaan. Semua perencanaan yang telah dibut terlampir pada lampiran.

b) Pelaksanaan

Pada tanggal 24 Maret 2021 ialah minggu ke 8 pada semester genap. Peserta didik memasuki ruang kelas pukul 08.00. guna melaksanakan aktivitas belajar-mengajar dengan rangkaian kegiatan yang hendak dilakukan sebagaimana berikut:

I. Kegiatan awal

- Siswa menyiapkan diri untuk memperoleh materi pelajaran
- Pengajar mulai mengucapkan salam, memimpin doa, tepuk semangat, membaca dua kalimat syahadat, doa ketika akan belajar, murrotal surat pendek an-nass, al falaq, al ikhlas, dan di akhiri dengan tepuk semangat atau lagu-lagu.
- Pengajar mempresensi siswa masuk dan yang tidak hadir.
- Pengajar menanyakan hari, tanggal, bulan, dan tahun kepada siswa sambil menulis di papan tulis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

II. Kegiatan Inti

- Pengajar menerangkan aktivitas yang hendak diakukan pada hari tersebut yakni kegiatan pertama mengerjakan lembar kerja siswa menghitung beberapa alat komunikasi dari 1-5.
- Pengajar membagikan lembar kerja siswa.
- Kemudian Pengajar melanjutkan kegiatan ke dua yaitu mengenalkan media plastisin, mengenalkan berbagai warna plastisin dan mengenalkan bentuk berbagai bentuk geometri.
- Pengajar memberi contoh membuat bentuk geometri (persegi, segitiga, lingkaran dan persegi panjang).
- Pengajar membagi menjadi dua kelompok
- Pengajar membagikan media plastisin disetiap kelompok, kemudian siswa membuat bentuk geometri (persegi, segitiga, lingkaran dan persegi panjang).

III. Kegiatan Penutup

- Pengajar mengajukan pertanyaan mengenai perasaan pada hari tersebut pasca melaksanakan aktivitas bermain plastisin.
- Pengajar memberikan motivasi belajar.
- Pengajar memberikan apresiasi dengan tepuk tangan.
- Pengajar mengingatkan kepda siswa besok masuk sekolah dan memakai seragam apa.
- Kemudian Pengajar menutup kegiatan hari ini dengan membaca doa sebelum pulang.

c) Pengamatan

Pada hasil pengamatan, terdapat siswa yang masih belum bisa mengikuti kegiatan bermain plastisin sesuai dengan contoh. sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibutuhkan evaluasi. selain itu pada aktivtas awal peserta didik tidak terlalu bersemangat dan tidak fokus mendengarkan Pengajar menjelaskan kegiatan. untuk lebih jelasnya trdapat sejumlah pengamatan berdasarkan kegiatan peserta didik dengan format *ceklist*. (Terlampir)

d) Refleksi

Maka perolehan observasi di atas, maka bisa dilakukan evlauasi supaya pengajar dapat lebih memakai suara lebih lantang, agar termudahkan dalam memahami. selain itu bahas yang dipakai pengajar lebih memudahkan kepada siswa. Pengajar harus memberikan semangat sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan di kelas.

2) Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media Platisin Pertemuan Kedua Siklus I

a) Perencanaan

Pertemuan kedua siklus I dilakukan di hari jumat tanggal 25 Maret 2021 dengan tema alat komunikasi sub tema macam-macam alat komunikasi. pada tahap perencanaan Pengajar mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyediakan media plastisin kertas serta penggaris, serta membuat instrument observasi aktivitas siswa. perencanaan yang sudah disusun berada pada lampiran.

b) Pelaksanaan

Pada tanggal 25 Maret 2021 merupakan minggu ke 12 di semester genap. Siswa masuk kelas pukul 08.00 untuk melakukan kegiatan pembelajaan dengan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Kegiatan Awal

- Siswa melakukan persiapan diri untuk memperoleh materi pembelajaran.
- Pengajar mulai mengucapkan salam, memimpin doa, tepuk semangat, membaca dua kalimat syahadat, doa ketika akan belajar, murrotal surat pendek an nass, al falaq, al ikhlas, dan diakhiri dengan gerak dan lagu atau senam di dalam kelas.
- Pengajar mempresensi siswa masuk dan tidak hadir.
- Pengajar mengajukan pertanyaan mengenai hari, tanggal, bulan, dan tahun pada peserta didik sambil menulis di papan tulis.

