



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
DENGAN PERMAINAN MELIPAT DI PAUD PERMATA BUNDA
DESA SUKA MAJU KECAMATAN AIR NIPIS
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**LOHANIAH
NPM.A11111018**

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



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
DENGAN PERMAINAN MELIPAT DI PAUD PERMATA BUNDA
DESA SUKA MAJU KECAMATAN AIR NIPIS
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

OLEH

**LOHANIAH
NPM.A11111018**

**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 KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
DENGAN PERMAINAN MELIPAT DIPAUD PERMATA BUNDA
DESA SUKA MAJU KECAMATAN AIR NIPIS
KABUPATEN BENGKULUY SELATAN**

**PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELOMPOK B PAUD PERMATA BUNDA
DESA SUKA MAJU KECAMATAN AIR NIPIS**

SKRIPSI

Oleh :

LOHANIAH
NPM A1111018

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Dosen Pembimbing I



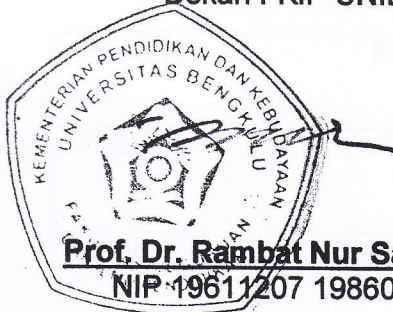
Wembrayarli, S.Pd. M.Sn.
NIP 19611205 199103 1 008

Dosen Pembimbing II



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

Dekan FKIP UNIB,



Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko
NIP 19611207 198601 1 001

Ketua Program Sarjana
Kependidikan Guru Dalam Jabatan
(PSKGJ) FKIP UNIB



Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi.
NIP 19610123 198503 1 002

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

Oleh:

LOHANIAH

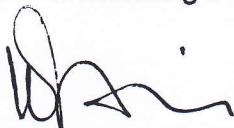
NPM A11111018

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



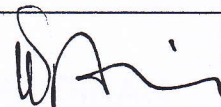
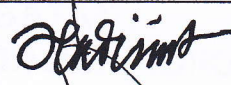
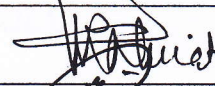
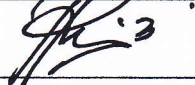
Wembrayarli, S.Pd. M.Sn.
NIP 19611205 199103 1 008

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.		06/2014 102
Penguji II	Dr. Hadiwinarto, M. Psi		06/2014 102
Penguji III	Drs. Rokhmat Basuki, M. Hum		06/2014 102
Penguji IV	Drs. Riskan, M. Kes		06/2014 102

L O H A N I A H. NPM.A1I111018. Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
DENGAN PERMAINAN MELIPAT DI PAUD PERMATA BUNDA
DESA SUKA MAJU KECAMATAN AIR NIPIS
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan apakah permainan melipat dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada PAUD Permata Bunda Desa Sukamaju Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu Selatan. Pendekatan dalam 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 B Permata Bunda Desa Suka Maju Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu Selatan yang berjumlah 9 orang yang terdiri dari 3 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Hasil penelitian ini adalah kegiatan melipat kertas origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Adapun peningkatan pada setiap indikator yaitu ketepatan melipat anak mencapai 22,22 % pada siklus I meningkat menjadi 88,89% pada siklus II, kerapian lipatan anak mencapai 22,22 % pada siklus I meningkat menjadi 88,89% pada siklus II, kecepatan melipat anak mencapai 22,22 % pada siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus II, keterampilan melipat anak mencapai 33,33 % pada siklus I meningkat menjadi 77,78% pada siklus II, keberanian dalam melipat anak mencapai 33,33 % pada siklus I meningkat menjadi 77,78% pada siklus II, minat anak dalam melipat anak mencapai 11,11 % pada siklus I meningkat menjadi 88,89% pada siklus II, kemampuan anak dalam melipat anak mencapai 33,33 % pada siklus I meningkat menjadi 88,89% pada siklus II, pemahaman anak tentang cara melipat anak mencapai 22,22 % pada siklus I meningkat menjadi 77,78% pada siklus II, pemahaman tentang bahan yang digunakan anak mencapai 44,44 % pada siklus I meningkat menjadi 88,89% pada siklus II, hasil lipatan anak anak mencapai 33,33 % pada siklus I meningkat menjadi 88,89% pada siklus II

