



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI MEDIA BERMAIN MENGGAMBAR DEKORATIF
PADA KELOMPOK B3 TK BHAYANGKARI KOTA CURUP
KABUPATEN REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Oleh

SUDARSIH

NPM: A11111181

**PROGRAM SARJANA S1
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI MEDIA BERMAIN MENGGAMBAR DEKORATIF
PADA KELOMPOK B3 TK BHAYANGKARI KOTA CURUP
KABUPATEN REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Bidang Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Oleh

**Sudarsih
NPM: A11111181**

**PROGRAM SARJANA S1
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013**

ABSTRAK

Permasalahan dari sripsi ini adalah apakah Apakah dengan menggunakan media menggambar dekoratif dapat meningkatkan motorik halus anak pada kelompok B3 TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B5 sebanyak 20 orang, laki-laki 8 orang dan perempuan 12 orang. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan , siklus I pertemuan 1 dan ke 2 pada tanggal 23 dan 24 Desember 2013, dan siklus II pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan pada tanggal 26 dan desember 2013. Teknik pengumpulan data dari hasil observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada siklus I yang memperoleh nilai B pada Mencontoh Gambar 17,5% nilai C 42,5%, dan nilai K 40%. Pada Kemampuan menirukan pola yang memperoleh nilai B 25%, nilai C 337,5%, dan nilai K 37,5%. Pada kelenturan jari nilai B 25%, nilai C 35% dan nilai K 40%. Hasil pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada Mencontoh Gambar 77,5% nilai C 17,5%, dan nilai K 5%. Pada Kemampuan menirukan pola yang memperoleh nilai B 82,5%, nilai C 10%, dan nilai K 7,5%. Pada kelenturan jari nilai B 87,5%, nilai C 7,5% dan nilai K 5%. Berdasarkan Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media menggambar dekoratif dapat meningkatkan motorik halus anak.

Kata kunci: Menggambar dekoratif, motorik halus

ABSTRACT

The problem of this thesis is whether using decorative drawing media can improve fine motor kindergarten children in group B3 Bhayangkari Curup City Rejang Lebong . The study subjects were children B5 group of 20 people , 8 men and 12 women . This research was conducted in two cycles , each cycle held two meetings , the first cycle of the 1st and 2nd meetings on December 23 and December 24, 2013 , and the second cycle 1 and 2 meeting held on December 26 and December 2013. Data collection techniques of observation and documentation . Based on the results obtained in the first cycle of information that are getting B padaMencontoh Figure C value 17.5 % 42.5 % , and 40 % K value . On Ability mimicked the pattern of getting B 25 % , the value of C 337.5 % , and the K value of 37.5 % . In B grade finger spasticity 25 % , 35 % and nilaiC K value 40 % . Learning outcomes in the second cycle which increased 77.5 % in the Figure Copying C value of 17.5 % , and 5 % K value . On Ability mimicked the pattern of getting B 82.5 % , C 10 % value , and the value of K 7 , 5 % . In the finger spasticity B value of 87.5 % , 7.5 % and nilaiC K value of 5% . Based on the results of this study it can be concluded that by using decorative drawing media can improve children's fine motor skills .

Keywords : Drawing decorative , fine motor

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa kripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri .

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup, Januari 2014

SUDARSIH

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI MEDIA BERMAIN MENGGAMBARDEKORATIF
PADA KELOMPOK B3 TK BHAYANGKARI KOTA CURUP
KABUPATEN REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**OLEH:
SUDARSIH
NPM. A1 | 111132**

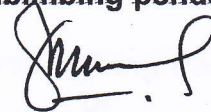
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing Utama

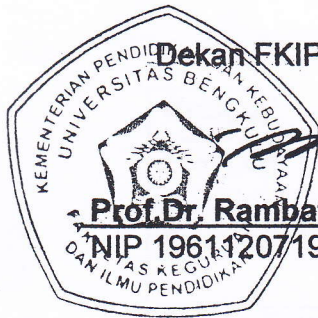


**Drs. Syafrial, M. Kes
NIP 196106151996031005**

Pembimbing pendamping



**Drs. Amrul Bahar, M. Pd
NIP 195410231984031002**



Dekan FKIP UNIB

**Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd
NIP 196112071986011001**

**Ketua Program SKGJ
FKIP UNIB,**



**Dr. I Wayan Dharmayana, M. Ps. i
NIP. 196101231985031002**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
MEDIA BERMAIN MENGGAMBAR DEKORATIF PADA KELOMPOK B3 TK
BHAYANGKARI KOTA CURUP KABUPATEN REJANG LEBONG**

SKRIPSI

OLEH:

SUDARSIH

NPM A1 | 111181

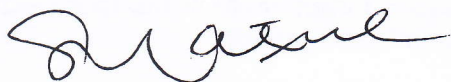
Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Progam Sarjana (SI)
Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu

Ujian dilaksanakan pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 24 Januari 2014
Pukul : 14.00
Tempat : Ruang PSKGJ CURUP

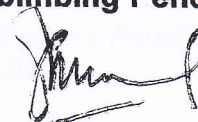
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama



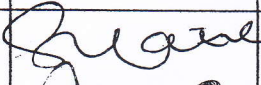
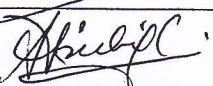
Drs. Syafrial, M. Kes
NIP 196106151996031005

Pembimbing Pendamping



Drs. Amrul Bahar, M. Pd
NIP 195410231984031002

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Tim Penguji

Penguji	Nama dosen	Tanda tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Syafrial, M. Kes NIP. 196106151996031005		3/2014 2
Penguji II	Drs. Amrul Bahar, M. Pd NIP. 195410231984031002		
Penguji III	Dr. I Wayan Dharmayana, M. Ps. i NIP. 196101231985031002		
Penguji IV	Drs. Santun Sihombing, M. si NIP. 195708041984031002		3/2014

MOTTO

- *Prestasi terbaik adalah menggapai ridho Allah berusaha untuk meraihnya*
- *Hidup adalah tempat persinggahan sementara untuk mengambil bekal di perjalanan panjang isilah hidup dengan kebaikan untuk modal utama di perjalanan abadi*
- *Kesabaran sesungguhnya tidak memiliki batas sabar adalah kunci sukses untuk menuju kemenangan dan Allah SWT selalu bersama orang-orang yang sabar*

Kupersembahkan karya kecilku ini kepada:

- *ALLAH SWT Sang Maha Pencipta Langit Bumi dan Seisinya.*
- *Ayah dan ibu ku terima kasih atas doa yang selalu di berikan untuk ku.*

- *Suami tercinta Mas Sugiarto yang berjuang sekuat tenaga meneteskan keringatnya hanya demi istrinya memakai toga.*
- *Anak-anak ku tersayang (Benny, Nico, Vivi, Danu, dan Dinda) yang telah memberikan kasih sayang serta do'a dan selalu memberikanku semangat dan motivasi*
- *Sahabat-sahabat seperjuanganku yang selalu memberikan semangat dan bantuan kepadaku.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas segala rahmat dan hidayah yang dikaruniakan oleh Allah SWT, berkat izin Nya penulis diberi kekuatan dan kelapangan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini dapat terlaksana melalui serangkaian proses yang tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan yang berbahagia ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat yang setinggi-tingginya dan terima kasih yang takterhingga kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd selaku dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi. selaku ketua Program Sarjana dan Kependidikan Guru dalam Jabatan, dan selaku dosen penguji selaku pengji dan memberikan masukan-masukan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Drs. Syafrial, M. Kes selaku dosen pembimbing utama yang bijak dan selalu memotivasi, memberikan masukan dan sarannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Drs. Amrul Bahar, M. Pd selaku dosen pembimbing dan pendamping yang bijak dan selalu memotivasi, memberikan masukan dan sarannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Drs. Santun Sihombing, M. Si, selaku dosen penguji yang telah menguji dan memberikan masukan - masukan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen beserta staf SI PAUD Universitas Bengkulu yang telah memberi ilmu, mendidik dan memberikan pelayanan sehingga penulis mendapatkan banyak kemudahan dalam menyelesaikan SI PAUD ini