II. Kegiatan Inti

- Pengajar menjelaskan tema pada hari ini yaitu sarana komunikasi sub tema beragam alat komunikasi.
- Kemudian Pengajar menerangkan aktivitas hari ini mewarnai gambar handphone dan membuat televisi dengan bermain menggunakan media plastisin.
- Pengajar membuat dua kelompok
- Siswa kelompok 1 diberikan lembar kerja siswa yaitu gambar handphone untuk di warnai dan memberi intruksi jika sudah selesai bisa dikumpulkan di atas meja.
- Pengajar memberi contoh membuat televisi dari plastisin dengan bentuk geometri (persegi dan lingkaran) ke kelompok 2 kemudian siswa mengikuti arahan Pengajar.
- setelah itu Pengajar memberi contoh membuat televise ke kelompok 1 dan memberikan intruksi untuk menyelasaikan tugas mewarnai setelah membuat televisi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Pengajar bergantian memeriksa hasil karya setipa siswa jika sudah selesai siswa melanjutkan kegiatan mewarnai.

III. Kegitan Penutup

- Pengajar mengajukan pertanyaan mengenai perassaan pada hari tersebut pasca melaksanakan aktivitas bermain plastisin.
- Pengajar memberikan motivasi belajar.
- Pengajar memberikan apresiasi dengan memberikan stiker senyum.
- Pengajar mengingatkan besok sekolah dirumah bersama orang tua.
- Kemudian Pengajar menutup kegiatan hari ini dengan membaca doa sebelum pulang.

c) Pengamatan

Dalam hasil pengamatan, ada peserta didik yang pasif serta motorik halus yang dimiliki belum baik, hal ini dapat dilihat pada saat pengajar mencontohkan dan mengajak untuk membuat televisi dengan media plastisin tapi masih terlihat binggung dan belum tertarik. sehingga dibutuhkan evaluasi pada hal ini. lebih jelasnya terdapat pada lembar kegiatan peserta didik. (Terlampir).

d) Refleksi

Dari observasi di atas, pada setiap aktivitas yang dilaksanakan pengajar mencoba lebih menarik perhatian siswa dengan mulai bercerita atau bermain sebelum melakukan materi dengan media plastisin. Pengajar perlu memberikan semangat sehingga siswa lebih tertarik dan semngat.

3) Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Melalui Kegiatan Bermain Dengan Menggunakan Media Plastisin Pada Siklus I

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peningkatan kemampuan motorik halus siswa kelompok A dilakukan dengan menggunakan media plastisin dan berbagai alat tulis untuk menunjang kegiatan bermain. Agar kegiatan bermain plastisin menyenagkan dan dapat mencuri perhatian siswa Pengajar dapat menggunakan lembar kerja siswa untuk meminimalisir kebosan siswa dalam melakukan bermain plastisin. Dengan begitu, siswa lebih semangat dan fokus dengan tugas yang diberikan oleh Pengajar pada hari kedua siklus I.

Adapun aktivitas yang dilaksanakan pada hari pertama dan kedua siklus I ialah guna mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam upaya peningkatan kemampuan motorik halus. Berikut merupakan tabel nilai yang didapatkan siswa dalam melakukan kegiatan bermain memanfaatkan media plastisin untuk memberi peningkatan kemampuan motoric halus siswa, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Kemampuan Motorik Halus Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Kemampuan yang dicapai			
		Menjiplak bentuk	Melakukan gerakan manipulatif (membentuk)	Keterampilan jari tangan (memilin)	Total skor
1	Faldan	3	3	4	10
2	Hilyan	2	2	2	6
3	Asyifa	1	1	2	4
4	Haziqah	3	2	4	9
5	Sandi	3	2	4	9
6	Khanifa	2	1	2	5
7	Narita	3	3	3	9
8	Mikaila	2	1	2	5
9	Hanah	3	3	4	10
Jumlah Nilai		22	18	28	67
Nilai Rata-rata		2,4	2,0	3,1	7,44
Prosentase ketuntasan		44,4%	33,3%	55,6%	55,56%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

