



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI KEGIATAN MENEMPEL DENGAN MEDIA
KERTAS ORIGAMI DI KELOMPOK B
PAUD SHERINA DESA TANJUNG AUR II
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**MIKA RESTIANI
NPM. A1/111022**

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



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI KEGIATAN MENEMPEL DENGAN MEDIA
KERTAS ORIGAMI DI KELOMPOK B
PAUD SHERINA DESA TANJUNG AUR II
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**MIKA RESTIANI
NPM. A1/111022**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana
Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan PAUD
FKIP Universitas Bengkulu**

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

**MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI KEGIATAN MENEMPEL DENGAN MEDIA
KERTAS ORIGAMI DI KELOMPOK B
PAUD SHERINA DESA TANJUNG AUR II
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

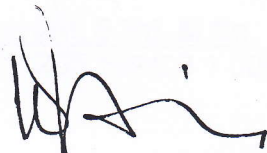
SKRIPSI

OLEH

MIKA RESTIANI
NPM. A1/111022

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I



Wembrayarli, S.Pd, M.Sn.
NIP.196112051991031008

Pembimbing II



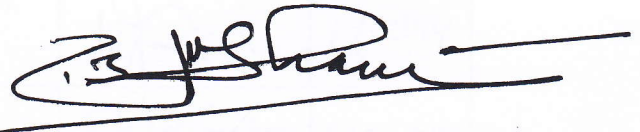
Dr. HadiWinarto, M.Psi.
NIP.195809131984031003

Dekan FKIP UNIB



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

**Ketua Program SKGJ
FKIP UNIB**



Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi.
NIP.196101211986011002

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Program Sarjana (S1)
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas

Oleh:

MIKA RESTIANI

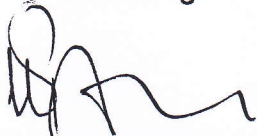
NPM A11111022

Ujian Skripsi Dilaksanakan Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 22 Januari 2014
Pukul : 10.00 Wib.
Tempat : Manna Kab. Bengkulu Selatan

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing I



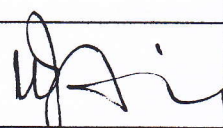
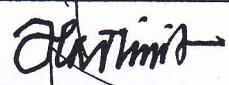
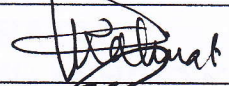
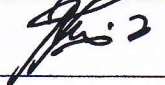
Wembrayarli, S.Pd. M.Sn.
NIP 19611205 199103 1 008

Dosen Pembimbing II



Dr. Hadiwinarto, M. Psi
NIP 19580913 198403 1 003

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh Tim Penguji

Penguji	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji I	Drs. Wembrayarli, S.Pd. M.Sn.		6/2-2014
Penguji II	Dr. Hadiwinarto, M. Psi		6/2-2014
Penguji III	Drs. Rokhmat Basuki, M. Hum		6/2-2014
Penguji IV	Drs. Riskan, M. Kes		6/2-2014

MIKA RESTIANI. NPM.A1/111022.Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI KEGIATAN MENEMPEL DENGAN MEDIA
KERTAS ORIGAMI DI KELOMPOK B
PAUD SHERINA DESA TANJUNG AUR II
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah kegiatan menempel dengan media kertas origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan. Jenis penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif artinya peneliti atau guru bersama-sama melakukan pembelajaran guna memperbaiki mutu atau hasil belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok BPAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Kesimpulan yang dapat penulis sampaikan adalah bahwa kegiatan menempel kertas origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan. Kesimpulan ini didasarkan oleh hasil penelitian dari siklus pertama dan kedua yang mengalami peningkatan pada setiap indikator pengamatan anak. Antusias anak dalam melakukan kegiatan menempel pada siklus I 20% meningkat menjadi 80% pada siklus II. Ketelitian anak dalam menempel pada siklus I 26,67% meningkat menjadi 73,33% pada siklus II. Ketepatan anak dalam menempel pada gambar yang telah disediakan pada siklus I 13,33% meningkat menjadi 93,33% pada siklus II. Ketekunan anak dalam menempel pada siklus I 6,67% meningkat menjadi 86,67% pada siklus II.