7. Orangtua dan mertua yang telah memberi semangat dan do'anya.
8. Sugiarto suamiku tercinta dan anak-anakku tersayang (Benny, Nico, Vivi, Danu dan Dinda) yang telah banyak memberikan rasa, asah, warna, cipta, dorongan, inspirasi dan motivasi untuk selalu berbuat lebih baik
9. Kepala Sekolah TK Bhayangkari Kota Curup, yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Keluarga besar TK Bhayangkari Kota Curup, yang semuanya telah membantu sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik dan lancar.

Semoga bantuan dan dorongan yang diberikan kepada penulis mendapat limpahan pahala dan berkah dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini tidaklah sempurna, kritik dan sarannya sangat kami harapkan. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita semua.

Curup, Januari 2014
Penulis

SUDARSIH

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Area dan Focus Penelitian	5
C. Pembatasan Fokus Penelitian	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. AcuanTeori Area dan Fokus Penelitian.....	8
B. AcuanTeori Rancangan Alternatif.....	34
C. HasilPenelitian Yang Relevan	35
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	36
BAB III. METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Subyek/Partisipan dalam Penelitian	41
D. Prosedur Penelitian	41
E. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52
G. Teknik Analisis Data	53

H. Indikator Keberhasilan	54
---------------------------------	----

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	55
B. Perbandingan Keterampilan Berbicara Anak antara Siklus I dan Siklus II	74
C. Pembahasan.....	74

BAB V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	76
B. Rekomendasi.....	76

DAFTAR PUSTAKA.....	78
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	80
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal kegiatan Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Rincian jadwal Kegiatan Penelitian.....	38
Tabel 3.3 Peran/partisipan dalam penelitian.....	39
Tabel 3.4 Aspek penilaian Kemampuan Motorik Halus.....	48
Tabel 3.5 Deskriptor Penilaian Kemampuan Motorik Halus	48
Tabel 3.6 Lembar observasi guru.....	49
Tabel 4.13 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan 1.....	55
Tabel 4.14 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus I Pertemuan 2.....	59
Tabel 4.15 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus 2 Pertemuan 1.....	63
Tabel 4.16 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Siklus 2 Pertemuan 2.....	66
Tabel 4.17 Perbandingan Anak antara Kemampuan Motorik Halus Siklus I dan Siklus II.....	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	40
Gambar 2. Grafik Perbandingan Kemampuan motorik Halus anak.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 2. Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	78
Lampiran 3. Data Murid TK Bhayangkari.....	79
Lampiran 4. Tabel data Anak Kelompok B3 TK Bhayangkari	80
Lampiran 5. Surat Pernyataan sebagai teman sejawat.....	81
Lampiran 6. Lembar Observasi Aktivitas Anak.....	82
Lampiran 7. Lembar Observasi Terhadap Guru.....	86
Lampiran 8. Surat Keterangan Melaksanakan PTK.....	90
Lampiran 9. Satuan Kegiatan Harian Siklus I pertemuan 1.....	91
Lampiran 10. Satuan Kegiatan Harian Siklus I pertemuan 2.....	92
Lampiran 11. Satuan Kegiatan Harian Siklus II pertemuan 1.....	93
Lampiran 12. Satuan Kegiatan Harian Siklus II pertemuan 2.....	94
Lampiran 13. Foto Kegiatan Penelitian.....	95
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. latar Belakang

Anak usia dini adalah pribadi yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat sesuai dengan sifat alami anak, dan merupakan pribadi yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi itu dirangsang dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi atau tempat pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, agar kebutuhan pendidikan tercapai secara optimal.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya dalam permendiknas, pendidikan anak usia dini itu diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Salah satu Pendidikan Anak Usia Dini jalur formal adalah Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan

anak usia dini jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun (Naim, 2005:25).

Tujuan Taman Kanak-kanak atau usia kelompok 4-6 tahun diarahkan untuk peningkatan pencapaian perkembangan pada aspek nilai-nilai agama dan moral; aspek fisik yang meliputi motorik kasar, halus, dan kesehatan fisik; aspek kognitif yang meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, dan konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf; aspek bahasa yang meliputi menerima bahasa, mengungkap bahasa, dan keaksaraan, serta aspek sosial emosional (Permendiknas 58).

Pada dasarnya proses pendidikan di sekolah memiliki tujuan yang sama, yaitu bagaimana mampu menghasilkan anak didik yang bermutu dan berkualitas (Naim, 2005:27). Namun kenyataannya tidak semua anak memiliki prestasi gemilang seperti yang terjadi di kelompok B TK Bhayangkari kota Curup ada beberapa masalah diantaranya anak kesulitan menangkap atau menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, model dan metode pembelajaran yang digunakan tidak menyenangkan, media yang digunakan kurang menarik, selalu menggunakan buku paket atau lembar kegiatan siswa, proses belajar mengajar selalu monoton, dalam kegiatan pembelajaran guru masih kurang kreatif.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelompok B TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong dimana masih

rendahnya kemampuan motorik halus anak yakni keterampilan merangsang motorik-motorik halus anak khususnya ketika anak diberi tugas untuk menggambar dengan cara dekoratif. Kurangnya pengetahuan anak sehingga mengakibatkan keterbatasan anak dalam mengembangkan motorik halusnya terhadap apa yang ia lihat dan alami. Dari 20 anak yang terdapat di kelompok B3 TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong yang memiliki keterampilan menggunakan motorik halus cukup baik hanya 4 orang (20%). Hal ini dikarenakan kurangnya daya serap anak untuk merangsang motorik-motorik halusnya dan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga kemampuan menggunakan motorik halus anak kurang terlatih.

Dalam penelitian ini, peneliti menitikberatkan pada aspek motorik halus. Motorik halus adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot kecil dari anggota tubuh, terutama melibatkan jari tangan, dan biasanya dengan koordinasi mata. Contoh keterampilan motorik halus adalah memegang, menulis, menggunting, dan lain sebagainya. Keterampilan motorik halus melibatkan kekuatan, kontrol motorik otot, dan deksteritas (dalam olvista 2013).

Keterampilan motorik halus dapat dilihat dari hasil tes kemampuan seseorang menyelesaikan tugas yang melibatkan jari-jari tangan dengan mengikuti tingkat akurasi tertentu. Semakin tinggi keterampilan motorik seseorang maka semakin mudah ia

menyelesaikan tugas dengan akurasi tinggi. Secara umum keterampilan motorik anak dapat dilihat dan dibandingkan dengan teman seusianya. Misalnya anak usia 5 tahun yang sudah duduk di sekolah TK pada umumnya sudah dapat menulis huruf alfabet. Jika ada anak usia 5 tahun belum dapat menulis huruf alfabet, bisa jadi karena kurangnya keterampilan motorik halus.