1= BB (Belum Berkembang),

2= MB (Mulai Berkembang),

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan),

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

Melalui tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata pada indikator siswa menjiplak bentuk ialah 2,4 yang tergolong kedalam kategori MB (Mulai Berkembang), nilai rata-rata indikator melakukan gerak manipulatif (membentuk) ialah 2,0 yang dikategorikan pada skor MB (Mulai Berkembang), sementara nilai rata-rata untuk indikator keterampilan jari tangan (memilin) ialah 3,1 yang tergolong BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Selain itu prosentase ketuntasan pada indikator menjiplak bentuk adalah sebesar 44,4%, indikator melakukan gerak manipulatif (membentuk) adalah 33,3%, indikator keterampilan jari tangan (memilin) 55,56%, sedangkan prosentase keseluruhan dari ketiga indikator sebesar adalah 55.56% (Belum Berhasil).

Tabel 4.3

Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Kategori	Skor	Ketuntasan Belajar Siklus I					
			Indikator Menjiplak Bentuk		Indikator Melakukan Gerakan Manipulatif (Membentuk)		Indikator Keterampilan Jari Tangan (Memilin)	
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1.	BSB	4	-	-	-	-	4	44,4%
2.	BSH	3	5	55,56%	3	33,3%	1	11,1%
3.	MB	2	3	33,3%	3	33,3%	4	44,4%
4.	BB	1	1	11,1%	3	33,3%	-	-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Melalui tabel tersebut bisa diketahui bahwa dari 9 siswa pada satu kelas pada indikator menjiplak bentuk diketahui bahwa 5 peserta didik memperoleh skor BSH (55,56%), 3 peserta didik memperoleh skor MB (33,3%), dan 1 peserta didik memperoleh skor BB (11,1%), kemudian pada indikator melakukan gerak manipulates (membentuk) terdapat 3 peserta didik memperoleh skor BSH (33,3%), 3 peserta didik memperoleh skor MB (33,3%), dan 3 peserta didik memperoleh skor BB (33,3%), sedangkan pada indikator keterampilan jari tangan(memilin) terdapat 4 peserta didik memperoleh skor BSB (44,4%), 1 peserta didik memperoleh skor BSH (11,1%), dan 4 peserta didik memperoleh skor MB (44,4%).

jadi dapat disimpulkan bahwa dari prosentase ketuntasan kemampuan secara keseluruhan di atas dapat dikatakan masih kurang sehingga perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

c. Siklus II

1) Pelaksanaan Pembalajaran Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin Pertemuan Pertama Siklus II

a) Perencanaan

Pertemuan pertama pada siklus II diselenggarakan di hari kamis tanggal 27 Mei 2021 dengan tema alam semesta sub tema benda langit. Pada tahap perencanaan Pengajar mempersiapkan rencana pelaksaan pembelajaran harian (RPPH), menyediakan media plastisin, lembar kerja, dan menyusun instrument observasi kegiatan sisiwa. Perencanaan yang sudah disusun memiliki tujuan gun dipakai pada tahap pelaksanaan. Seluruh prencanaan yang sudah disusun terlampir dalam lampiran.

b) Pelaksanaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tanggal 27 Mei 2021 ialah minggu ke 17 pada kegiatan belajar mengajar semester genap. siswa masuk pukul 08.00 untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan sebagai berikut:

I. Kegiatan Awal

- Siswa mempersiapkan diri untuk menerima pembalajaran.
- Pengajar mulai mengucapkan salam, mananyakan kabar, memimpin doa, tepuk semangat, membaca dua kalimat syahadat, doa ketika akan belajar, murrotal surah an nass sampai dengan al fill, dan di akhiri dengan tepuk semangat atau lagu-lagu.
- Pengajar mempresensi siswa masuk dan yang tidak hadir.
- Pengajar mengajukan pertanyaan mengenai hari, tanggal, bulan, dan tahun kepada siswa sambil menulis di papan tulis.