Kata kunci : Motorik halus, menempel, origami

MIKA RESTIANI. NPM. A1/111022 Education Scholar For Teacher in Function Tender Years Child Educations Program. Teachership and Education Faculty. Bengkulu University

IMPROVING CHILD FINE MOTOR THROUGH TO STICK WITH THE MEDIA ORIGAMI PAPER IN GROUP B PAUD SHERINA DESA TANJUNG AUR II SOUTH BENGKULU

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe whether the activities attached to the origami paper media can improve children's fine motor skills in early childhood Sherina Tanjung Aur II South Bengkulu . This research uses a collaborative TOD means researcher or teacher jointly to improve the quality of teaching or learning outcomes . Subjects in this study were a group of students BPAUD Sherina Tanjung Aur II South Bengkulu , amounting to 15 people consisting of 5 boys and 10 girls . conclusion that the author can say is that the activities of origami paper stuck to improve children's fine motor skills in early childhood Sherina Tanjung Aur II South Bengkulu This conclusion is based on the research results of the first and second cycles have increased in every child observation indicators .

Keywords : fine motor skills , stick , origami

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar 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.

Bengkulu, Januari 2014

Materai 6000

MIKA RESTIANI
NPM. A1/111022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Jangan pernah melalaikan perintah yang kuasa karena dia-lah maha segalanya dan janganlah pernah merasa sombong jika kalian ada, jangan merasa rendah jika kalian kekurangan (al-hadist).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- ⌘ *Kedua orang tuaku dan mertuaku yang telah memberikan kasih sayangnya kepadaku.....*
- ⌘ *Seluruh sanak saudara yang mendukung perjuanganku.....*
- ⌘ *Teman-teman seperjuangku..*
- ⌘ *Almama'terku*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala berkat rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menempel Dengan Media Kertas Origami Di Kelompok BPAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan program sarjana kependidikan guru dalam jabatan S1 Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak dibantu oleh beberapa pihak untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr.Rambat Nur Sasongko., selaku Dekan FKIP UNIB yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh perkuliahan di Program SKGJ FKIP UNIB.
2. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi., selaku Ketua Program SKGJ FKIP UNIB.
3. Bapak Drs. Wembyarli, S.Pd, M.Sn selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kritikan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hadiwinarto, M.Psi., selaku Pembimbing II yang telah membimbing dalam pembuatan skripsi ini.

5. Bapak/Ibu pengelola Program SKGJ FKIP UNIB S1 PAUD yang telah membantu dan mengelola demi kelangsungan proses belajar mengajar.
6. Bapak /Ibu Dosen Program SKGJ FKIP UNIB S1 PAUD yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berguna bagi penulis.

Apabila ada kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, maka sudilah kiranya menyampaikan kepada penulis. Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini.

Bengkulu, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	3
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	4
D. Perumusan Masalah Penelitian	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kemampuan Motorik Halus	6
B. Kegiatan Menempel.....	12
C. Acuan Teori Rancangan atau Disain Intervensi	
Tindakan yang Dipilih	17
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan.....	18
D. Pengembangan konseptual perencanaan Tindakan	18

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	20
	B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
	C. Subjek Penelitian.....	22
	D. Prosedur Penelitian	22
	E. Instrumen Pengumpulan Data	23
	F. Teknik Pengumpulan Data	24
	G. Teknik Analisa Data	25
	H. Indikator Keberhasilan.....	25
 BAB IV	 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	26
	B. Pembahasan.....	33
 BAB V	 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
	A. Kesimpulan	35
	B. Rekomendasi	36
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	19
Tabel 4.1. Tingkat kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan menempel kertas origami pada Siklus I.....	28
Tabel 4.2. Persentase Tingkat Keberhasilan Siklus I.....	29
Tabel 4.3. Tingkat kemampuan motorik halus anak dalam kegiatan menempel kertas origami pada Siklus II.....	31
Tabel 4.4. Persentase Tingkat Keberhasilan Siklus II.....	32

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan penelitian Tindakan kelas	18