Kata Kunci : Motorik halus, melipat kertas

**L O H A N I A H. NPM.A11111018. 111022.Education Scholar For Teacher
in Function Tender Years Child Educations Program. Teachership and
Education Faculty. Bengkulu University**

**FINE MOTOR SKILLS TO RAISE CHILDREN IN THE GAME
PAUD PERMATA BUNDA DESA SUKA MAJU KECAMATAN AIR NIPIS
KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

ABSTRACT

The purpose of this study to describe the game fold increase fine motor kemampuan children in early childhood Permata Bunda District Rural Sukamaju Thin Air South Bengkulu . The approach used in this study using a collaborative CLA means researchers or teachers together doing or learning in order to improve the quality of learning outcomes . Subjects in this study were cluster B protege Suka Maju Desa Permata Bunda District of Thin Air South Bengkulu totaling 9 people consisting of 3 sons and 6 daughters. Based on the results of the research the writer can conclude that origami paper folding activities to improve fine motor skills a child. This is justified by the increase from the first cycle to the second cycle at each observation indicators .

Keywords : fine motor , fold paper

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

LOHANIAH
NPM. A1/111018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Jangan menganggap dirikita sempurna karena akan melahirkan kesombongan tetapi berusaha untuk menjadi sempurna.
- ❖ Setiap apa yang kita dapatkan hari ini adalah bekal di hari tua.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- ⌘ Suamiku tercinta, yang senantiasa menyertai dalam setiap langkah kehidupan ku.....
- ⌘ Anak-anakku yang tersayang, yang selalu mendo'akan dan mengharapkan keberhasilan ku.....
- ⌘ Kedua orang tuaku dan mertuaku yang telah memberikan kasih sayangnya kepadaku.....
- ⌘ Seluruh sanak saudara yang mendukung perjuanganku.....
- ⌘ Teman-teman seperjuangku..
- ⌘ Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala berkat rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Permainan Melipat di Paud Permata Bunda Desa Suka Maju Kecamatan Air Nipis 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, M.Pd., 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.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Akhirnya, 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. Permainan Melipat Kertas Origami.....	12
C. Acuan Teori Rancangan atau Disain Intervensi	
Tindakan yang Dipilih	17
D. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan.....	18
E. 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.....	26
 BAB IV	 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	27
	B. Pembahasan.....	36
 BAB V	 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
	A. Kesimpulan	38
	B. Rekomendasi	39
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1. Interval Kategori Penilaian	25
Tabel 4.1. Hasil Penilaian Anak dalam Kegiatan Melipat Bentuk Baju pada Siklus I	29
Table 4.2. Kategori Penilaian Anak Siklus I	30
Tabel 4.3. Persentase Tingkat Keberhasilan Siklus I	31
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Anak dalam Kegiatan Melipat Bentuk Baju pada Siklus II	33
Table 4.5. Kategori Penilaian Anak Siklus I	34
Tabel 4.6. Persentase Tingkat Keberhasilan Siklus I	35
Table 4.7. Perbandingan Siklus I dan Siklus II	36

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Bagan penelitian Tindakan kelas	19
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nama Anak.....	41
Lampiran 2. RPP.....	42
Lampiran 3. Langkah-Langkah Melipat.....	48
Lampiran 4. Lembar Observasi Anak.....	49
Lampiran 5. Lembar Observasi Guru.....	67
Lampiran 6. Surat keterangan teman sejawat	69
Lampiran 7. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	70
Lampiran 8. Photo Penelitian.....	71
Lampiran 9. Riwayat Hidup	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak pada umumnya mengalami masa perkembangan, salah satu perkembangan penting adalah perkembangan motorik. Menurut Januar (1999:54) perkembangan motorik adalah “pengendalian proses fungsi organ tubuh yang menyebabkan terjadinya gerakan. perkembangan motorik dapat mempengaruhi kemampuan seorang dalam masa pertumbuhan untuk bergerak”. Jika terjadi keterbatasan gerak maka sulit baginya melakukan aktifitas kegiatan sehari-hari, sehingga selalu bergantung pada orang lain. Agar ia mampu melakukan aktifitas kegiatan sehari-hari maka dituntut keaktifan motorik halus dan kasar agar dapat berfungsi, untuk memenuhi harapan tersebut maka dibutuhkan latihan bergerak dan beraktifitas misalnya: coret-coret bebas, menulis, memindahkan benda, menggenggam, meremas dan sebagainya.