II. Kegiatan Inti

- Pengajar menerangkan mengenai tema pada hari tersebut yakni alam semesta dengan subtema benda di langit.
- Pengajar menerangkan dan tanya jawab tentang aktivitas yang hendak dilakukan pada hari tersebut yakni menerangkan gejala alam pagi, siang, dan malam setelah itu di warnai.
- Pengajar menanyakan nama benda di langit yang ditunjuk dan bentuknya jika siswa bisa menjawab mendapat *reward* berupa gambar bintang di punggung tangan.
- Pengajar menjelaskan pada gambar matahari, bulan, dan bintang tidak perlu di warnai tetapi menggunakan plastisin.
- Pengajar memberikan contoh membuat bentuk setengah lingkaran, bulat, bintang, dan bulan sabit.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Setelah itu, siswa mewarnai dan membentuk sesuai intruksi.
- Kegiatan kedua yaitu siswa mengerjakan lembar kerja siswa menebali nama-nama benda langit.

III. Kegiatan Penutup

- Pengajar mengajukan pertanyaan mengenai perasaan pada hari tersebut pasca melaksanakan aktivitas belajar.
- Pengajar memberikan motivasi belajar.
- Pengajar memberikan apresiasi dengan tepuk tangan.
- Pengajar mengingtkan besok masuk sekolah.
- Kemudian Pengajar menutup kegiatan hari ini dengan membaca doa sebelum pulang.

c) Pengamatan

Dalam hasil pengamatan, ada peserta didik yang berebut dalam menjawab pertanyaan, hingga kemudian siswa antusias dalam kegiatan tanya jawab. Peserta didik bisa melaksanakan kegiatan yang di arahkan Pengajar. Selain itu pengamatan aktivitas siswa dapat ditinjau pada lampiran. (Terlampir)

d) Refleksi

Berdasarkan perolehan observasi di atasmaka bisa di evaluasi terkai cara intruksi siswa menjawab agar lebih tertib. Pengajar juga diharuskan untuk memerhatikan peserta didik yang mengacungkan tangan dan siswa yang pasif untuk diberikan kesempatan menjawab.

2) Pelaksanaan Pembalajaran Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin Pertemuan kedua Siklus II

a) Perencanaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertemuan kedua siklus II diselenggarakan di hari jumat tanggal 28 Mei 2021 dengan tema gejala alam subtema benda langit. Pada tahap perencanaan Pengajar mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), menyediakan media plastisin, lembar kerja, dan menyusun instrument observasi kegiatan peserta didik. Perencanaan yang sudah disusun memiliki tujuan guna dipakai dalam proses pelaksanaan. Seluruh perencanaan yang sudah disusun terlampir pada lampiran.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus II dilakukan pada tanggal 27 Mei ialah minggu ke 21 pada semester genap tahun 2020/2021. Siswa masuk pukul 08.00. Guna melaksanakan aktivitas belajar-mengajar dengan rangkaian kegiatan yang hendak dilaksanakan sebagaimana berikut:

I. Kegiatan Awal

- Peserta didik melakukan persiapan diri dalam memperoleh materi pembelajaran.
- Pengajar mulai mengucapkan salam, menanyakan kabar, memimpin doa, tepuk semangat, membaca dua kalimat syahadat, doa ketika akan belajar, murrotal surah an nass sampai dengan al fill, dan di akhiri dengan tepuk semangat atau lagu-lagu.
- Pengajar mempresensi siswa masuk dan yang tidak hadir.
- Pengajar menanyakan hari, tanggal, bulan, dan tahun kepada siswa sambil menulis di papan tulis.

II. Kegiatan Inti

- Pengajar menerangkan mengenai tema pada hari tersebut yakni alam semesta dengan subtema benda di langit.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Pengajar menerangkan dan tanya jawab tentang aktivitas yang hendak dilakukan pada hal tersebut yakni menerangkan benda di langit yaitu pelangi.
- Pengajar menyebutkan warna-warna pelangi.
- Pengajar membuat dua kelompok untuk melakukan permainan tebak warna pelangi yang ditunjuk oleh Pengajar dan mewarnai pelangi menggunakan plastisin.
- Kemudian Pengajar menunjukkan bagaimana mewarnai pelangi menggunakan media plastisin.
- Siswa mengikuti intruksi yang diberikan oleh Pengajar, setiap kelompok terdapat plastisin dengan berbagai warna pelangi.
- setelah itu, Pengajar memberikan *reward* berupa stiker senyum untuk yang sudah menyelaesaikan tepat waktu.