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nama Anak.....	38
Lampiran 2. RKH	39
Lampiran 3. Lembar Observasi Anak.....	40
Lampiran 4. Lembar Observasi Guru.....	70
Lampiran 5. Surat keterangan teman sejawat	72
Lampiran 6. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	73
Lampiran 8. Photo Penelitian	74
Lampiran 7. Riwayat Hidup.....	76

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mempunyai anak yang pandai dan cerdas merupakan dambaan setiap orang tua. Tentunya kecerdasan tiap-tiap anak berbeda, karena setiap individu pasti mempunyai perbedaan karakter dan keunikan-keunikan tersendiri. Sebagai seorang guru/pendidik. Tentunya kita harus dapat memahami prinsip pembelajaran yaitu Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena dunia merupakan dunia bermain, dengan bermain ataupun melakukan permainan anak akan mendapat pengalaman yang sangat berharga. Melalui permainan anak akan mengeksplorasi seluruh kemampuannya, anak juga.

Menemukan hal-hal baru, menemukan masalah dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Menurut Robert J Stenberg (2000) ada tiga tahap kritis yang penting bagi pendidikan yang salah satunya adalah inisiatif, pada usia 4-6 tahun. Pada tahap ini anak mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi, dan berfantasi melalui bermain. Kita sebagai pendidik sebaiknya tidak membebani terlalu berat kepada anak yang masih butuh waktu bermain. Kita harus bisa memberikan perasaan senang dan bebas dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian anak dapat mengembangkan kemandirian, percaya diri, kemampuan berpikir kritis dan kreativitas.

Anak memiliki potensi otak yang mampu merespon setiap stimulus yang ada di lingkungannya, untuk mengoptimalkan potensi tersebut diperlukan upaya dalam bentuk rangsangan agar syaraf-syaraf yang ada dapat berkembang secara maksimal. Upaya pemberian rangsangan dapat dilakukan melalui proses yang terencana dan terstruktur. Sesuai perkembangannya anak mulai memikirkan sesuatu dari aspek konkret menuju ke taraf abstrak. Berpikir konkret anak bukan hanya mampu mendeskripsikan aspek-aspek benda, akan tetapi mampu melakukan seluruh tahapan kegiatan berpikir dalam taraf sederhana sesuai dengan dunianya.

Sesuai harapan orang tua menginginkan anaknya yang akan memasuki Sekolah Dasar untuk bisa berkreaitivitas, maka guru TK dituntut untuk dapat memenuhi keinginan tersebut. Tentunya itu tidaklah mudah, disinilah letak tantangan kita sebagai seorang pendidik. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran yang bisa menarik perhatian anak-anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD Sherina Desa Tanjung Aur II masih banyak anak yang memiliki kemampuan motorik halus rendah. Misalnya pada saat menempel gambar, anak belum dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan guru. Masih banyak hasil tempelan yang belum rapih dan sesuai dengan garis yang telah ditentukan. Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul

“Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menempel dengan Media Kertas Origami di PAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Area kajian atau ruang lingkup penelitian yang dapat dijadikan fokus penelitian dan berhubungan dengan pendidikan anak usia dini sebenarnya sangat luas namun pada penelitian ini identifikasi area penelitian yaitu meliputi :

1. Proses Pembelajaran di Kelas (di ruangan)

Aspek yang termasuk pada proses pembelajaran yaitu kesesuaian atau keselarasan antara strategi pembelajaran dengan pengembangan pembelajaran. Yang termasuk dalam keselarasan yaitu kesesuaian antara kemampuan motorik halus terhadap kegiatan menempel.

2. Evaluasi

Aspek yang termasuk pada tahap ini yaitu instrument penelitian, jenis, bentuk dan alat evaluasi, pengelolaan dan administrasi hasil evaluasi kegiatan menempel.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini adalah untuk kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menempel dengan media kertas origami di PAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah kegiatan menempel dengan media kertas origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah kegiatan menempel dengan media kertas origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak di PAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang kreativitas seni anak. Sedangkan secara khusus penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Peneliti

Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dan dapat diterapkan dalam menjalankan tugas sehari-hari sebagai guru PAUD.

b. Guru

Dapat bermanfaat sebagai alternatif cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak terutama dengan permainan menempel.

c. Sekolah

Dapat menjadi tolak ukur untuk menyediakan media gambar yang lebih menarik dan beragam untuk kegiatan menempel sehingga anak dapat lebih meningkatkan motorik halus nya .