Umumnya anak normal pertumbuhan dan perkembangan motorik halus, motorik kasar, dan sosialisasinya tidak banyak yang mengalami kendala. Lain halnya dengan anak tunagrahita, mereka tidak mampu mengembangkan motorik halusnya secara optimal sehingga ia membutuhkan perhatian dan latihan khusus untuk memfungsikan perkembangan motorik seperti: melakukan latihan meremas dan menggenggam adonan. Anak berkebutuhan khusus

merupakan anak yang mengalami kelainan gangguan fisik, psikologis, sosial dan neurologis. Umumnya dibawa sejak lahir, bagi anak yang lahir tidak normal (divakum), kondisi fisiknya lemah, sehingga memerlukan bantuan dan latihan khusus.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru, masih ditemukan anak yang mengalami gangguan motorik halus kondisi tersebut tampak seketika anak sedang belajar menulis meniru bentuk garis lingkaran, segi empat, segitiga, menulis huruf A, I, U, E, O, dan juga angka 1-10, guru kelas juga mengakui bahwa anak tersebut kesulitan dalam meremas-remas kertas dan melipat kertas dengan bebas, sehingga hasil kertas yang diremas-remas oleh anak tersebut tidak begitu kusut dan hasil lipatan pun tidak begitu jelas. Memegang pena: anak tidak bisa memegang pena dengan benar, anak hanya memegang pena dengan dua jari yaitu dengan jari telunjuk dan jempol, menghubungkan titik lingkaran, menghubungkan titik segi empat, Menghubungkan titik segi tiga, pada saat anak menghubungkan titik garis yang dihubungannya tidak jelas, dikarenakan kurangnya tekanan pada saat menghubungkan titik tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas kesulitan yang dialami anak berawal pada saat anak masuk sekolah, paling dominan masalahnya adalah menggerakkan jari-jari tangan sehingga mengakibatkan anak untuk sulit mengikuti aktifitas dalam pelajaran keterampilan, usaha yang telah

diberikan guru dalam pembelajaran keterampilan terhadap perkembangan motorik anak yaitu anak selalu diberikan latihan meremas platicin dan meremas kertas dengan bebas. Kertas ini dipilih menjadi uji coba melakukan asesmen terhadap anak yang mengalami gangguan motorik pada jari tangan, pada saat anak pun telah terbiasa dalam pembelajaran keterampilan menggunakan kertas, daun, plastik. Hal ini terjadi di PAUD Permata Bunda Desa Sukamaju Kecamatan Air Nipis, anak-anak masih terlihat belum mampu meremas dan melipat kertas sesuai dengan harapan guru. Oleh sebab itulah peneliti berkeinginan mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan permainan melipat pada PAUD Permata Bunda Desa Sukamaju Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu Selatan.”

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Adapun identifikasi area pada penelitian ini yaitu dengan pengembangan metode pembelajaran dengan menggunakan berbagai media. Secara garis besar penelitian ini merupakan proses pembelajaran sehingga ditemukan strategi yang baik dalam mencapai hasil. Fokus pada penelitian ini yaitu terarah pada kemampuan motorik halus anak dan fokus pada jenis permainan melipat untuk anak.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Agar hasil penelitian tidak terlalu meluas maka peneliti membatasi fokus penelitian yaitu hanya membahas kemampuan motorik halus yang diukur dalam kegiatan permainan melipat kertas.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah permainan melipat dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada PAUD Permata Bunda Desa Sukamaju Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu Selatan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui permainan melipat pada PAUD Permata Bunda Desa Sukamaju Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang baru bagi pengembangan pendidikan anak usia dini.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Guru

Dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus .

b. Sekolah

Dapat meningkatkan mutu PAUD dan dapat menghasilkan anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang baik.

c. Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang permainan melipat sehingga dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar terutama di PAUD.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Motorik Halus

1. Pengertian Kegiatan Motorik Halus

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih (Marni, 2007:39). 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) di laksanakan 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 (Djamrah, 2000:34).