III. Kegiatan Penutup

- Pengajar mengajukan pertanyaan mengenai perasaan pada hari tersebut pasca melakukan aktivitas bermain sambil belajar menggunakan media plastisin.
- Pengajar memberikan motivasi belajar.
- Pengajar memberikan apresiasi dengan bertepuk tangan.
- Pengajar mengingatkan bahwa besok sekolah di rumah bersama orang tua.
- Kemudian Pengajar menutup kegiatan hari ini dengan membaca doa sebelum pulang.

c) Pengamatan

Pada hasil pengamatan siklus II ini siswa terlihat aktif dan antusias dalam kegiatan bermain dengan media plastisin. Siswa berebut menjawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbagai macam warna pelangi dalam kegitan bermain tebak warna. Ketika Pengajar memberikan perintah untuk mewarnai pelangi menggunakan plastisin siswa dapat mengikuti arahan tersebut meskipun masih ada beberapa siswa perlu bantuan. Selain itu pengamatan kegiatan peserta didik dapat dilihat pada lampiran (Terlampir).

d) Refleksi

Berdasarkan perolehan pengamatan di atas, bisa di evaluasi terkait Pengajar yang harus menjadi fasilitator supaya dapat lebih memahami siswa dalam melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran terutama pada siswa yang lambat dalam perkembangannya.

3) Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media Plastisin Pada Siklus II

Peningkatan kemampuan motorik halus siswa melalui aktivitas bermain plastisin pada siklus II dilakukan dengan mengerjakan hasil karya dan melakukan permainan tanya jawab yang dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus II. Peningkatan kemampuan motorik halus siswa terlihat saat siswa bermain plastisin sesuai intruksi Pengajar.

Berikut merupakan nilai kemampuan motoric halus siswa selama siklus II yakni diantaranya:

Tabel 4.4

Hasil Kemampuan Motorik Halus Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Kemampuan yang dicapai			
		Menjiplak bentuk	Melakukan gerakan manipulatif (membentuk)	Keterampilan jari tangan (memilin)	Total skor
1	Faldan	4	4	4	12
2	Hilyan	3	3	4	10
3	Asyifa	3	3	3	9
4	Haziqah	4	3	4	10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5	Sandi	4	3	4	10
6	Khanifa	2	2	2	6
7	Narita	4	4	4	12
8	Mikaila	2	2	3	7
9	Hanah	4	4	4	12
Jumlah Nilai		30	28	32	88
Nilai Rata-rata		3,3	3,1	3,56	9,78
Prosentase ketuntasan		77,78%	77,78%	88,89%	88,89%

Keterangan :

1= BB (Belum Berkembang),

2= MB (Mulai Berkembang),

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan),

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata pada indikator menjiplak bentuk adalah 3,3 yang termasuk pada kategori skor BSH (Berkembang Sesuai Harapan), pada indikator melakukan gerakan manipulative (membentuk) ialah 3,1 dikategorikan pada skor BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sementara pada indikator keterampilan jari tangan (memilin) adalah 3,56 tergolong kedalam skor BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Selain itu, persentase ketuntasan dalam indikator menjiplak bentuk ialah sebanyak 77,78%, pada indikator melakukan gerakan manipulative (membentuk) sebesar 77,78%, dan pada indikaator keterampilan jari tangan (memilin) adalah 88,89%, sedangkan prosentase keseluruhan pada siklus II adalah sebesar 88,89%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus peserta didik pada siklus II telah memenuhi ketuntasan berkembang dejalan dengan yang diharapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.5

Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Kategori	Skor	Ketuntasan Belajar Siklus I					
			Indikator Menjiplak Bentuk		Indikator Melakukan Gerakan Manipulatif (Membentuk)		Indikator Keterampilan Jari Tangan (Memilin)	
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1.	BSB	4	5	55,56%	3	33,3%	6	66,67%
2.	BSH	3	2	22,2%	4	44,4%	2	22,2%
3.	MB	2	2	22,2%	2	22,2%	1	11,1%
4.	BB	1	-	-	-	-	-	-