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Halus

1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Sumanto, 2005:13). Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Lewat bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika anak melompat, melempar, atau berlari. Selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya. Pendidikan di Taman Kanak – kanak (TK) dilaksanakan dengan prinsip “Bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”.

Sesuai dengan perkembangan, oleh sebab itu diharapkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar anak bisa merasa senang, tenang, aman dan nyaman selama dalam proses belajar mengajar. Dalam standar kompetensi kurikulum TK tercantum bahwa tujuan pendidikan di Taman Kanak-Kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang

meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, dan seni untuk memasuki pendidikan dasar (Robert, 2000:29).

Pendidikan di TK dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus mempunyai kemampuan menyesuaikan metode sesuai dengan karakteristik tujuan anak yang diberi pembelajaran. 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 berlangsung secara rutin. Seperti, bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya (Sumanto, 2005:15).

Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan atau menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya (Supriadi, 2001:38).

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 halus. Semakin banyak yang dilihat dan didengar anak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. 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.

2. Tahapan Usia Perkembangan Motori Halus

Berikut perkembangan motorik halus anak berdasarkan tahapan usianya (Supriadi, 2001:39).

a. Anak Usia 3 Tahun

- 1) Menggambar mengikuti bentuk
- 2) Menarik garis vertikal, menjiplak bentuk lingkaran
- 3) Membuka menutup kotak
- 4) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus

b. Anak Usia 4 Tahun

- 1) Menggambar sesuatu yang diketahui, bukan yang dilihat
- 2) Mulai menulis sesuatu dan mampu mengontrol gerakan tangannya
- 3) Menggunting zig zag, melengkung, membentuk dengan lilin
- 4) Menyelesaikan pasel 4 keping

c. Anak Usia 5 Tahun

- 1) Melipat
- 2) Menggunting sesuai pola
- 3) Menyusun mainan konstruksi bangunan
- 4) Mewarnai lebih rapi tidak keluar garis
- 5) Meniru tulisan

Keterampilan motorik halus adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot kecil dari anggota tubuh. Keterampilan motorik halus 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 (Pamadhi, 2008:33).

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 ((Supriadi, 2001:44).

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 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. Hampir semua aktivitas bermain anak melibatkan keterampilan motorik halus seperti memegang mainan, menulis, menyobek kertas, bermain piano, dan lain sebagainya. Banyak kegiatan yang bisa dilakukan anak-anak di rumah yang melatih keterampilan motorik halus. Idealnya latihan keterampilan motorik halus lebih banyak dilakukan di rumah daripada di sekolah (Supriadi, 2001:47).

Untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, anak diarahkan untuk melakukan kegiatan yang memerlukan akurasi. Perlu diperhatikan bahwa untuk meningkatkan keterampilan motorik anak

harus dilakukan bertahap. Berikut beberapa contoh kegiatan yang memerlukan akurasi tinggi contohnya Menulis huruf alfabet, huruf akan terbaca orang lain jika bentuknya benar. Bermain piano, nada yang dihasilkan sesuai dengan tuts yang ditekan. Mewarnai gambar, suatu warna tidak boleh melewati garis batas bidang yang diwarnai. Menggunting menurut pola, jika guntingan tidak mengikuti pola maka bentuk yang dihasilkan tidak sama dengan pola. Menyusun puzzle, puzzle akan terpasang sempurna dan membentuk objek yang benar hanya jika semua komponen puzzle dipasang dengan benar. Memasang manik menurut pola tertentu pada benang nilon. Menyusun tumpukan balok sampai ketinggian tertentu tanpa roboh. Menempel kacang dengan lem pada kertas berpola melipat kertas atau origami dengan bentuk-bentuk yang indah (Sumanto, 2005:55).

Kemampuan motorik halus adalah tingkatan perkembangan yang harus dimiliki oleh setiap anak pada masing-masing perkembangannya. Masing-masing perkembangan motorik halus anak akan berbeda sesuai dengan tingkat kemampuan anak termasuk dalam kecerdasan dan keadaan fisik anak, stimulus yang anak dapat dari lingkungan keluarganya termasuk dalam pola asuh dan pola didik serta perkembangan kemampuan masing-masing anak.