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 kontinu secara rutin. Seperti, bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya (Suharsimi, 2003:33).

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 (Marni, 2007:49).

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 halusnyanya. 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 Motorik Halus

Perkembangan motorik halus anak berdasarkan tahapan usianya (Marni, 2007:49) adalah sebagai berikut:

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 (Elizar, 1996:55).

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 (Elizar, 1996:58).

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. 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 (Elizar, 1996:60).

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 (Januar, 1999:45).

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 (Januar, 1999:46).

B. Permainan Melipat Kertas Origami

1. Pengertian Melipat Kertas Origami

Origami adalah seni melipat kertas untuk membentuk objek seni. Origami berasal dari Jepang dan sudah ada sejak abad ke-17 dan berkembang ke seluruh dunia sejak abad ke-19. Seni origami terus berkembang dan tidak pernah turun popularitasnya.

2. Jenis Origami

Ada beberapa macam jenis origami antara lain (Usman, 2002:12):

a. Origami Bergerak (*Action Origami*)

Origami tidak hanya terdiri dari objek diam, tetapi juga ada yang bisa bergerak. Biasanya gerakan origami dibantu dengan tangan untuk membuat gerakan seperti terbang, melayang, mengepakkan sayap, melompat, atau membuka mulut. Contoh origami aksi yang populer adalah origami kodok yang dapat melompat jika ujung belakangnya di tekan, pesawat terbang atau senjata rahasia ninja yang bisa terbang jika dilempar.

b. Origami Modular (*Modular Origami*)

Origami modular kadang kadang disebut juga origami 3D (tiga dimensi). Origami modular adalah origami yang tersusun dari beberapa lipatan kertas yang berbentuk sama. Biasanya lipatan modul berbentuk sederhana, namun untuk menyusunnya menjadi objek tertentu biasanya cukup sulit.

c. Origami Basah (*Wet-Folding Origami*)

Origami basah adalah seni melipat kertas dimana kertas yang digunakan dilembabkan atau dibasahi. Setelah bentuk origami selesai lalu dibiarkan kering. Kertas yang lembab lebih mudah dibentuk menurut geometri yang lebih fleksibel dibandingkan dengan kertas kering. Keterampilan seniman origami basah tidak hanya melipat tetapi juga membentuk permukaan objek seperti kekukan dan tonjolan.

d. Origami Murni (*Pureland Origami*)

Origami murni adalah jenis seni melipat kertas dengan aturan yang ketat yaitu hanya boleh menggunakan lipatan langsung. Jenis origami ini dikembangkan oleh seniman origami Inggris yang bernama Smith pada tahun 1970-an untuk membantu orang berajar origami atau orang mempunyai keterbatasan fisik motorik.

e. Tesselasi Origami (*Origami Tesselations*)

Tesselasi adalah seni membentuk susunan ubin pada bidang dua dimensi sehingga membentuk bidang beraturan. Tesselasi origami adalah seni membentuk susunan ubin menggunakan kertas yang dilipat sedemikian rupa sehingga menghasilkan bidang yang beraturan.

f. Kirigami

Dalam seni origami tradisional tidak dikenal istilah kirigami, istilah

kirigami sendiri baru dikenal pada abad ke-20. Kirigami adalah seni melipat dan memotong kertas untuk membentuk objek seni. Sebagian orang memasukkan kirigami sebagai bagian dari origami karena kemiripan nama dan adanya unsur melipat kertas pada seni ini.