Keterampilan motorik adalah keterampilan alami yang akan digunakan seumur hidup. Namun demikian anak dalam masa perkembangan harus difasilitasi untuk mengembangkan keterampilan motoriknya. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan mudah mempelajari hal-hal baru yang sangat bermanfaat dalam menjalani pendidikan. Penguasaan keterampilan motorik juga dapat memacu anak untuk menekuni bidang tertentu sejak dini seperti bermain musik, melukis, membuat kerajinan, membuat gambar desain, dan lain sebagainya. Banyak sekali anak usia muda yang menonjol bakatnya karena kemampuan motorik halus yang baik.

Kelebihan dalam pembelajaran dengan menggunakan menggambar dekoratif guru dapat memudahkan anak dalam menggambar dan merangsang motorik-motorik halus anak dengan sesuatu objek tertentu dengan menggunakan contoh sesuatu barang, benda, atau orang yang ada disekitar lingkungan anak.

Karena penggunaan menggambar dekoratif ini memiliki banyak kelebihan, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media Menggambar Dekoratif Pada Anak Kelompok B di TK Bhayangkari Kota Curup Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan ini pada kemampuan guru memodifikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui media bermain menggambar dekoratif di kelompok B3 TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong Tahun Ajaran 2013/2014. Secara umum fokus penelitian ini terdiri dari:

1. Kemampuan motorik halus anak dalam menggambar dekoratif dan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kemampuan anak dalam mencontoh gambar, menirukan pola, dan kelenturan jari.
3. Penggunaan media menggambar dekoratif dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Batasan masalah secara umum dari penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak dengan media bermain gambar dekoratif di kelompok B Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong. Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada kelenturan

jari dalam menggambar. Mencontoh gambar, dan menirukan pola gambar. Sedangkan batasan masalah secara lebih khususnya adalah: Mengembangkan keterampilan anak agar dapat menciptakan bentuk gambar dekoratif di kelompok B Taman Kanak-kanak Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

“Apakah dengan menggunakan media menggambar dekoratif dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong tahun ajaran 2013 / 2014”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media menggambar dekoratif dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada kelompok B di TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong tahun ajaran 2013 / 2014”.

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti

Sebagai pengembangan pengetahuan dan memperoleh pengalaman tentang penelitian dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media menggambar dekoratif.

2. Bagi guru

- a. Masukan untuk guru mengenai bahan atau media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media menggambar dekoratif.
- b. Menambah wawasan guru untuk lebih kreatif lagi dalam memberikan pelajaran yang lebih menarik dan anak aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa lebih termotivasi dan aktif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media menggambar dekoratif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area Dan Fokus Yang Diteliti

1. Pengertian Motorik Halus

Perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan saraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menempel, dan sebagainya (Hurlock, 1996:45).

Sedangkan menurut Mudjito (2007:12) perkembangan motorik halus adah “Kemampuan anak untuk mengamati sesuatu dan melakukan gerak melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil , memerlukan koordinasi yang cermat serta tidak memerlukan banyak tenaga.”

Karakter perkembangan motorik halus menurut Mudjito (2007: 20) keterampilan motorik halus yang paling utama adalah :

- a. pada saat anak usia 3 tahun, kemampuan gerak halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus anak bayi.
- b. Pada usia 4 tahun , koordinasi motorik halus anak secara substansi

sudah mengalami kemajuan dan gerakanya sudah lebih cepat, bahkan cenderung sempurna.

- c. Pada usia 5 tahun , koordinasi pada motorik anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata.
- d. Pada akhir masa anak-anak usia 6 tahun ia belajar bagaimana menggunakan jemari dan pergelangan tangannya untuk menggunakan ujung pensil.

Gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, seperti ke trampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan yang cermat (Martini, 2011:78).

Gerakan motorik halus yang terlihat saat usia PAUD, antara lain adalah anak mulai bisa menyikat giginya, menyisir, memakai sepatu sendiri, dan sebagainya. Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak.

Misalnya dalam kemampuan motorik kasar anak belajar menggerakkan seluruh atau bagian besar anggota tubuh, sedangkan dalam mempelajari kemampuan motorik halus pada anak belajar ketepatan koordinasi tangan dan mata. Anak juga belajar

menggerakan pergelangan tangan agar lentur dan anak belajar berekreasi, seperti menggunting kertas, menyatukan dua lembar kertas, menganyam kertas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama.

Menurut Olvista (2012:5) Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain puzzle, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya.

Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulai yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapatkan stimulasi tepat. Di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya (Papierppeint, 2012:15). Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin

diketuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti anda boleh memaksa si kecil. Tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha dilakukan si kecil.

Menurut Muhammad as`adi (2010) perkembangan motorik halus anak berdasarkan tahapan usianya

Anak usia 3 tahun :

- a. menggambar mengikuti bentuk
- b. menarik garis vertikal, menjiplak bentuk lingkaran
- c. membuka menutup kotak
- d. menggunting kertas mengikuti pola garis lurus

Anak usia 4 tahun :

- a. menggambar sesuatu yang diketahui, bukan yang dilihat
- b. mulai menulis sesuatu dan mampu mengontrol gerakan tangannya
- c. menggunting zig zag, melengkung, membentuk dengan lilin
- d. menyelesaikan pabel 4 keping

Anak usia 5 tahun :

- a. melipat
- b. menggunting sesuai pola
- c. menyusun mainan konstruksi bangunan
- d. mewarnai lebih rapi tidak keluar garis
- e. meniru tulisan

Perkembangan motorik halus yang dimaksud di sini adalah perkembangan otot-otot pada tangan si kecil untuk melakukan beberapa gerakan yang membutuhkan koordinasi. Misalnya seperti memegang benda-benda tertentu, menulis atau memegang sendok makannya sendiri. Melatih perkembangan motorik halus si buah hati sangatlah penting karena gerakan motorik halus inilah yang nantinya akan mempermudah setiap aktivitas yang akan ia lakukan di sekolah. Jika ia belum bisa mengembangkan kemampuan motorik halusnya dengan baik, maka ia juga akan mengalami kesulitan untuk makan dan memakai pakaiannya sendiri.

Papierpeint (2012:17) Salah satu kunci untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah dengan melatihnya untuk melakukan sesuatu secara rutin dan terus menerus sejak ia masih kecil. Anda bisa melatih kemampuan motorik halus anak dengan aktivitas menggambar. Kegiatan seperti menggambar, menulis dan mewarnai sangat bagus untuk diberikan sesering mungkin kepada anak-anak sejak mereka duduk di bangku TK atau SD.

Aktivitas yang baik untuk melatih motorik halus anak-anak adalah menggambar dan menulis. Kalau ditanya mana aktivitas yang paling sulit, tentu semua akan menjawab menggambar. Hal ini dikarenakan saat menggambar, anak-anak harus menggunakan kemampuan mereka yang minimal melibatkan 4 jenis kekuatannya yaitu kemampuan anak

menggunakan tubuhnya untuk mengekspresikan ide atau perasaannya (cerdas gerak), kemampuan berpikir yang dituangkan dalam gambar (cerdas gambar), pengetahuan mengenai diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak berdasarkan pengetahuannya tersebut (cerdas diri) dan kemampuan untuk menyampaikan maksudnya melalui gambar (cerdas bahasa).

Aktivitas menggambar akan memberikan ruang untuk anak-anak bisa mengekspresikan kecerdasan serta kreativitas yang mereka miliki sehingga mereka bisa bertumbuh menjadi anak-anak yang lebih cerdas ketimbang ketika kita menyuruh mereka untuk belajar menghafal dan menghitung. Menggambar bisa membuat anak-anak lebih mengingat akan sesuatu hal karena dengan aktivitas ini ia diminta untuk menggambar sesuatu dan menceritakan apa yang sudah ia gambar, bukan hanya sekedar membaca dan menghafal apa yang sudah ada secara berulang-ulang.

Aktivitas menggambar juga membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan. Ia akan belajar bagaimana menorehkan garis sederhana yang lama kelamaan pasti akan berkembang menjadi torehan garis yang lebih kompleks dan jelas. Selain menggambar, anda juga bisa melatih gerakan motorik halus anak anda dengan mengajaknya bermain menyusun balok, melipat dan merobek kertas, memasukkan benda ke dalam lubang, mewarnai serta membuat garis.

Dengan cara ini, anda bisa melatih gerakan motorik halusnya sekaligus mengeksplorasi kreatifitas serta fungsi kerja otak si kecil.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif (Depdiknas, 2002 : 5).

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun (KBK

PAUD, 2003 : 3). Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktifitas, dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

b. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang RI No.20/2003 BAB II Pasal 3 bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang ingin dicapai adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan pengembangan Anak Usia Dini. Adapun tujuan yang ingin di capai adalah: 1) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikannya, 2) Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini, 3) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan anak usia dini, 4) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini, 5) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia kanak-kanak.

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain (Alimul, 2011). Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak (Mayke 2001:1).

Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas berekspresi.

Menurut Alimul (2011) bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktekkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa.

Menurut Martini (2011: 22) bermain merupakan dunia anak yang paling mereka senangi. Dengan bermain anak seakan menemukan dunianya sendiri dan melupakan dunia lain yang tidak dialaminya. Bermain adalah hak anak ketika mereka masih kecil.

Menurut Hurlock (1996:2) bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri.

Bermain merupakan salah satu pengalaman belajar yang sangat berharga dalam semua aspek kecakapan dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk membangun relasi dengan orang lain, melatih ketrampilan motorik serta memanfaatkan kapasitas visualnya.

Hurlock (1996:4) menyatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu.

Dari penjelasan di atas bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar.

b. Manfaat Bermain

Beberapa manfaat bermain dalam mengembangkan aspek- aspek perkembangan anak:

1. Kognitif

Melalui bermain anak akan mengembangkan fungsi panca inderanya dengan baik. Mereka bisa bereksplorasi dan menemukan sendiri suatu konsep atau sebuah pengertian dari kegiatan yang dilakukannya atau melalui alat-alat permainan yang dimanipulasikannya. Mereka tidak hanya sekedar menerima informasi tetapi juga menuangkannya saat bermain dengan beragam imajinasinya.

2. Sosial-emosional

Bermain bisa dilakukan sendiri atau dengan berkelompok. Anak-anak yang sering bermain berkelompok tentunya akan lebih mudah dalam beradaptasi dan bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungannya. Mereka akan belajar tentang sebuah aturan, konsekuensi, apa yang boleh dan yang tidak boleh, belajar untuk berbagi peran dan tugas, serta masih banyak lagi, dan penerimaan sosial pun akan lebih terbuka.

Dalam keadaan seperti ini anak-anak akan lebih mudah untuk melupakan beban-beban yang mereka alami. Mereka bisa meluapkan emosinya secara positif sehingga tidak menjadi penghambat mereka dalam berinteraksi baik dengan teman atau orang dewasa.

3. Konsep Diri

Pada saat anak bermain sendiri ada kegiatan yang berhubungan dengan penyelesaian tugas atau yang sejenisnya. Ketika ia bisa menyelesaikannya dengan baik akan muncul kepuasan atau kepercayaan diri bahwa ia sudah dapat menguasai permainan tersebut. Begitu pula ketika beberapa anak bermain bersama kemudian mengajak beberapa anak yang lain untuk bergabung ikut terlibat dalam permainan tersebut. Tentunya anak-anak yang diikuti sertakan lebih merasa dihargai, diakui keberadaannya dan berkembang pula konsep diri positif yang ada dalam diri mereka.

4. Fisik-Motorik

Anak-anak yang aktif dan menyenangkan kegiatan bermain akan terbiasa melatih otot-otot fisiknya. Dengan bermain seluruh tubuh anak lebih banyak bergerak dari pada mereka yang hanya menghabiskan waktunya untuk mengerjakan hal-hal membosankan yang biasanya berkaitan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh orang dewasa baik orang tua ataupun guru. Banyaknya gerak yang dilakukan anak tidak hanya sekedar melatih kekuatan dan ketangkasan fisik tetapi juga akan lebih menyehatkan bagi tubuh mereka.

5. Bahasa

Kemampuan bahasa bukanlah kemampuan yang hanya bisa dikembangkan melalui proses pembelajaran formal, melainkan diawali dengan suatu pola atau kebiasaan yang diberikan pada anak. Semakin banyak bahasa yang diterima oleh anak maka akan semakin banyak pula perbendaharaan bentuk bahasa yang bisa mereka dapat dan gunakan. Ini dapat diperoleh jika anak banyak dan terbiasa berinteraksi dengan lingkungannya. Bermain sebagai salah satu media bagi anak dalam melakukan interaksi dengan orang lain. Karena dalam bermain ada komunikasi yang mereka bangun, ada kebebasan berekspresi dan berapresiasi, ada saatnya untuk menyimak dan mengungkapkan pendapat.

Dari penjelasan di atas mengenai manfaat bermain maka peneliti menyimpulkan manfaat bermain adalah dapat mengembangkan aspek-aspek kognitif, sosial emosional, konsep diri, fisik motorik, dan bahasa.

c. Ciri-ciri Bermain

Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong seorang tokoh psikologi dan filsafat terkenal *Johan Huizinga* untuk ikut merumuskan teori bermain. Ia mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa. Namun beberapa orang tidak dapat membedakan kegiatan bermain dengan kegiatan tidak bermain. Pendidikan prasekolah

yang menerapkan prinsip pendidikan anak dengan belajar yang bermain, mengalami kerancuan dalam makna. Untuk itu perlu diklasifikasikan antara kegiatan bermain dengan kegiatan yang bukan bermain.

Menurut Mayke (dalam Suyadi, 2010: 284) mengemukakan ciri-ciri kegiatan bermain, berikut ini adalah ciri-ciri bermain tersebut:

- a. Dilakukan atas pilihan sendiri, motivasi pribadi dan untuk kepentingan sendiri.
- b. Anak yang melakukan aktivitas bermain mengalami emosi- emosi yang positif.
- c. Adanya unsur fleksibilitas, yaitu mudah ditinggalkan untuk beralih ke aktivitas yang lain tanpa beban.
- d. Tidak ada tekanan tertentu atas permintaan tersebut, sehingga tidak ada target yang harus dicapai.
- e. Bebas memilih. Ciri ini mutlak bagi anak usia dini.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura, seperti anak memegang kertas dilipat pura-pura menjadi pesawat dan sejenisnya.

Berdasarkan ciri-ciri bermain di atas bermain memiliki ciri-ciri sebagai berikut: anak memilih sendiri sesuai dengan apa yang disukainya, tanpa ada paksaan dari siapapun, melibatkan peran aktif anak.

d. Tahapan Perkembangan Bermain

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis

kegiatan bermain lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Jean Piaget (dalam Mayke 2001: 24-28) dalam adalah sebagai berikut:

a. Permainan Sensori Motorik ($\pm$ 3/4 bulan – $\frac{1}{2}$ tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutankenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

b. Permainan Simbolik ($\pm$ 2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya . Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak.

Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

c. Permainan Sosial yang Memiliki Aturan ($\pm$ 8-11 tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

d. Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya. Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

Sedangkan menurut Hurlock (dalam Mayke 2001:27) tahapan perkembangan bermain adalah sebagai berikut:

a. Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya.

Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

b. Tahapan Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat mainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c. Tahap Bermain (*Play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

d. Tahap Melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Sementara menurut pendapat Rubin, Fein, Vandenberg dan Smilansky (dalam Laura E. Berk 1994:35), dikemukakan bahwa tahapan perkembangan bermain kognitif anak adalah sebagai berikut:

a. Bermain Fungsional (*Functional Play*)

Bermain seperti ini biasanya tampak pada anak berusia 1-2 tahunan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya: berlari-lari sekeliling ruang tamu, mendorong dan menarik mobil-mobilan, mengolah lilin atau tanah liat tanpa maksud untuk membuat bentuk tertentu dan yang semacamnya.

b. Bermain Bangun Membangun (*Constructive Play*)

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak berusia 3-6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya: membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan yang semacamnya.

c. Bermain Pura-pura (*Make-believe Play*)

Kegiatan bermain pura-pura mulai banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan tokoh yang dikenalnya melalui film

kartun atau dongeng. Misalnya: main rumah-rumahan, polisi dan penjahat, jadi batman atau ksatria baja hitam.

d. Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*)

Kegiatan jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan anak usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya. Misalnya: main kasti, galah asin atau gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu, bermain tali dan semacamnya (Mursalin, 2011).

4. Pengertian Media

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu dalam Proses belajar mengajar. Sesuatu apapun yang dapat di pergunakan Untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Batasan dari media pembelajaran ini cukup luas dan mendalam dengan mencakup pengertian sumber, manusia dan lingkungan setra metode yang dimanfaatkan dari tujuan pembelajaran atau pelatihan tersebut.

Singkatnya pengertian media pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan

oleh pendidik atau guru baik berupa media cetak atau pun elektronik dan media pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan.

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka dari itu media pembelajaran tersebut menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran tersebut, komunikasi tidak akan terjadi dan proses belajar mengajar sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara efektif dan optimal. Jadi, media pembelajaran tersebut bisa dikatakan sebagai komponen integral dari sistem pembelajaran.

Kesimpulannya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan peantara untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, minat, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Media pembelajaran di bagi beberapa jenis, yaitu :

- a. Media Visual : grafik, chart, komik, diagram, kartun, bagan, dan poster.
- b. Media Audial : radio, laboratorium bahasa, tape recorder, dan sejenisnya.
- c. Projected still media, slide, over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya

- d. Projected motion media : film, video (DVD, VCD, VTR), televisi, komputer dan sejenisnya.

Sedangkan tujuan dari media pembelajaran tersebut adalah untuk mempermudah proses belajar - mengajar, untuk meningkatkan efisiensi belajar-mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, untuk membantu konsentrasi mahasiswa dan lain-lain.

4. Pengertian Menggambar

Menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda seperti pensil dan pena. Hasil dari proses ini berupa susunan garis. Adapun melukis adalah proses membuat gambar dengan cara melumurkan bahan warna seperti cat, pada bidang datar (misalnya kanvas, papan, triplek dan hardboard). Hasil dari melukis berupa tata susunan warna.

Menurut Suwanto (2011:5) menggambar merupakan suatu perbuatan seseorang dalam usahanya untuk mengungkapkan buah pikiran, sehingga bermakna visual pada suatu bidang dan hasilnya disebut gambar. Dalam kegiatan menggambar dapat dibedakan menjadi gambar dan lukisan. Lukisan merupakan ungkapan buah pikiran yang disertai emosi yang mendalam, sedangkan gambar merupakan hasil buah pikiran saja. Jadi dapat dikatakan bahwa lukisan adalah gambar, namun gambar belum dapat dikatakan lukisan. Untuk dapat melukis, maka seseorang harus dapat menggambar dengan baik dan memiliki keterampilan serta menguasai wawasan seni rupa.

Bentuk dapat diartikan sebagai wujud, bangun atau rupa. Bentuk-bentuk yang terdapat di sekitar kalian berasal dari bentuk atau pola dasar geometris (lingkaran, kubus, bola dan sebagainya) sehingga terjadi segala macam bentuk. Secara garis besar bentuk dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu bentuk geometris dan bentuk organis.

1. Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk tertentu yang terukur dan dapat didefinisikan, misalnya : bujur sangkar, persegi panjang, biola, limas dan lingkaran.
2. Bentuk organis adalah bentuk alamiah yang sudah mengalami perkembangan, tidak lagi terukur dan sukar didefinisikan, misalnya : bentuk pohon, orang atau hewan.

Menggambar bentuk merupakan kegiatan untuk mewujudkan ilusi (bayangan atau angan-angan) melalui gambar ilusi dapat mengenai benda yang sedang dilihat atau digambar. Hasil dari menggambar bentuk adalah terwujudnya gambar yang realistis, artinya gambar yang dibuat itu harus menampilkan kesan berisi dan terbuat dari bahan tertentu. Jadi, dapatlah didefinisikan menggambar bentuk adalah menggambar dari benda-benda sesuai dengan sifat-sifat benda tersebut (Suwanto, 2011:7).

Dalam bidang seni rupa, terdapat 2 (Dua) bentuk, yaitu:

1. Bentuk Figuratif (bentuk nyata sesuai dengan aslinya)
2. Bentuk Nonfiguratif (bentuk yang tidak nyata)

Selain itu, dapat juga digolongkan dalam:

1. Bentuk Abstrak, merupakan bentuk yang tidak nyata atau tidak meniru benda yang ada di alam.
2. Bentuk Geometris, merupakan bentuk yang beraturan.
3. Bentuk Non-geometris, merupakan bentuk yang tidak beraturan.
4. Bentuk Stilasi, merupakan bentuk yang dihasilkan dari modifikasi bentuk hewan maupun tumbuhan. Contohnya pada batik.
5. Bentuk Visual Realistis atau Naturalis, bentuk yang ada di alam dan dibuat sesuai dengan kondisi aslinya.

Dengan Kata lain, pengertian gambar bentuk adalah gambar yang dibuat sesuai dengan kondisi aslinya.

Prinsip – Prinsip Menggambar Bentuk:

1. Perspektif, merupakan prinsip menggambar sesuai dengan penglihatan. Objek gambar yang dekat digambar lebih besar, tinggi, dan jelas.
2. Proporsi, merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain secara menyeluruh
3. Komposisi, diartikan dengan susunan atau letak objek gambar yang menyatu
4. Gelap-Terang (Half – Tone). Bagian benda yang terkena cahaya akan tampak terang (putih atau warna muda). Sedangkan yang tidak terkena cahaya berkesan gelap (hitam atau warna tua).
5. Bayang – bayang (Shadow) untuk menunjukkan kesan tiga dimensi (realis).