B. Kegiatan Menempel

1. Pengertian Menempel

Menempel adalah suatu kegiatan keterampilan yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas gerak tangan dengan menempel suatu gambar (Sumanto, 2005:152). Menempel merupakan teknik dasar untuk membuat aneka bentuk kerajinan tangan, bentuk hiasan dan gambar dari bahan kertas dengan memakai bantuan gunting sebagai alat pemotong. Kegiatan ini cukup mudah dilakukan dan memiliki kreasi bentuk yang banyak seperti hiasan dinding, bentuk huruf dan bentuk angka serta gambar. Menempel merupakan kegiatan lanjutan dari menggunting. Pada proses penempelan diperlukan latihan secara berulang-ulang agar kertas yang diolesi lem tepat pada bagian yang akan ditempel.

2. Aspek Pengamatan dalam Kegiatan Menempel

Menurut Sumanto (2005:153) pengamatan yang dapat diperhatikan oleh guru pada saat menerapkan metode menempel terdiri dari beberapa aspek berikut ini :

a. Antusias

Antusias anak dalam melakukan kegiatan dapat dilihat dari semangat dan keceriaannya dalam melakukan kegiatan menggunting dan menempel. Biasanya anak yang memiliki

semangat yang tinggi selalu ingin menjadi yang pertama memulai dan menyelesaikan pekerjaannya.

b. Ketelitian

Dalam mewarnai, menggunting dan menempel sangat diperlukan ketelitian karena motorik halus anak yang baru mulai terbentuk maka akan sangat mudah melihat dan menilai ketelitian anak dalam menggunting dan menempel. Masih banyak anak yang masih ada anak yang menggunting gambar tidak mengikuti garis gambar dan masih ada anak yang menempel di tempat yang tidak tepat.

c. Ketepatan

Ketepatan anak dalam menggunting gambar sesuai perintah guru dan ketepatan anak menempel pada gambar yang telah disediakan juga merupakan indikasi bahwa motorik halus anak sudah berkembang

d. Ketekunan

Bagi anak yang tidak memiliki semangat dalam menggunting dan menempel maka kegiatan ini akan sangat membosankan. Hal ini biasanya ditandai dengan cara anak menggunting yang asal-asalan sehingga terkesan dipaksakan.

Menempel untuk anak usia dini dilakukan dengan memperhatikan beberapa ketentuan. Ketentuan tersebut dibuat untuk

dapat memaksimalkan anak mengoptimalkan segala aspek perkembangannya (Suyanto, 2005:27). Anak diberi kebebasan untuk membentuk apapun sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Peran pendidik atau guru dalam mengoptimalkan kemampuan anak tersebut adalah dengan bertindak sebagai fasilitator dan motivator.

Pendidik sebagai fasilitator dimaksudkan untuk menyediakan bahan-bahan yang dibutuhkan. Keanekaragaman bahan yang disediakan oleh pendidik dapat mempengaruhi pengembangan kreativitas anak. Bahan yang beranekaragam tersebut juga membantu pendidik untuk memberi semangat kepada anak dalam mencegah rasa bosan yang dialami anak. Pendidik harus berusaha mengumpulkan bahan-bahan yang unik dan belum pernah digunakan anak untuk menempel. Bahan-bahan didapat dari lingkungan sekitar. Bahan yang didapat dari barang bekas membuat kegiatan menempel semakin menarik. Barang bekas untuk menempel bisa didapatkan dari kardus susu bekas, kantong belanja, majalah, kaleng, sarung buah dan lain sebagainya. Semakin beragam bahan yang disediakan akan semakin baik. Bahan menempel bisa juga dibuat sendiri oleh anak. Anak membentuk kertas gambar dengan kuas dan cat kemudian mengeringkannya dan memotong kertas tersebut sesuai dengan keinginan.