Manfaat origami, yaitu: pembentukan kemampuan motorik yang lebih sempurna pada kedua tangan, peningkatan kemampuan intelektual, peningkatan kemampuan daya kreatif, merangsang kinerja seimbang antara bagian otak kiri dan kanan, peningkatan daya imajinasi, meningkatkan kemampuan memusatkan perhatian (boleh dibilang meningkatkan konsentrasi), meningkatkan kemampuan daya ingat (memori), melatih kesabaran, memberikan pengalaman emosional dan estetis, dan tentu saja membuat seseorang bisa lebih menghargai kenikmatan, kepuasan, dan kebanggaan akan hasil kerjanya (Usman, 2002:15).

Sebuah situs khusus origami juga menunjukkan manfaat origami dalam kaitannya dengan pendidikan. Yang pertama, origami dapat meningkatkan kemampuan matematika. Dalam proses lipat-melipat pasti terjadi perhitungan, membagi kertas dalam dua atau beberapa lipatan, atau bagaimana membagi kertas tersebut menjadi beberapa bagian yang sama besar. Setelah itu ketika sebuah hasil lipatan origami yang sudah jadi dibuka kembali, akan terlihat pola-pola

simetris dari garis bekas lipatan. Hal ini membantu seseorang (terlebih anak-anak) dalam mengenali pola dan konsep bentuk atau bangun geometris.

Manfaat origami juga berkaitan dengan pengembangan pemahaman seseorang akan seni. Origami memungkinkan kita membentuk kertas (yang merupakan benda dua dimensi karena begitu tipis) menjadi wujud tiga dimensi, dan ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan pikiran spasial seseorang. Ini bisa memupuk pemikiran, bagaimana sesuatu yang sebelumnya tak berwujud bisa menjelma menjadi sesuatu, yang tidak ada menjadi ada. Itulah manfaat origami dalam pembentukan apresiasi dan cita rasa seni (Usman, 2002:17).

Selain itu, menurut Kimita Miyami (2009:44), origami tidak hanya bermanfaat dalam hal-hal yang bersifat ilmiah seperti yang kita bahas di atas. Origami bisa melatih intuisi seseorang, dengan melipat sebuah kertas dan melalui proses yang lama sebelum akhirnya bisa menciptakan sebuah wujud, seseorang jadi terbiasa melihat sebuah proses, memahami bagaimana sesuatu terjadi. Bila hal ini dilatih terus, seseorang bisa dengan sangat mudah memahami sesuatu tengah terjadi dengan menyeluruh, yang kadang tidak dapat dilihat dengan pemahaman “standar”.

Senada pula dengan yang disampaikan oleh Mba Maya Hirai seorang pakar origami, wanita yang pernah mengajar origami di Ashihara Syougakko (SD) di Toyohashi Aichi Jepang ini mengungkapkan beberapa manfaat berorigami bagi anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Melatih motorik halus pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat.
- b. Lewat origami anak belajar membuat mainannya sendiri, sehingga menciptakan kepuasan dibanding dengan mainan yang sudah jadi dan dibeli di toko mainan.
- c. Membentuk sesuatu dari origami perlu melewati tahapan dan proses tahapan ini tak pelak mengajari anak untuk tekun, sabar serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.
- d. Lewat origami anak juga diajarkan untuk menciptakan sesuatu, berkarya dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas ladang imajinasi mereka dengan bentukan origami yang dihasilkan.
- e. Apa yang dirasakan anak-anak ketika berhasil menciptakan sesuatu dari tangan mungil mereka? Kebanggaan dan kepuasan sudah pasti. Terlebih lagi anak belajar menghargai dan mengapresiasi karya lewat origami.

- f. Belajar membaca diagram/gambar, berpikir matematis serta perbandingan (proporsi) lewat bentuk-bentuk yang dibuat melalui origami adalah salah satu keuntungan lain dari mempelajari origami.

Selain manfaat-manfaat di atas, bermain origami juga melatih anak berkomunikasi, mengungkapkan apa yang dipikirkannya serta memberikan waktu bermain yang menyenangkan bersama orangtua. Seperti mengkomunikasikan bentuk apa yang tercipta dari selembar kertas yang dilipat atau anak akan berlatih bertanya kepada orangtua bila terganjal kesulitan di tengah jalan (Usman, 2002:20).