Langkah – Langkah Menggambar Bentuk:

1. Pengamatan : kegiatan mengenali objek yang akan digambar.
2. Sketsa : gambar dasar (gambar yang belum jadi).
3. Menentukan gelap – terang dengan memperhatikan arah cahaya.
4. Menentukan teknik dengan menyesuaikan alat dan bahan yang digunakan.

Bila menggunakan pensil gambar (warna), teknik arsir atau dusel lebih cepat. Dahulukan warna muda dan warna gelap tidak harus hitam.

5. Sentuhan akhir dengan memberikan penekanan pada karya gambar bentuk.

Pendekatan yang Digunakan dalam Menggambar Bentuk yaitu Pendekatan Dengan Model, berarti dalam menggambar tersedia benda yang menjadi objek gambar. Keuntungan pendekatan dengan model:

1. Objek gambar lebih jelas
2. Ketepatan sudut gambar lebih terjamin

Pendekatan tanpa model, mempunyai arti bahwa kegiatan menggambar tidak disertai adanya contoh atau benda sebagai objek gambar.

Teknik Menggambar Bentuk:

1. Teknik linear merupakan teknik menggambar dengan menjadikan garis sebagai unsur utama.
2. Teknik Blok merupakan cara menggambar dengan menggunakan satu warna.

3. Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis–garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi.
4. Teknik Dusel merupakan cara menentukan gelap terang pada gambar dengan menggoreskan pensil dalam posisi miring /rebah.
5. Teknik Pointilis merupakan cara menentukan gelap – terang dengan memberi titik – titik padat untuk bagian gelap dan titik – titik yang jarang untuk bagian yang agak terang.
6. Teknik Aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan sapuan tipis pewarna cat air, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.
7. Teknik Plakat merupakan cara menggambar menggunakan bahan cat air atau cat poster dengan sapuan warna tebal, sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup (Zaidin, 2012).

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif

Pengertian Dekoratif adalah menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah. Gambar Dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan.

Untuk memperoleh objek gambar dekoratif, perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami. Bentuk- bentuk objek di alam

disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Misalnya bunga, hewan, tumbuhan yang digayakan. Kesan tentang bunga, hewan, tumbuhan harus masih ada pada motif itu. Dan masih banyak motif-motif hias lain (Gunawan, 2012)

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan adalah penelitian Susi Iriani pada tahun 2011 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus anak Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Menggunakan Barang Bekas Pasa Kelompok B TK Widya Merti Surabaya”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran motorik halus melalui kegiatan menggunting pola meningkat.

Pembelajaran dilaksanakan dengan cara berkelompok melalui permainan yang menyenangkan pada anak-anak dengan pengenalan bentuk –bentuk pola untuk di bentuk oleh anak. Pembelajaran ini diterapkan pada anak untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak dan melatih pada anak dalam kreativitas berfikir sehingga anak dalam pembelajaran motorik halus melalui teknik menggunting pola dari barang bekas tidak cepat bosan karena media yang digunakan sangat bervariasi dan sesuai dengan karakteristik belajar anak yaitu pembelajaran harus menyenangkan (Martini, 2011)

Ninik Setyaningsih pada tahun 2012 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Dalam Kegiatan Menggambar menggunakan Metode Pemberian Tugas Pada Anak Didik TK Tunas Bangsa Bandung”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran motorik halus melalui teknik pemberian tugas menggambar. Pembelajaran dilaksanakan dengan cara individu melalui permainan yang menyenangkan pada anak-anak dengan pemberian tugas oleh anak. Pembelajaran ini diterapkan pada anak dalam kreativitas berfikir sehingga anak dalam pembelajaran motorik halus melalui teknik pemberian tugas sangat menyenangkan dan dapat melatih motorik halus anak (Ninik,2012)

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Pada penelitian tindakan ini konseptual perencanaan tindakan diajukan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan proses siklus. Arikunto (2010:3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam

bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto,2010:73).

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti berperan sebagai pemimpin rencana. Ketika pelaksanaan penelitian, peneliti berperan sebagai observer/pengamat. Peneliti membuat perencanaan tindakan secara sistematis kemudian memberikan tindakan tersebut kepada subyek penelitian. Selama tindakan diberikan peneliti dan kolaborator bersama-sama melakukan pengamatan. Hasil dari pengamatan tersebut dievaluasi secara kolaborasi. Hasil pengamatan dan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan dapat dipergunakan sebagai bahan analisa dan data perencanaan untuk siklus berikutnya. Penelitian akan diakhiri jika sudah terjadi peningkatan kualitas, proses, dan hasil pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan model prosedur PTK menurut Arikunto (2010; 16) PTK yaitu penelitian yang dilakukan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action reseach*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Tujuan PTK antara lain:

1. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas.

3. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
4. Menumbuhkan dan mengembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

Dalam PTK, seorang guru mendapatkan peran ganda yakni sebagai praktisi sekaligus sebagai peneliti. Metode penelitian tindakan kelas ini mempunyai siklus yang berulang-ulang yaitu perencanaan – pelaksanaan – pengamatan – refleksi – perencanaan – pelaksanaan – pengamatan – refleksi dan seterusnya, siklus ini akan berakhir ketika peneliti sudah merasa puas terhadap hasil yang telah dicapai, sehingga peneliti tersebut sehingga peneliti tersebut akan menganalisa masalah lainnya.

Dalam penelitian ini aspek yang dikembangkan adalah masalah dalam kemampuan motorik halus anak pada kegiatan menggambar dekoratif meliputi kemampuan anak dalam mencontoh bentuk, menirukan pola, dan kelenturan jari. Salah satu cara mengatasinya dibuatlah perencanaan belajar mengajar yang baik. Untuk memecahkan masalah, peneliti membuat rencana baru yang mendorong pencapaian tujuan.

B. Tempat penelitian dan waktu penelitian

Tempat penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok B3 TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong. Waktu pelaksanaan pada semester ganjil, dari bulan Desember sampai bulan Januari tahun ajaran 2013-2014.

Tabel 3.1 Jadwal kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu																
		oktober				Nopember				Desember					Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
1	Persiapan			V														
2	Pengumpulan Data				V													
3	Bimbingan Proposal					V												
4	Mengurus Izin Penelitian							V										
5	Bimbingan Proposal							V										
6	Pembuatan Alat Peraga									V								
7	Seminar Proposal										V							
8	Perbaikan Proposal											V						
9	Bimbingan Proposal												V					
10	Pelaksanaan Penelitian													V				
11	Ujian Skripsi dan Perbaikan																V	

Tabel 3.2 Jadwal pelaksanaan siklus penelitian TK Bhayangkari Curup

Kegiatan	Tema/Sub Tema	Hari/Tanggal	Waktu
Siklus I	Tumbuhan/ Buah-buahan	Senin, 23-12-2013	08.00-10.30
		Selasa, 24-12-2013	08.00-10.30
Siklus II	Tumbuhan/Sayur-mayur	Kamis, 26-12-2013	08.00-10.30
		Jum'at, 27-12-2013	08.00-10.00

C. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

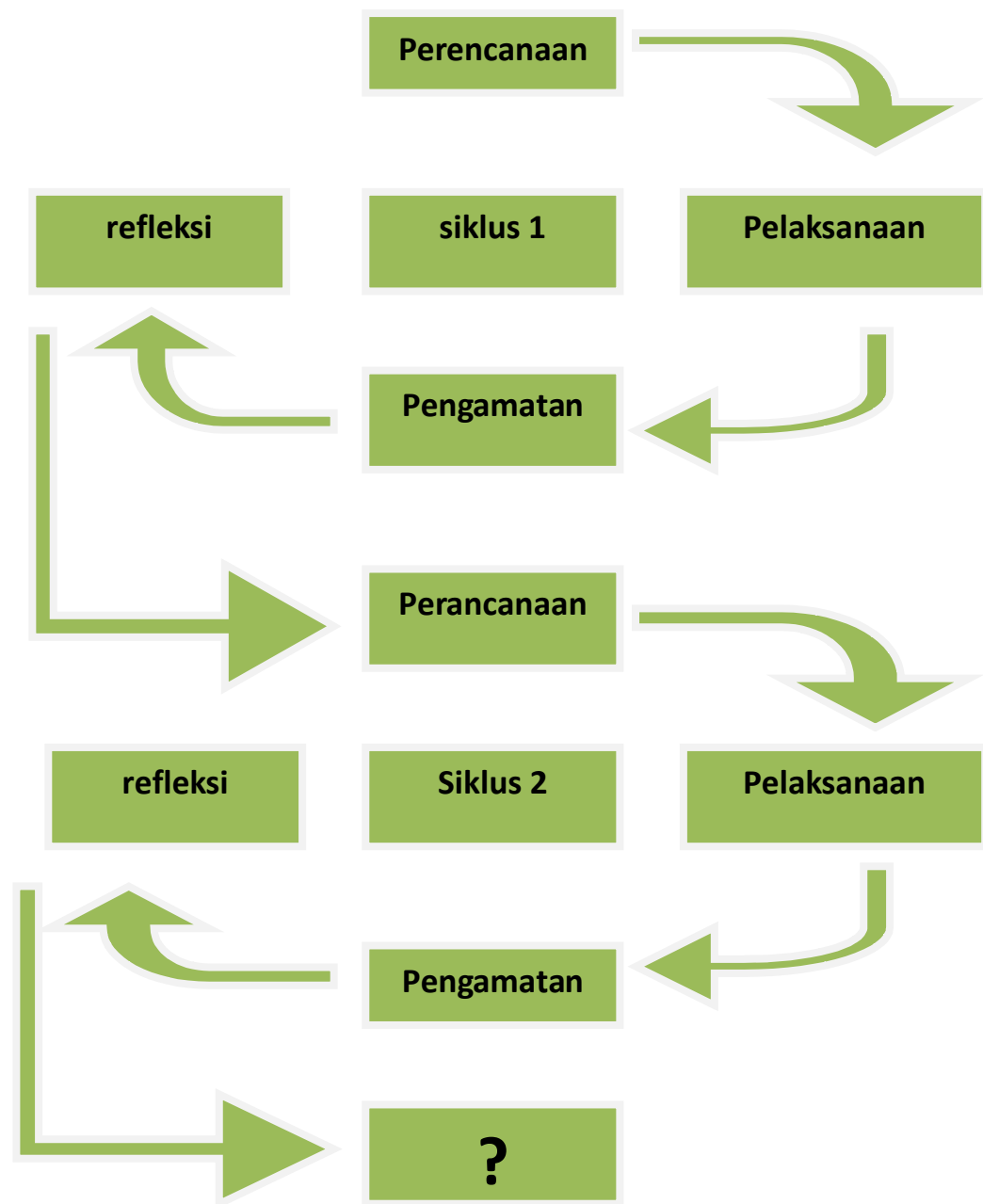
Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu Kelompok B3 TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan, yang rata-rata berumur 5-6 tahun.

Tabel 3.3 Peran/ Partisipan Dalam Penelitian

No	Nama	Jabatan	Tugas
1	Sudarsih	Peneliti	Penyaji, Pengumpul Data, dan Penyusun laporan
2	Indah Sumarni Spd. Aud	Kepala Taman Kanak-kanak	Pemberi izin Penelitian
3	Sefni Hasneli Spd.Aud	Teman Sejawat	Pengamat, Pengumpul Data

D. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan model penelitian dari Arikunto,dkk (2010:41) mengatakan bahwa secara garis besar PTK ini terdiri dari empat kegiatan siklus yaitu: *planning* (rencana), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), *reflecting* (refleksi) yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (2010:17)

Dari gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Planning*(perencanaan)

Dalam setiap siklus disusun suatu perencanaan untuk

perbaikan pembelajaran. Perencanaan pada penelitian ini merujuk pada rancangan kegiatan mingguan (RKM), rencana kegiatan harian (RKH), menyediakan media pembelajaran yang telah diperlukan, menentukan metode atau teknik mengajar, dan menyediakan instrumen observasi.

2. *Acting* (tindakan)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari perencanaan yang dibuat kemudian perencanaan tersebut dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan penelitian kegiatan mengacu pada rancangan kegiatan harian yang telah disepakati. Kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaan dapat diperbaiki.

3. *Observing* (pengamatan)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, data yang akan dikumpulkan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data dianalisis dengan menggunakan angka-angka serta presentasi. Dalam melakukan observasi dan evaluasi ini, guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi guru dibantu oleh pengamat dari luar (sejawat atau pakar).

4. *Reflecting* (refleksi)

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan (observasi). Dari data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK. Apakah hasil yang dicapai belum mencapai hipotesis tujuan, maka akan dilaksanakan siklus kedua atau siklus berikutnya.

Rencana kegiatan siklus dalam penelitian:

Penelitian ini dilaksanakan melalui 2 siklus. Setiap siklus akan dilaksanakan 2 kali pertemuan.

Siklus I

Berikut ini penjelasan dari empat hal dalam setiap siklus yang akan dilakukan:

a. Perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan pada pengembangan kemampuan motorik halus yang meliputi aspek mencontoh gambar, menirukan pola, dan kelenturan jari. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH).

2. Mempersiapkan materi penerapan motorik halus.
3. Menyusun skenario pembelajaran.
4. Menyediakan alat dan media pembelajaran yaitu krayon, buku gambar, gunting, lem, pensil, dan menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

b. Aksi atau Tindakan

Kegiatan yang dilakukan ditahap aksi atau tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dengan mengadakan pembelajaran langsung di kelas, yang terdiri dari:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan ini, guru bersama dengan anak-anak berbaris di depan kelas dengan rapi, bernyanyi bersama, cross motor kemudian anak masuk kelas. Di dalam kelas guru menyapa dan memberikan salam pada anak dan dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar setelah itu guru mengabsen kehadiran anak, guru menjelaskan hari dan tanggal (pengenalan hari), menjelaskan tema yang akan di ajarkan yaitu Tanaman (buah-buahan), menjelaskan aturan kegiatan yang akan di lakukan dan memperkenalkan alat main yang sudah tersedia.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan ini berlangsung $\pm$ 60 menit. Dalam kegiatan ini peneliti memfasilitasi, memberikan motivasi, membimbing, melakukan pengamatan, dan mengevaluasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui rangsangan motorik halus melalui menggambar dekoratif. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan krayon dan buku gambar sebagai media.

3. Istirahat

Kegiatan istirahat $\pm$ 30 menit, kegiatan yang dilakukan yaitu anak berdoa sebelum makan, makan bersama, berdoa setelah makan, lalu anak-anak dipersilahkan bermain diluar ruangan. Pada kegiatan ini anak bermain diluar kelas dan peneliti juga ikut bermain bersama anak supaya anak merasa lebih dihargai dan diperhatikan, sehingga anak merasa nyaman dan aman di sekolah.

4. Penutup

Kegiatan ini berlangsung $\pm$ 15 menit. Pada kegiatan akhir ini guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan guru bertanya apakah anak itu sudah bisa semua melakukan tugasnya tadi dan apakah ada anak itu yang belum selesai atau tidak bisa mengerjakan tugas nya, evaluasi pengalaman saat main. Setelah itu guru menyampaikan kegiatan

untuk esok harinya, beres-beres, pesan dan kesan, beryanyi lagu hari sudah siang, membaca do'a pulang, salam, dan pulang.

c. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah proses pengamatan untuk melihat sejauh mana tindakan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam tahap ini peneliti menguraikan jenis-jenis data yang dikumpulkan, cara pengumpulan data dan koleksi data (pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi) tentang semua kejadian yang dibuat oleh anak dan guru. Data yang akan disusun adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

d. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas untuk melihat kekurangan yang dilaksanakan selama tindakan. Tahapan ini merupakan tahap yang paling penting untuk dilaksanakan karena hasil analisis data dari lapangan pada hari ini dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya jika pengamatan belum berhasil. Kegiatan penelitian ini dilakukan sampai maksimal atau terjadi perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan media bermain menggambar dekoratif.

Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II dan seterusnya dilakukan dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu didasarkan pada refleksi siklus I, sesuai dengan rencana yang telah disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sama halnya dengan siklus I, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, 4) dan Refleksi. Pelaksanaan disetiap siklus bertujuan untuk mengetahui pemahaman anak tentang kemampuan motorik halus anak melalui media bermain menggambar dekoratif . Proses refleksi dilakukan berdasarkan analisa terhadap data-data yang didapat dari pembelajaran dan observasi kemudian direfleksikan untuk melihat kekurangan-kekurangan, mengkaji apa yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi, dan apa penyebabnya lalu menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk perbaikan.

e. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi (*observation*)

Observasi (pengamatan) adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2010; 45). Melalui kegiatan observasi ini peneliti dengan mudah mengetahui kendala

yang dihadapi oleh TK Bhayangkara dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui media bermain menggambar dekoratif dikelompok B.

- a. Observasi pertama digunakan untuk menunjang data tentang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.
- b. Observasi kedua digunakan untuk menunjang data tentang kemampuan motorik halus anak melalui media menggambar dekoratif pada kelompok B.

2. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang mendukung berjalannya penelitian ini, meliputi nama-nama anak sebagai subjek penelitian, foto-foto proses berlangsungnya pembelajaran tentang kemampuan motorik halus melalui media bermain menggambar dekoratif dan data-data yang mendukung lainnya untuk menganalisis pada tahapan awal.

E. Instrumen-Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Menurut Daryanto (2011; 80) menyatakan bahwa suatu penelitian tindakan kelas memerlukan instrumen penelitian yang dapat mengumpulkan data mengenai peroses pembelajaran dan tidak hanya mengenai hasil pembelajaran. Instrumen dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak pada Kelompok B TK Bhayangkari Kota Curup Kabupaten

Rejang Lebong. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi guru dan lembar observasi anak.

Contoh Lembar Observasi anak:

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Kemampuan Motorik Halus

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		(3)	(2)	(1)
1.	Kemampuan Mencontoh gambar			
2.	Kemampuan Menirukan Pola			
3.	Kelenturan jari			

Keterangan:

B (3) = Baik

C (2) = Cukup

K (1) = Kurang

Tabel 3.5 Deskriptor Penilaian Kemampuan Motorik Halus

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		(3)	(2)	(1)
1	Kemampuan mencontoh gambar	Anak mampu mencontoh gambar	Anak mampu mencontoh gambar apabila dibimbing	Anak kurang mampu mencontoh gambar
2	Kemampuan menirukan pola	Anak mampu menirukan pola	Anak mampu menirukan pola apabila dibimbing	Anak kurang mampu menirukan pola

3	Kelenturan jari	Anak lentur menggerakkan jarinya	Anak lentur menggerakkan jarinya apabila dibimbing	Anak kurang lentur menggerakkan jarinya
---	-----------------	----------------------------------	--	---

Keterangan Penilaian:

B (3) = Baik

C (2) = Cukup

K (1) = Kurang

Contoh lembar observasi guru:

Tabel 3.6 Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai			Komentar
		1	2	3	
1	Merumuskan dan menentukan Indikator Pembelajaran (RKH)				
2	Kemampuan membuka pelajaran dan menarik perhatian anak				
3	Menentukan Alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan				
4	Pengelolaan Kelas				
5	Pengembangan materi pembelajaran				
6	Melaksanakan pelajaran secara runtut				
7	Mengadakan Evaluasi				
8	Keterampilan Membuka Pelajaran				
9	Keterampilan Menjelaskan Kegiatan				
10	Keterampilan Menutup Pelajaran				

11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang dibuat (RKH)				
12	Membimbing Anak yang Mengalami Kesulitan				

Keterangan:

Nilai 3 Jika Semua Deskriptor Tampak

Nilai 2 Jika Hampir Semua Deskriptor Tampak

Nilai 1 Jika Hanya Beberapa Deskriptor Tampak

F. Teknik Pengumpulan Data

Proses analisis data dan interpretasi data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada saat proses dan hasil kegiatan, dalam kemampuan motorik halus anak melalui media bermain menggambar dekoratif sehingga menggunakan lembar penilaian untuk mendapatkan data pada kemampuan motorik halus pada anak kelompok B TK Bhayangkara Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Observasi (pengamatan)

Observasi adalah semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya dan mencatatnya. Selanjutnya data dikumpulkan dengan cara sistematis dengan prosedur yang standar (Arikunto, 2010:177).

Observasi merupakan suatu proses kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data/bukti-bukti tentang perkembangan dan hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan anak, yang dilaksanakan di kelompok B3 TK Bhayangkari Curup Kabupaten Rejang Lebong. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi aspek Kemampuan mencontoh bentuk, menirukan pola, dan kelenturan jari.

2) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah foto-foto pada saat penelitian, yang menggambarkan kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung dalam pembelajaran.

3) Penugasan

Cara peilaian berupa pemberian tugas yang dikerjakan anak secara perorangan maupun kelompok.

G. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah data tentang kemampuan motorik halus anak, dari kemampuan anak mencontoh bentuk , kemampuan menirukan pola, dan kelenturan jari. Pengertian lain tentang data adalah catatan penilaian, baik yang berupa fakta maupun angka-angka (Suharsimi arikunto 2010:19).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, data yang diperoleh saat berlangsungnya proses pembelajaran seperti anak sudah mampu mencontoh bentuk, menirukan pola, sudah lentur menggerakkan jarinya.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Dimana; P = Persentase

F = Jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu

N = Jumlah seluruh anak

I. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan tindakan yang dilakukan pada setiap siklus dalam penelitian ini adalah:

1. 75% anak mampu mencontoh bentuk
2. Anak dikatakan berhasil apabila 75% anak mampu menirukan pola
3. 75% anak lentur menggerakkan jari-jarinya dalam kegiatan pembelajaran motorik halus