Melalui tabel tersebut bisa diketahui bahwa dari 9 peserta didik yang terdapat didalam sebuah kelas pada indikator menjiplak benda diketahui bahwa, 5 peserta didik memperoleh skor BSB (55,56%), 2 peserta didik memperoleh skor BSH (22,2%), dan 2 peserta didik memperoleh skor MB (22,2%). Untuk indikator melakukan gerak manipulatif (membentuk) 3 peserta didik memperoleh skor BSB (33,3%), 4 peserta didik memperoleh skor BSH (44,4%), dan 2 peserta didik memperoleh skor MB (22,2%). Sedangkan untuk indikator keterampilan jari tangan (memilin) 6 peserta didik memperoleh skor BSB (66,67%), 2 peserta didik memperoleh skor BSH (22,2%), dan 1 peserta didik memperoleh skor MB (11,1%).

2. Pembahasan

Penelitian ini di awali dengan pengamatan kegiatan pembelajaran guna mengetahui kondisi awal kemampuan motorik halus siswa kelompok A TK Az-zahro Tambak Sumur Waru Sidoarjo, dalam hal ini kurangnya variasi dan pemanfaatan media dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan kemampuan motorik halus siswa kelompok A, yakni dari 9 siswa 6 siswa masih belum mengalami perkembangan, yang ditunjukkan dengan perolehan nilai 1 (Belum Berkembang) pada ketiga indikator

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu menjiplak bentuk, melakukan gerak manipulatif (membentuk), dan keterampilan jari tangan (memilin). Adapun hasil pra siklus kelompok A dari 9 siswa 6 siswa menunjukkan perolehan angka 1 pada ketiga indikator yang menunjukkan kemampuan motorik halus siswa belum berkembang, dikarenakan pembelajaran kurang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran, selama ini hanya menggunakan lembar kerja yang tersedia, membaca, dan menulis. Begitu pula ketika ada kegiatan yang memerlukan media Pengajar melewati dan hanya di ambil beberapa kegiatan saja untuk evaluasi akhir semester.

Pada siklus I pertemuan pertama dengan indikator menjiplak benda, melakukan gerak manipulatif (membentuk), dan keterampilan jari tangan (memilin) beberapa siswa antusias dengan kegiatan bermain plastisin membuat bentuk geometri. Cara melakukan kegiatan bermain plastisisin adalah dengan siswa dibagi menjadi dua kelompok tujuannya agar siswa lebih kondusif. Kemudian Pengajar membagikan media plastisin di setiap kelompok siswa bebas memilih warna plastisin yang sudah disediakan.

Pada pertemuan kedua siklus I dengan ketiga indikator yang sudah disebutkan masih ada peserta didik yang pasif dan motorik halusnya juga belum baik. Dan ketika Pengajar mencontohkan membuat televisi beberapa siswa masih kebingungan dan beberapa siswa juga mulai menunjukkan antusias ketika Pengajar memeberikan media plastisin sebelum kegiatan bermain media plastisin Pengajar juga memberikan kegitan lain yaitu memwarnai gambar *handphone*.

Pada siklus II pertemuan pertama dengan ketiga indikator yang telah disebutkan peneliti memberikan variasi dalam kegiatan belajar dengan membagi menjadi dua kelompok untuk menebak benda di langit siswa sangat antusias mengikuti kegiatan kemudian dilanjutkan dengan membuat bentuk setengah lingkaran untuk matahari terbit, bentuk bulat untuk matahari di siang hari, dan bentuk bulan sabit.

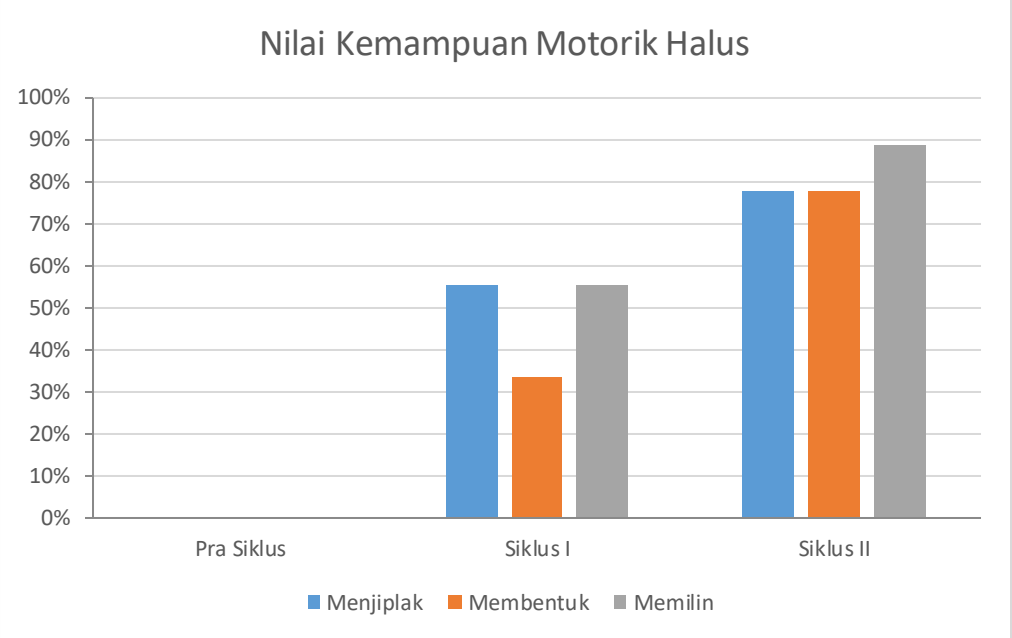
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada pertemuan kedua siklus II, siswa dikelompokan ke dalam dua kelompok untuk permainan tebak warna pelangi sebelum melakukan kegiatan bermain plastisin. Di sini siswa sangat antusias berebut untuk menebak warna-warna pelangi. Dapat simpulkan bahwa pemakaian media plastisin yang dilaksanakan pada siswa kelompok A TK Az-zahro menghadirkan peningkatan dalam kemajuan kemampuan motorik halus siswa di buktikan dengan berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain plastisin dan berbagai kegiatan pembelajaran lainnya berupa lembar kerja.

Peningkatan kemampuan motorik halaus siswa menggunakan media plastisin dijelaskan pada grafik berikut:

Gambar 5.1

Grafik Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa



Melalui grafik tersebut, bisa disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus siswa dalam indikator menjiplak benda, melakukan gerakan manipulatif (memebentuk), dan keterampilan jari tangan (memilin) dari hasil persentase ketuntasan belajar siswa pra siklus sebesar 0% (9 siswa). Dalam siklus I hasil persentase sebesar 55,56% (5 sisiwa) pada indikator menjiplak bentuk, 33,3% (3 siswa) pada indikator melakukan gerakan manipulatif (membentuk), dan 55,56% (5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa) pada indikator keterampilan jari tangan. Pada indikator menjiplak bentuk, melakukan gerakan manipulatif (membentuk), dan keterampilan jari tangan (memeilin) meningkat pada siklus II dengan perolehan hasil persentase 77,78% (7 siswa) pada indikator menjiplak bentuk, 77,78% (7 siswa) pada indikator melakukan gerak manipulatif (membentuk), dan 88,89% (8 siswa) pada indikator keterampilan jari tangan (memlilin).

Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan motorik halus siswa melalui bermain plastisin dapat diamati melalui indikator setiap siklus yang terdapat peningkatan. Peningkatan tersebut diantaranya:

1. Hasil pra siklus memperlihatkan bahwa pada ketiga indikator yaitu menjiplak benda, melakukan gerakan manipulatif (membentuk), dan keterampilan jari tangan (memilin) persentase yang didapat 0%
2. Hasil siklus I memperlihatkan bahwa pada indikator menjiplak benda menyentuh 55,56% pada indikator melakukan gerakan manipulatif (membentuk) mencapai 33,3% dan pada indikator keterampilan jari tangan (memilin) mencapai 55,56%.
3. Hasil siklus II memperlihatkan bahwa setiap indikator mengalami peningkatan pada indikator menjiplak benda menyentuh 77,78% pada indikator melakukan gerakan manipulatif (membentuk) mencapai 77,78% dan pada indikator keterampilan jari tangan mencapai 88,89%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berangkat dari perolehan analisis penelitian, maka bisa ditarik kesimpulan antara lain:

1. Pemanfaatan media plastisin dalam kegiatan belajar-mengajar pada siklus I dan II dengan memakai kegiatan bermain yang bervariasi, pemanfaatan media pembelajaran, dan pemberian tugas menggunakan lembar kerja siswa dapat menciptakan suasana yang kondusif dan tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkat kemampuan motorik halus siswa.
2. Terdapat peningkatan kemampun motorik halus siswa kelompok TK Az-zahro melalui kegiatan bermain menggunakan media plastisin dengan tingkat ketuntasan belajar pada siklus I sebanyak 55,56% (5 peserta didik) untuk indikator menjiplak benda, 33,3% (3 siswa) untuk indikator melakukan gerakan manipulatif (memilin), dan 55,56% (5 siswa) untuk indikator keterampilan jari tangan. Sehingga bisa dimasukan dalam kategori siklus I masih kurang dari rata-rata. Berbeda pada siklus II yang mengalami peningkatan dengan hasil presentase ketuntasan belajar peserta didik 77,78% (7 peserta didik) untuk indikator menjiplak bentuk, 77,78% (7 peserta didik) untuk indikator melakukan gerak manipulatif (membentuk), dan 88,89% untuk indikator keterampilan jari tangan. Sehingga dapat dikategorikan berhasil atau mencapai rata-rata.

B. Saran

Berangkat dari proses penelitian yang sudah dilakukan maka penulis dapat menyampaikan saran antara lain:

1. Dalam kegiatan pembelajaran Pengajar hendaknya melaksanakan aktivitas velajar mengajar memakai strategi dan metode yang bervariasi serta memanfaatkan media pembelajaran agar dapat meningkatakan segala aspek berkembangan anak usia dini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penelitian ini sebaiknya ditindak lanjuti secara berulang dengan selalu berpikir kreatif, dan inovattif dalam menghadirkan kegiatan belajar yang baik serta menyenangkan untuk siswa dan Pengajar sehingga menjadikan mutu dn pembelajaran lebih efektif serta memberikan manfaat untuk lingkungan sekolah.
3. Untuk lembaga pendidik diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk menanggulangi berbagai masalah di lembaga dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran di lembaga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Anggani Sudono. 1995. *Alat Permainan & Sumber Belajar TK*. (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tinggi Akademis).

Arifin Imron. 1996. *Penelitian Kualitatif dalam Imu-Ilmu Sosial dan Keagamaan*. (Malang: Kalimasahada).

Aristo. 2008. *Bagaimana Memilih Media Pembelajaran ,(Wordpress: Juli http://Aristihadi.wordpress.com/2008/06/02/Bagaimana -MemilihMedia-Pembelajaran).*

Budi Susilaningsih. 2015. *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Bubur Kertas Di Kelompok B TK Abu Koripan Skandaka*. (Bantul: Uny).

Depdiknas. *2007. Pedoman Pembelajaran Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: DPPO Provinsi DIY).

Elizabeth B. Hurlock. 1979. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga).

Imam Musbikin. 2012.*Tumbuh Kembang Anak*. (Jogjakarta, Flash Book).

Indira Samego. 2009. *Kreasi Plastisin, Buah, Sayur, Dan Kue*. (Jakarta: Erlangga).

Kemendikbud. 2015. *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. (*Jakarta, Direktorat Pembinaan PAUD).

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pengajar,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Kunandar. 2011. *Langkah-Langkah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Pengajar. (*Jakarta:Rajawali Perss).

Moeslication R. 2004.*Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Renika Cipta).

Moh. Uzer Usman. 2002. *Menjadi Pengajar Profesional.* (Bandung, PT. Remaja Rosda Karya).

Munardi Nanimirianwatu. 2013. *Modul Penelitian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.* (Bengkulu: bo-pnfiprovinsi Bengkulu).

Sa'adun Akbar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas,* (Yogyakarta: Cipta Media).

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. (Jaakarta, Literasi Media Group).

Suharsimi Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian,* (Jakarta: Rineka Cipta).

Suharsimi Arikunto, *et al.* 2012. *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara).

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini.* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional).

Uyu, W ., & Mubiar, A. 2001. *Penelitian Perkembangan Anak Usia Dini.* (Bandung, Refika Aditama).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id