Pendidik sebagai motivator yang berarti pendidik memberikan penguatan-penguatan positif dari hasil karya anak. Dapat juga dilakukan dengan memberi dukungan sebelum memulai kegiatan. Dukungan yang diberikan dapat memberi semangat anak untuk menempel sesuai dengan imajinasi dan kreativitas. Dukungan yang diberikan sebelum memulai kegiatan dapat dilakukan dengan bercerita. Cerita dapat dimulai dari permasalahan yang dialami anak, misalnya dengan menanyakan kabar anak dan lain sebagainya. Untuk memulai sebuah cerita bagi para pendidik bukanlah hal yang sulit karena setiap anak memiliki keinginan untuk menceritakan apa yang dialami dalam perjalanan atau di rumah kepada orang yang ada di sekitarnya (Suyanto, 2005:27).

Pengembangan kreativitas dapat dimulai dengan membukakan imajinasi anak melalui bercerita. Proses kegiatan menempel untuk anak usia dini menekankan kebebasan anak untuk berkreasi. Kreativitas anak akan tertuang dalam hasil karya anak-anak. Kegiatan awal dapat dilakukan dengan memberikan salam dan menyapa anak-anak. Sebelumnya, pendidik telah mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk menempel pada hari itu. Bahan-bahan yang disediakan dapat dikelompokkan berdasarkan ukuran, warna, dan bentuk ataupun corak. Setiap klasifikasi diletakkan dalam beberapa wadah yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak

memilih bahan yang akan digunakan. Jumlah bahan yang ada sebaiknya tidak lebih dari dua puluh setiap klasifikasinya. Tujuannya adalah agar anak dapat mengambil bahan yang dibutuhkan tidak terlalu banyak. Hasil karya anak juga tidak monoton karena tidak berasal dari bentuk yang sama. Persiapan selain bahan-bahan untuk menempel, pendidik juga dapat menyediakan lem, kertas format dan keranjang untuk setiap anak sebagai wadah untuk meletakkan semua bahan-bahan dan perlengkapan yang dipilih (Santoso, 2007:39).

Penyambutan pendidik kepada anak yang baru datang dapat dilakukan dengan menyapa dan menanyakan kabar anak. Cerita-ceritaringan seputar pengalaman anak yang dilakukan sebelum kegiatan menempel berfungsi untuk mengembangkan imajinasi anak akan bentuk dan karya apa yang akan diciptakan oleh anak. Setelah kegiatan bercerita dilakukan, anak diminta untuk mengambil keranjang masing-masing dan memilih bahan-bahan yang akan digunakan hari ini. Anak dapat menciptakan kertas tempel sendiri dengan cat air atau pensil warna dan *crayon*. Kegiatan ini dapat dilakukan sendiri dengan atau tanpa petunjuk pendidik. Setiap keputusan yang diambil anak untuk memilih bahan adalah bentuk pembelajaran anak dalam mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah (Bambang, 2009:44).

Anak yang telah memilih bahan-bahan yang diinginkan diberikan kesempatan untuk menciptakan sesuatu dari hasil imajinasinya. Pendidik memberikan waktu dan kesempatan kepada anak untuk berkreasi. Untuk anak-anak yang dapat melakukan tugasnya dengan cepat dapat diberikan kesempatan untuk memilih bahan-bahan baru dan menciptakan karya baru. Waktu untuk bereksplorasi dapat ditentukan berdasarkan hasil observasi dan hasil perjanjian antara pendidik dengan anak.

Kegiatan eksplorasi yang telah berakhir dapat dilanjutkan dengan menunjukkan hasil karyanya pada teman-teman. Jika hasil menempelnya belum kering maka dapat diletakkan disatu bagian untuk dikeringkan. Kegiatan bercerita dapat dilakukan setelah kegiatan eksplorasi. Salah satu tujuannya adalah untuk melatih kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi pada anak (Suyanto, 2005:33).

C. Acuan Teori Rancangan atau Disain Intervensi Tindakan yang Dipilih

Rancangan penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2008) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas pada intinya bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar secara lebih rinci. Penelitian tindakan kelas terdiri dari empat kegiatan

utama dalam setiap siklus yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan dan refleksi.

D. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

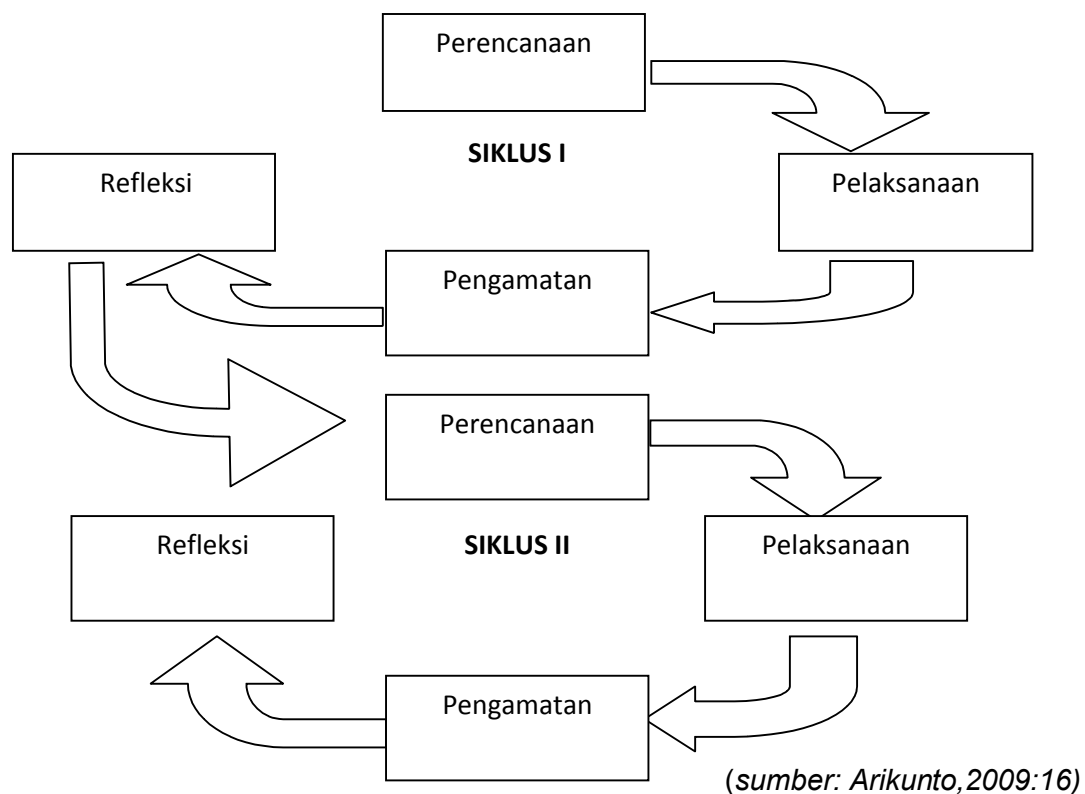
Hasil penelitian Sukaesih (2008), bahwa yang membangkitkan minat anak dari pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh anak yaitu berkarya sambil bermain. Melalui kegiatan menggunting dan menempel akan lebih mudah dan bersemangat sehingga akan mempermudah tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran kreativitas seni menggunting dan menempel bagi anak di Taman Kanak-Kanak.

E. Pengembangan konseptual perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada penelitian ini adalah pembuatan skripsi kemudian selanjutnya menyiapkan berbagai peralatan dan rangkaian rencana kegiatan. Setelah semua peralatan siap maka penelitian dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukan penilaian terhadap hasil kegiatan yang pada akhirnya akan di evaluasi. Hasil dari evaluasi tersebut kemudian diinterpretasikan kedalam bentuk uraian dengan dilengkapi tabel-tabel.

Dalam pengembangan perencanaan tindakan yang akan dilakukan akan diadakan proses atau rancangan pelaksanaannya tersendiri yang dibentuk seperti siklus pelaksanaan tindakan kelas dari mulai permasalahan yang dihadapi, kemudian melakukan perencanaan tindakan pertama, dilanjutkan dengan pengamatan secara langsung atau

pengumpulan data, refleksi, apabila dalam refleksi terdapt masalah, maka akan dilakukan kembali perencanaan tindakan berikutnya, seperti yang tampak pada bagan berikut ini (Arikunto, 2009:16):



Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif artinya peneliti atau guru bersama-sama melakukan pembelajaran guna memperbaiki mutu atau hasil belajar. Disini peneliti tidak hanya sebagai pengamat tetapi terlibat langsung dalam proses situasi dan kondisi. Bentuk kolaborasi itulah yang menyebabkan proses belajar dapat berlangsung (Depdiknas, 2003 : 12, 13). Adapun pelaksanaan penelitian ini di desain 4 (empat) langkah yaitu :

1. Melakukan perencanaan
2. Melakukan pelaksanaan tindakan
3. Melakukan observasi dan evaluasi
4. Refleksi dan dilakukan berulang-ulang dan terdiri dari beberapa siklus.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok BPAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan. Tahapan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2013 sampai Januari 2014. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

[illegible]

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok BPAUD Sherina Desa Tanjung Aur II Kabupaten Bengkulu Selatan yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan.

D. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

Dalam perencanaan guru melakukan kegiatan sebagai berikut :

- a) Menentukan tema kegiatan.
- b) Membuat rencana kegiatan harian (RKH).
- c) Menentukan bahan dan media yang akan digunakan.
- d) Menentukan alokasi waktu yang akan digunakan.
- e) Menyiapkan cara mengobservasi dan alat observasi.
- f) Melakukan simulasi tindakan.

2. Pelaksanaan

- a) Pembukaan yaitu salam, berdo'a dan bernyanyi.
- b) Guru menjelaskan bagaimana cara menempel.
- c) Melakukan interaksi pembelajaran dengan memberi tugas kepada anak untuk menempel.
- d) Penutup pembelajaran dengan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan, guru menanyakan bagaimana situasi pada saat menggunting. Setelah itu berdoa dan salam.

3. Observasi atau evaluasi

Selama guru melakukan proses pembelajaran, guru juga melakukan observasi yaitu mengamati semua perilaku anak dalam mengerjakan tugasnya dan pengamatan terhadap kegiatan menempel.

4. Refleksi

Hasil dari observasi guru melalui kegiatan menempel untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dihipunkan dan dirangkum untuk mengukur tingkat keberhasilan pada siklus I. apabila hasilnya belum cukup maksimal, maka diatasi dengan dilakukannya perbaikan pada siklus II.

E. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data penelitian adalah :

1. Lembar Observasi Guru, yang digunakan oleh teman sejawat untuk mengamati keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
2. Lembar Observasi anak, yang diisi oleh peneliti guna melihat keberhasilan anak didik dalam kegiatan menempel. Lembar observasi anak yang diisi oleh peneliti guna melihat keberhasilan anak didik dalam menempel kertas origami berpedoman terhadap indikator berikut ini:
 - a. Antusias anak dalam melakukan kegiatan menempel kertas origami.

- b. Ketelitian anak dalam menempel kertas origami.
- c. Ketepatan anak dalam menempel pada gambar yang telah disediakan.
- d. Ketekunan anak dalam menempel kertas origami.

Penilaian pada observasi anak menggunakan tiga kriteria yang diwakili dengan angka sebagai berikut :

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup

1= Kurang

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung pada saat kegiatan sedang berlangsung. Data tentang keberhasilan guru diperoleh dari teman sejawat yang mengamati secara langsung pada saat guru sedang memberikan arahan kepada anak. Data tentang keberhasilan anak, diperoleh secara langsung pada saat anak melakukan kegiatan. Selain itu, sebagai penguat data yang diperoleh, guru juga melakukan dokumentasi dengan mengambil potret seluruh aktivitas pada saat melakukan penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan diolah dengan cara memberi makna pada data tersebut dan dipergunakan persentase. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik sederhana yaitu persentase dengan rumus :

$$X = \frac{Y}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

X : Persentase

Y : Jumlah anak yang berhasil dengan kategori sangat baik

N : Jumlah seluruh anak

(Depdiknas, 2003 : 12, 13)

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan PTK didasarkan kepada ketentuan sebagai berikut :

1. Kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dikategorikan berhasil dengan baik minimal 80 % anak dapat berinteraksi sesuai indikator dengan baik.
2. Kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dikategorikan sedang apabila hasil mencapai 50%-79%.
3. Kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dikategorikan kurang apabila hasil hanya mencapai < 50%.