C. Acuan Teori Rancangan atau Disain Intervensi Tindakan yang Dipilih

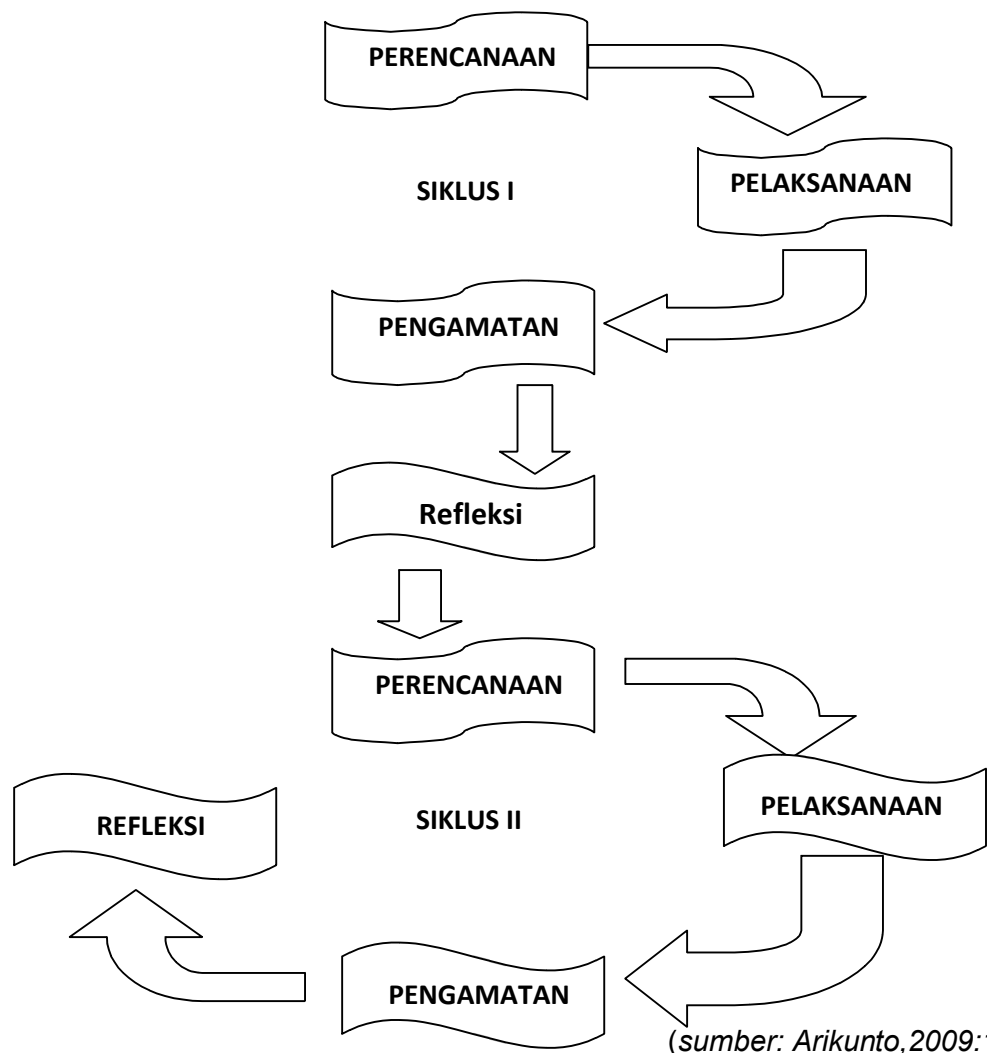
Acuan teori rancangan atau disain tindakan yang dipilih yaitu Penelitian tindakan kelas terdiri dari empat kegiatan utama dalam setiap siklus yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan dan refleksi. Arikunto (2008) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas pada intinya bertujuan untuk memperbaiki berbagai 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.

D. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan pernah dilakukan oleh Suniati (2007:12) dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Permainan Menggunting dan Melipat melalui metode demonstrasi”. Hasil dari penelitian terdahulu terjadi peningkatan hasil penilaian kemampuan motorik halus anak dari siklus pertama ke siklus kedua.

E. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Langkah yang harus dilakukan dalam penelitian ini adalah menyusun skripsi penelitian berdasarkan permasalahan yang ada, kemudian menyusun instrument penelitian yang sesuai dengan permasalahan penelitian, selanjutnya membuat instrument pengumpulan data observasi, media pembelajaran, lembar penilaian anak. Barulah kemudian mengadakan penelitian sampai penelitian tuntas. Sehingga data dapat dikumpulkan dan dianalisis. 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 terdapat masalah, maka akan dilakukan kembali perencanaan tindakan berikutnya, seperti yang tampak pada bagan berikut ini (Arikunto, 2009:16):



(sumber: Arikunto, 2009:16)

Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan dalam 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 PAUD Permata Bunda Desa Suka Maju Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada November 2013. Tahapan penelitian ini dilaksanakan pada Oktober sampai Januari 2013. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	JENIS KEGIATAN	WAKTU PENELITIAN															
		Oktober (minggu ke-)				Nopember (minggu ke-)				Desember (minggu ke-)				Januari (minggu ke-)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

1.	Skripsi Penelitian																
	Persiapan	X															
	Memperbaiki disain penelitian (bimbingan)		X	X													
	Mengurus Izin penelitian			X													
	Menyusun instrumen penelitian (bimbingan)			X	X												
2	Pelaksanaan Penelitian																
	Melakukan tindakan siklus I					X	X										
	Melakukan observasi dan penilaian							X	X								
	Melakukan tindakan siklus II								X	X							
3	Penyusunan Skripsi																
	Pembuatan draf skripsi (bimbingan)									X	X						
	Penyusunan konsep skripsi (bimbingan)										X	X	X				
4	Ujian Skripsi																
	Pelaksanaan Ujian Skripsi													X			
	Perbaikan Skripsi														X		
	Persetujuan pembimbing dan penguji skripsi														X		

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok B Permata

Bunda Desa Suka Maju Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu

Selatan yang berjumlah 9 orang yang terdiri dari 3 orang anak laki-laki dan 6 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 melipat suatu bentukan.
- c) Melakukan interaksi pembelajaran dengan memberi tugas kepada anak untuk menirukan demonstrasi yang dilakukan guru.
- d) Penutup pembelajaran dengan kegiatan tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan, guru menanyakan bagaimana situasi permainan melipata dan menjelaskan manfaat metode demonstrasi. 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 hasil lipatan anak.

4. Refleksi

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

E. Instrument 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 kemampuan motorik halus anak dalam permainan melipat. Adapun indikator pengamatan kemampuan motorik halus anak adalah:
 - a. Ketepatan melipat.
 - b. Kerapian lipatan.
 - c. Kecepatan melipat.
 - d. Keterampilan melipat.
 - e. Keberanian dalam melipat

- f. Minat anak dalam melipat.
- g. Kemampuan anak dalam melipat.
- h. Pemahaman anak tentang cara melipat.
- i. Pemahaman tentang bahan yang digunakan
- j. Hasil lipatan anak

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan bersifat tertutup, data yang dicari mencakup tiga hal sebagai berikut :

1. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, dilakukan oleh guru atau pengamat. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah anak dapat melakukan permainan melipat sendiri tanpa bantuan guru.
2. Penilaian terhadap hasil karya anak dilakukan setelah kegiatan berakhir dengan menilai secara langsung setiap hasil karya anak yang bertujuan untuk melihat apakah anak dapat menyelesaikan hasil karya tepat waktu atau tidak.

G. Teknik Analisis Data

Penilaian terhadap indikator pengamatan berdasarkan empat kategori yaitu sangat baik, baik, sedang dan kurang. Adapun batasan kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Interval Kategori Penilaian

Interval Jumlah Nilai	Kategori
33 – 40	Sangat Baik
26 – 32	Baik
18 – 25	Sedang
10 – 17	Kurang

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

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

Keterangan :

X : Persentase

Y : Jumlah anak yang berhasil

N : Jumlah seluruh anak

(Depdiknas, 2003:12)

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan PTK didasarkan kepada ketentuan sebagai berikut :

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN