



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI PERMAINAN PLASTISIN KELOMPOK B2 DI
TK ILMU AL QUR'AN KECAMATAN KALIWATES
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

**BAYU ADE SOFIYANTO
NIM 130210205004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK
MELALUI PERMAINAN PLASTISIN KELOMPOK B2 DI
TK ILMU AL QUR'AN KECAMATAN KALIWATES
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh

**BAYU ADE SOFIYANTO
NIM 130210205004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Dengan kata alhamdulillah, karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

- 1) Orang tua dan sahabat-sahabat saya Penyakit dan Alfis. Terima kasih atas setiap doa, kasih sayang, waktu serta materi yang telah diberikan dan terima kasih telah menjadi sumber semangat paling utama selama ini selama menempuh pendidikan di Jember;
- 2) Guru-guru sejak Taman Kanak-Kanak, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, serta Dosen pembimbing maupun Penguji Skripsi atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan; dan
- 3) Almater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

Artinya : Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hingga pulang.
(H.R.Tirmidzi *)



*) <http://uzumet.blogspot.co.id/2014/12/motto-hidup-berdasarkan-al-quran-dan.html>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Ade Sofiyanto

NIM : 130210205004

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 11 Agustus 2017

Yang menyatakan,

Bayu Ade Sofiyanto
NIM. 130210205004

PENGAJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN PLASTISIN KELOMPOK B2 DI TK ILMU AL QUR'AN
KECAMATAN KALIWATES
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh

Nama : Bayu Ade Sofiyanto
NIM : 130210205004
Angkatan : Tahun 2013
Daerah Asal : Lumajang
Tempat/Tanggal lahir : Lumajang, 26 Oktober 1995
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yulianti, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. Nuriman. Ph.D.
NIP. 196506011993021001

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI
PERMAINAN PLASTISIN KELOMPOK B2 DI TK ILMU AL QUR'AN
KECAMATAN KALIWATES
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

Oleh

Bayu Ade Sofiyanto
NIM 130210205004

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M. Pd

Dosen pembimbing II : Drs. Nuriman, Ph.D.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jum’at, 11 Agustus 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. Nuriman, Ph.D
NIP. 196506011993021001

Penguji I,

Penguji II,

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Agustiningsih, S.Pd., M.Pd
NIP. 198308062009122006

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M. Sc, Ph. D
NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Bayu Ade Sofiyanto, 130210205004; 49 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Dalam pendidikan anak usia dini terdapat salah satu perkembangan yang penting dan harus di maksimalkan, yakni perkembangan fisik (motorik). Pembelajaran dasar dalam koordinasi gerakan. Aspek pembelajaran motorik dalam pendidikan aspek yang berhubungan dengan tindakan yang ditampilkan siswa setelah menerima materi guru. Artinya, mereka bertindak sesuai dengan perasaan dan pengetahuan mereka. Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B2 di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yang berjumlah 15 anak, diperoleh data kemampuan motorik halus yang bervariasi, untuk 8 anak sekitar 64,52% masih belum berkembang dengan baik, sedangkan 7 anak atau sekitar 35,48% kemampuan motorik halus sudah berkembang dengan baik. Penyebab yang mendasari yaitu kegiatan pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak menjadi tidak fokus dan bosan dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah penerapan kegiatan permainan plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?; dan (2) bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 melalui permainan plastisin di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?;

Penelitian ini dilakukan di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 15 anak, yang terbagi atas 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Proses penerapan metode kegiatan permainan plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan cara guru (peneliti) mendemonstrasikan permainan plastisin dan memberi contoh benda nyata yang ada di kelas, kemudian guru mendemonstrasikan cara bermain plastisin, anak bermain plastisin dan membuat bentuk sesuai instruksi guru. Namun masih ada beberapa anak yang belum bisa membentuk plastisin sesuai yang diinstruksikan oleh guru dan membentuk dengan benar karena penjelasan dari guru yang sulit dipahami anak, sehingga dilakukan siklus II dengan ditambahkan perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus I. Peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an tahun pelajaran 2016/2017 dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 49,54, siklus I 73,57, dan siklus II meningkat menjadi 90,31.

Saran yang dapat disampaikan yaitu, guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak bisa menggunakan metode permainan plastisin dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak. Kepala sekolah hendaknya menyarankan para guru untuk menggunakan metode permainan plastisin dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus, dan untuk peneliti lain hendaknya menjadikan hasil penelitian sebagai acuan dalam penelitian sejenis.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan, akan tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, maka kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang turut membantu kelancaran proses penelitian hingga akhir;
3. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd., selaku Dosen pembimbing utama, Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Dosen pembimbing kedua yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membimbing dan memberikan saran untuk terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Munifah, S. Pd., selaku kepala TK Ilmu Al Qur’an dan Bibit Rahau selaku guru kelompok B2 yang telah bersedia menerima, memberikan bantuan dan bimbingan selama diadakannya penelitian;
7. Orang tua yang telah mencurahkan kasih sayang, keikhlasan, doa, dukungan serta menjadi panutan dan suri tauladan yang baik, Gita Sitaresmi Kinasih

terima kasih selalu menyelipkan doa-doa terbaik, kasih sayang dan selalu memberi semangat;

8. Lukmanul Hakim dan Hendro Try terimakasih selalu mendampingi, menyayangi, memberi semangat ketika saya malas mengerjakan skripsi ini dan mengajarkan tentang banyak hal;
9. Sahabat, teman, dan keluarga besar di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, Alfis, Penyaket dan teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap momen yang telah terlewati selama ini;
10. Sahabat sepermainan Dimas Alif, Ikhsan Dani, Prayetno, Abdul Haris, Imam Gozali, Ageng Ardi dan teman-teman lain, terima kasih atas kebersamaan dan ketersediaan menjadi saudara;
11. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 11 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pengertian Perkembangan Motorik	8
2.1.1 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik	9
2.2 Pengertian Kemampuan Motorik Halus	10
2.2.1 Tujuan Perkembangan Kemampuan Motorik Halus.....	10
2.2.2 Tahap Perkembangan Motorik Halus.....	11
2.2.3 Macam-macam Kemampuan Motorik Halus	11
2.2.4 Metode Pengembangan Motorik Halus.....	12
2.3 Pengertian Bermain	13
2.3.1 Manfaat Bermain.....	14

2.3.2 Karakter Bermain Bagi Anak.....	15
2.4 Permainan Plastisin	16
2.4.1 Pengertian Permainan Plastisin	16
2.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Plastisin.....	17
2.4.3 Penerapan Permainan Plastisin Pada Pembelajaran.....	18
2.5 Peningkatan Kemampuan Meotorik Halus Melalui Permainan Plastisin	19
2.6 Peneliti yang Relevan.....	20
2.7 Kerangka Berpikir.....	21
2.8 Hipotesis Penelitian.....	22
BAB 3.METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Tempat Penelitian	23
3.2 Waktu Penelitian	23
3.3 Subyek Penelitian	23
3.4 Definisi Operasional	24
3.4.1 Permainan Plastisin	24
3.4.2 Kemampuan Motorik Halus	24
3.5 Rancangan Penelitian	24
3.6 Prosedur Penelitian	24
3.6.1 Tahap Pra Siklus.....	25
3.6.2 Tahap Siklus I.....	26
3.6.3 Pelaksanaan Siklus II	28
3.7 Data dan Sumber Data	28
3.8 Teknik Pengumpulan Data	28
3.8.1 Observasi	29
3.8.2 Wawancara	29
3.8.3 Dokumentasi.....	30
3.8.4 Tes Unjuk Kerja	30
3.9 Teknik Analisis Data	30
3.9.1 Langkah-langkah Analisis Data	31
3.9.2 Kriteria Penilaian.....	32

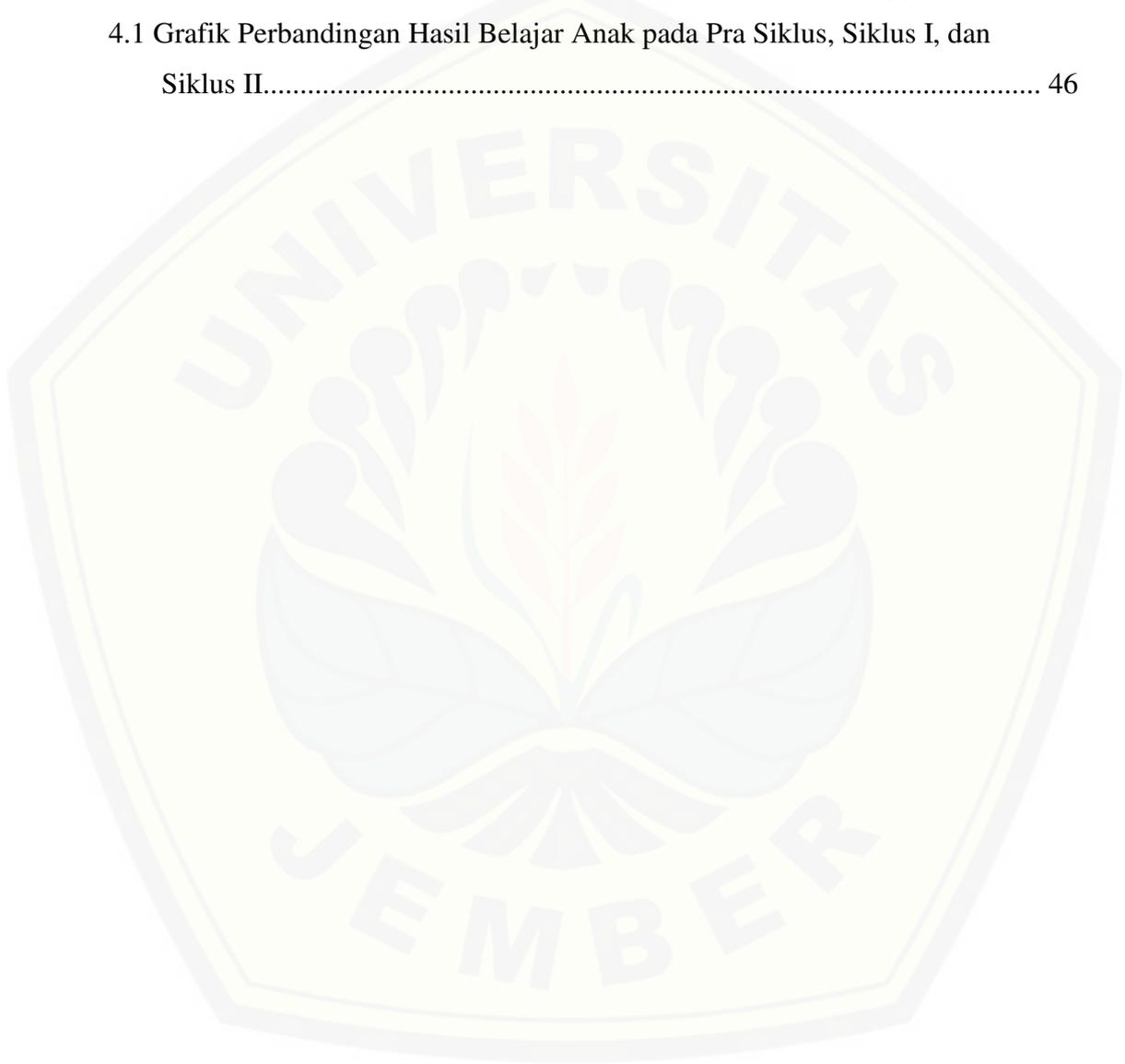
3.9.3 Indikator Keberhasilan	32
BAB 4.HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Jadwal Penelitian	33
4.2 Kondisi Awal (Pra Siklus)	33
4.2.1 Observasi.....	34
4.2.2 Wawancara.....	34
4.2.3 Dokumentasi	34
4.3 Poses Penerapan Permainan Plastisin dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	35
4.3.1 Hasil Dan Pembahasan Siklus I	35
4.3.2 Hasil Dan Pembahasan Siklus II	39
4.4 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	44
4.6 Temuan Penelitian	46
BAB 5.PENUTUP	48
5.1 Kesimpulan	48
5.1.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	49
5.2.1 Bagi Guru	49
5.2.2 Bagi Kepala Sekolah	59
5.2.3 Bagi Peneliti Lain.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Presentase Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Jembe.....	4
3.1 Kualifikasi Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak.....	32
4.1 Jadwal Penelitian.....	33
4.2 Analisis Ketuntasan Peningkatan Motorik Halus Anak Pra Siklus.....	34
4.3 Analisis Ketuntasan Pembelajaran Motorik Halus Anak Siklus I.....	38
4.4 Analisis Ketuntasan Pembelajaran Motorik Halus Anak Siklus II.....	42
4.5 Perbandingan Nilai Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Secara Klasikal Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	45

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....	21
3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart.....	25
4.1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Anak pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	53
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	55
C. Pedoman Observasi Kegiatan Guru	57
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru Siklus I	57
C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Guru Siklus II	59
D. Hasil Wawancara.....	61
D.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	61
D.2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan Siklus I	62
D.3 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan Siklus II	63
E. Dokumentasi	64
E.1 Daftar Nama Guru.....	64
E.2 Daftar Nama Anak	64
E.3 Identitas Sekolah.....	65
E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Pra Siklus.....	67
E.5 Daftar Nilai Pra Siklus.....	70
E.6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I.....	73
E.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II.....	76
F. Alat Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak Dalam Bentuk Rating Scale.....	79
F.1 Lembar Penilaian Pra Siklus Kemampuan Motorik Halus Anak	81
F.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Penerapan Permainan Plastisin dalam Bentuk Rating Scale Siklus I	84
F.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Penerapan Permainan Plastisin dalam Bentuk Rating Scale Siklus II	88
G. Foto Pelaksanaan Tindakan	95
H. Surat Izin Penelitian	100

I. Surat Keterangan Kepala Sekolah	101
J. Biodata	102



BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi; (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian. Berikut ini adalah uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan bagi kehidupan yang akan datang. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang sangat cepat dalam perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki manfaat bagi anak melalui pengalaman yang nyata sehingga anak mampu menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal (Sujiono, 2009:06).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 (Sujiono, 2009:08).

Tahapan tumbuh kembang anak usia dini memang sangat menakjubkan. Bertumbuh berarti bertambahnya ukuran tubuh dan jumlah sel serta jaringan

diantara sel-sel. Adapun berkembang adalah bertambahnya struktur, fungsi dan kemampuan anak yang lebih kompleks, meliputi kemampuan a) sensori, yaitu kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa, dan mencium; b) gerakan, yaitu terdiri dari gerak kasar, gerak halus, dan gerak kompleks; c) berkomunikasi dan berinteraksi, misalnya tersenyum, menangis dan bicara; d) kognitif, yaitu kemampuan mengenal, membandingkan, mengingat, memecahkan masalah, dan kecerdasan; e) bersosialisasi, kemandirian; f) kreativitas; dan g) moral spiritual (Susanto, 2011:05)

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihatnya. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir seperti menyusun puzzle atau mengingat kata-kata sebuah lagu. Dapat pula melakukan permainan kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin, atau tanah liat. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah (Montolalu, 2009:02).

Setiap orangtua pasti menghendaki agar buah hatinya tumbuh menjadi anak yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, kelak agar anaknya menjadi anak yang saleh dan salihah. Harapan untuk menjadikan mereka yang terbaik yang dapat menunjang kehidupan mereka di masa depan, atau untuk kebaikan anak itu sendiri (Susanto, 2011:02). Pada kelompok B sendiri, para orangtua masih mengantar dan menunggu anak disekolah bahkan ada orangtua dari satu anak dikelas B yang menunggu didalam kelas sampai pembelajaran selesai sehingga anak cenderung tidak mandiri dan selalu bergantung pada orang tuanya. Akibatnya anak akan terbiasa untuk selalu dibantu, misalnya orangtua selalu menyuapi anak, mengikat tali sepatu anak, mengancingkan baju, sehingga fleksibilitas tangan dan jari anak kurang terstimulasi dengan baik.

Secara sederhana, pembelajaran motorik dapat diartikan sebagai proses belajar keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik, serta variabel yang mendukung atau yang menghaambat kemahiran maupun keahlian motorik. Aspek pembelajaran motorik dalam pendidikan merupakan aspek yang berhubungan dengan tindakan atau perilaku yang ditampilkan oleh para siswa setelah menerima materi tertentu dari guru artinya, mereka bertindak atau berperilaku berdasarkan pengetahuan dan perasaan mereka. Selain itu, pembelajaran motorik yang diadakan di sekolah juga dimaknai sebagai serangkaian proses yang berkaitan dengan latihan atau pembekalan pengalaman yang menyebabkan perubahan dalam kemampuan individu (siswa) agar bisa menampilkan gerakan-gerakan yang sangat terampil (Decaprio, 2013:16).

Pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan yang bertujuan untuk membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Kurikulum Taman Kanak-Kanak, 2010:4). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 (dalam Masitoh, 2011:6) menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Sujiono, 2009:42). Menurut (Uzlifah

dan Sucipto, 2011:34) tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi potensi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh agar dapat memiliki dasar-dasar aqidah, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, dan menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar.

. Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B2 di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yang berjumlah 15 anak, diperoleh data kemampuan motorik halus yang bervariasi, untuk 11 anak sekitar 64,52% masih belum berkembang dengan baik, sedangkan 4 anak atau sekitar 35,48% kemampuan motorik halus sudah berkembang dengan baik. Penyebab yang mendasari yaitu kegiatan pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak menjadi tidak fokus dan bosan dalam mengikuti pelajaran. Proses pelaksanaan pembelajaran di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 setiap hari tidak pernah ada kegiatan motorik halus. Bahkan permainan yang digunakan selalu sama seperti contoh permainan balok kayu dan membuat anak kurang bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sangat disayangkan, karena perkembangan motorik halus anak yang seharusnya lebih banyak dikembangkan pada usia dini tetapi tidak terealisasi dengan baik. Data tersebut apabila dilihat dalam bentuk persentase adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Presentase Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B2
TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Jember

No	Ketuntasan	f	%
1.	Tuntas	4	25%
2.	Tidak Tuntas	11	75%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dikelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates, maka perlu adanya upaya perbaikan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus. Motorik halus sendiri merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu, gerak tubuh ini merupakan gerakan koordinasi yang cermat. Kegiatan pengembangan motorik

halus anak membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan melalui gerakan tangan dan jari-jemari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana dikemukakan diatas maka, rumusan permasalahanya yaitu sebagai berikut :

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan kegiatan permainan plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 melalui permainan plastisin di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1 mendeskripsikan penerapan kegi permainan plastisin dalam peningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
- 1.3.2 meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 setelah diterapkan permainan plastisin di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 bagi anak didik
 - a. anak dapat percaya diri dalam menyelesaikan tugasnya.

- b. anak dapat mencurahkan imajinasinya sesuai keinginan tanpa takut salah.
- c. anak termotivasi dalam pembelajaran yang meningkatkan kreativitasnya.
- d. anak dapat meningkatkan prestasi belajarnya secara optimal.
- e. anak dapat berkonsentrasi dan fokus dalam pembelajaran, dan
- f. meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

1.4.2 bagi pendidik

- a. dapat menambah referensi dalam memilih metode pembelajaran untuk mengembangkan motorik halus anak.
- b. dapat mengembangkan pemahaman mengenai kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak, dan
- c. dapat meningkatkan kualitas mengajar guru.

1.4.3 bagi peneliti

- a. menambah wawasan dalam melakukan penelitian.
- b. memperoleh pengetahuan dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
- c. menambah referensi untuk penelitian selanjutnya.
- d. mengaplikasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan.
- e. menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan.
- f. menerapkan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
- g. menambah pengalaman langsung mengenai pembelajaran motorik halus.
- h. meningkatkan kreativitas peneliti dalam mengembangkan metode penelitian.

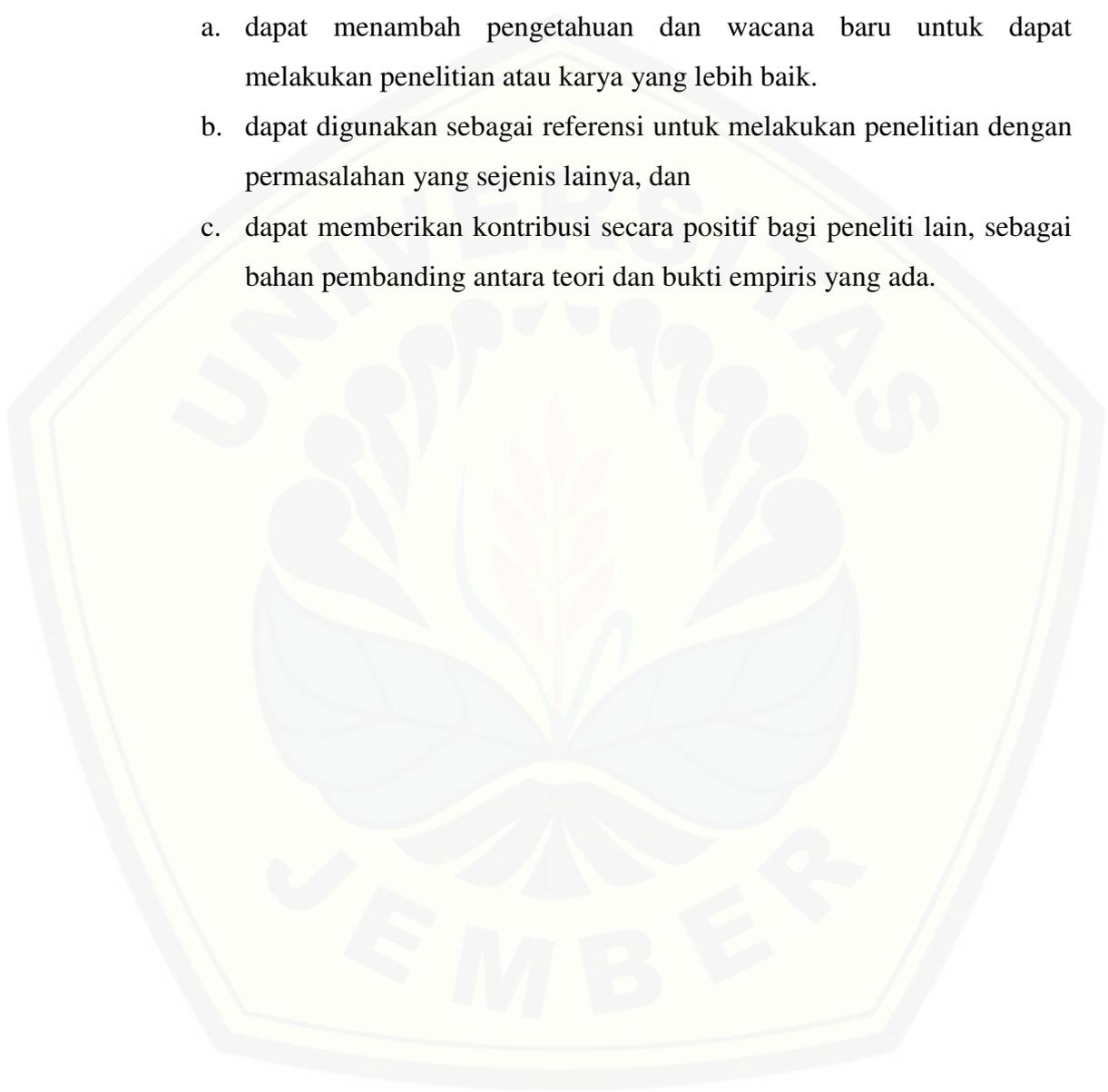
1.4.4 bagi sekolah

- a. meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

- b. mengembangkan kurikulum yang ada disekolah, dan
- c. menjadi acuan program pembelajaran dimasa yang akan datang.

1.4.5 bagi peneliti lain

- a. dapat menambah pengetahuan dan wacana baru untuk dapat melakukan penelitian atau karya yang lebih baik.
- b. dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian dengan permasalahan yang sejenis lainnya, dan
- c. dapat memberikan kontribusi secara positif bagi peneliti lain, sebagai bahan perbandingan antara teori dan bukti empiris yang ada.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang mengenai acuan dalam penelitian. Uraian tersebut antara lain mencakup: (1) pengertian perkembangan motorik anak, (2) pengertian kemampuan motorik halus, (3) pengertian bermain, (4) pengertian plastisin, (5) peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan plastisin, (6) penelitian yang relevan, (7) kerangka berfikir, (8) hipotesis tindakan.

2.1 Pengertian Perkembangan Motorik

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam proses perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini berada dalam masa keemasan sepanjang rentan usia perkembangan. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang sangat cepat dalam perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Motorik adalah semua gerakan yang didapatkan oleh seluruh tubuh (Sujiono, dkk, 2010:4). Sedangkan perkembangan motorik disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Pembelajaran motorik dapat diartikan sebagai proses belajar keahlian gerakan dan penghalusan kemampuan motorik, serta variabel yang mendukung atau yang menghambat kemahiran maupun keahlian motorik. Aspek pembelajaran motorik dalam pendidikan merupakan aspek yang berhubungan dengan tindakan atau perilaku yang ditampilkan oleh para siswa setelah menerima materi tertentu dari guru artinya, mereka bertindak atau berperilaku berdasarkan pengetahuan dan perasaan mereka. Selain itu, pembelajaran motorik yang diadakan di sekolah juga dimaknai sebagai serangkaian proses yang berkaitan dengan latihan atau pembekalan pengalaman yang menyebabkan perubahan dalam kemampuan individu (siswa) agar bisa menampilkan gerakan-gerakan yang sangat terampil (Decaprio, 2013:16). Berdasarkan pendapat diatas,

dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah proses perubahan yang dialami individu dalam pertumbuhan menuju kematangan atau kedewasaan dan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu aspek perkembangan yang perlu diberikan adalah fisik motorik. Motorik adalah suatu gerakan yang didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik disebut sebagai perkembangan dari kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan fisik motorik sendiri yaitu kemampuan mengendalikan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi yang berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan yang ada pada waktu lahir.

2.1.1 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik

Menurut Dalyono (1997:80-83) hal-hal yang mempengaruhi atau memperlambat perkembangan motorik anak adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan motorik dipengaruhi oleh proses dan hasil belajar;
- b. Kurangnya kesempatan anak untuk dapat melakukan aktivitas motorik dikarenakan kurangnya stimulus;
- c. Tuntutan yang terlalu tinggi dari lingkungan yaitu anak dituntut untuk melakukan aktivitas motorik tertentu padahal organ motoriknya belum matang;
- d. Adanya tekanan psikologi dan kesehatan anak;
- e. Lingkungan yang tidak mendukung dalam pembelajaran.

Menurut Abdurrahman (2009:144) faktor yang mempengaruhi atau memperlambat perkembangan motorik anak adalah sebagai berikut:

- a. Gerakan melimpah (*overflow movement*) yaitu ketika anak ingin menggerakkan tangan kanan, tangan kiri ikut bergerak tanpa sengaja;
- b. Kurangnya koordinasi dalam aktivitas motorik; dan
- c. Kesulitan dalam koordinasi motorik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi motorik anak, sebagai seorang pendidik maupun orang tua harus mengetahui faktor-faktor tersebut, hal ini bertujuan untuk mendapatkan solusi dalam mengatasi masalah tersebut, sehingga aspek perkembangan motorik anak

dapat berkembang secara optimal. Peneliti akan lebih membahas tentang aspek perkembangan motorik halus.

2.2 Pengertian Kemampuan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus meliputi perkembangan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil atau halus dan fungsinya. Menurut Lerner (dalam Wiyani, 2013:66) gerak motorik halus merupakan kelenturan otot-otot halus seperti jari-jari tangan dengan menggunakan koordinasi antara mata dan tangan.

Selanjutnya menurut Ramli (2005:50) perkembangan motorik halus berlangsung melalui perkembangan *proximodistal* (perkembangan dari pusat badan ke arah jari-jemari tangan) dan melalui perkembangan *cephalocaudal* (perkembangan dari bagian atas badan turun ke kaki). Senada dengan pendapat diatas, menurut Sumantri (dalam Juwati, 2013:14) menyatakan gerak motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata tangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus yaitu kemampuan menggunakan otot-otot kecil/halus yang memerlukan kecermatan dalam koordinasi antara mata dan tangan. Ketika anak membuat bentuk dengan plastisin maka anak akan menggunakan otot-otot kecil atau halus pada jari-jari tangan, namun jika tidak ada koordinasi yang baik antara mata dan jari tangan maka hasil pembuatan bentuk dengan menggunakan plastisin tidak akan maksimal.

2.2.1 Tujuan Perkembangan Kemampuan Motorik Halus

Menurut Saputra (dalam Wikaningtyas, 2014:56) tujuan perkembangan motorik halus yaitu mengembangkan kemampuan kedua tangan anak, mengembangkan koordinasi kecepatan gerak tangan dan mata, dan melatih penguasaan emosi. Perkembangan kemampuan motorik halus bertujuan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus sesuai tahap perkembangan anak.

Senada dengan pendapat diatas menurut Sumantri (dalam Primasari, 2014:6) tujuan pengembangan motorik halus yaitu:

- a. Mengembangkan kemampuan gerak tangan anak;
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari anak untuk kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda;
- c. Mengkoordinasi indera mata dan aktivitas tangan; dan
- d. Mengendalikan emosi saat beraktivitas.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perkembangan kemampuan motorik halus yaitu anak mampu memfungsikan otot-otot jari tangan dengan baik maka diharapkan anak memiliki kesiapan dalam hal menulis, menggambar, mewarnai dsb, sehingga anak memiliki bekal untuk kesiapan memasuki jenjang sekolah selanjutnya.

2.2.2 Tahap Perkembangan Motorik Halus

Anak usia dini mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal, dengan mendapatkan stimulasi yang tepat disetiap fase perkembangan anak. Menurut Sumantri (dalam Primasari, 2014:12) menyatakan bahwa aspek perkembangan fisik motorik sebagai berikut: melakukan gerak koordinasi mata dan tangan anak, melatih gerak jari-jemari tangan anak, menjiplak bentuk, dan membentuk untuk menghasilkan suatu bentuk.

Menurut Berk (dalam Suyadi, 2010:69) tahap perkembangan motorik halus ini dengan membandingkan dengan gerak motorik kasar. Dengan kata lain, Berk (dalam Suyadi, 2010:69) memahami bahwa tahap perkembangan motorik halus kebalikan dari tahap perkembangan motorik kasar. Ia menyatakan bahwa pada anak usia dini prasekolah telah terjadi perubahan besar pada tahap perkembangan motorik halusnya.

2.2.3 Macam-macam Kemampuan Motorik Halus

Kemampuan motorik halus memungkinkan adanya gerak manipulatif. Menurut Montolalu, dkk. (2005:5:7) gerak manipulatif merupakan gerak tubuh

yang mengontrol gerak otot-otot kecil/halus serta koordinasi antara mata dan tangan. Selanjutnya menurut Wiyani (2013:66) kemampuan motorik melibatkan otot-otot kecil/halus yang memungkinkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tanganya. Ada empat macam kemampuan motorik halus yaitu (1) menggenggam, (2) memegang, (3) merobek, (4) menggunting. Sementara itu koordinasi antara mata-tangan menurut Montolalu, dkk. (2005:6:7) yaitu :

- a. Gerakan menjahit sederhana menggunakan tali sepatu, benang wol, tali rafia, dan sebagainya;
- b. Memasukkan surat ke dalam amplop;
- c. Membentuk dengan plastisin;
- d. Membuat prakarya (menggunting dan menempel);
- e. Gerakan memasukkan benda kecil kedalam lubang;
- f. Gerakan mengambil suatu benda dengan hanya menggunakan ibu jari dan telunjuk tangan dan sebagainya; dan
- g. Menjiplak angka, benda-benda lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus memungkinkan adanya gerak manipulatif. Gerak manipulatif merupakan gerak tubuh yang mengontrol gerakan otot-otot kecil/halus serta koordinasi antara mata dan tangan.

2.2.4 Metode Pengembangan Motorik Halus

Menurut Lovia (2012) metode pengembangan motorik halus adalah suatu cara yang digunakan dalam pembelajaran dan pengembangan motorik halus anak usia dini.

Pendapat lain diungkapkan oleh sumantri (dalam Sudiasih, 2014:22) metode yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak yang digunakan di TK adalah sebagai berikut: (1) metode demonstrasi, (2) metode pemberian tugas, (3) metode bermain. Berikut ini adalah metode pengembangan motorik halus anak:

- a. Pemberian tugas, pemberian tugas lebih mengutamakan pada perkembangan aspek fisik motorik, kognitif, seni, sosial dan emosional anak. Karena pada setiap kegiatan yang dilakukan

- oleh anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara menyeluruh.
- b. Praktek langsung adalah penilaian yang diberikan pada anak dengan cara praktek langsung. Tujuannya dapat menilai kemampuan anak secara langsung dan mengetahui apakah anak mengerti dan memahami apa yang telah disampaikan oleh pendidik.
 - c. Demonstrasi adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan melihat dan mendengarkan diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode pengembangan motorik halus digunakan dalam pembelajaran dan pengembangan motorik halus dalam pembelajaran, disini peneliti menggunakan metode demonstrasi, praktek langsung dan bermain.

2.3 Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain, melalui bermain anak memperoleh kesempatan dalam bereksplorasi dan bereksperimen dengan alam sekitarnya (Montolalu, dkk. 2005:1.4). senada dengan pendapat diatas menurut Hill (dalam Montolalu, dkk. 2005:1.7) anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda-benda serta alat-alat bermain yang ada dilingkungannya mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri. Sedangkan menurut Dewey (dalam Montolalu, 2005:1.7) anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Senada dengan pendapat diatas menurut Bettelheim (dalam Fadillah dan Khoridah, 2013:147) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali ditetapkan sendiri olehh pemain dan tidak ada hasil akhir dari

permainan, bermain berbeda dengan bekerja. Bermain hasil akhir kegiatan tidaklah penting, sedangkan bekerja hasil akhir sangatlah penting.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak mendapatkan kesenangan dan kepuasan dalam bermain, bermain itu alamiah dan spontan, bermain relatif bebas dari aturan-aturan mereka sendiri. Anak bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya selama itu tidak berbahaya bagi mereka, anak juga dapat berinteraksi langsung dengan teman sebayanya.

2.3.1 Manfaat Bermain

Melihat pengertian diatas banyak manfaat yang diperoleh anak dari kegiatan bermain. Salah satunya adalah sebagai sarana belajar anak usia dini, karena pada masa itu bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak, banyak hal yang bisa dipelajari anak saat bermain. Melalui bermain diharapkan memberi manfaat bagi anak dari seluruh segi aspek perkembangannya.

Bermain memiliki manfaat bagi anak antara lain :

- a. Bermain memicu kreativitas;
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak;
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik;
- d. Bermain bermanfaat untuk empati;
- e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindera;
- f. Bermain sebagai media terapi;
- g. Bermain melakukan penemuan (Montolalu, 2009:1.19)

Bermain menumbuhkan rasa ingin menyelidiki yang akan memperkaa pengertiannya, bermain juga membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Mulyasa (dalam Khorida, 2013:149) ‘Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan

imajinasinya. Melalui bermain, anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan (Montolalu, 2009:1.19) Vygotsky (dalam Montolalu, 2009:1.14) juga mengatakan bahwa bermain juga memiliki peran langsung dalam perkembangan kecerdasan (kognitif) anak, yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian dalam menentukan perkembangan berpikir abstrak anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, bermain bermanfaat untuk belajar bergaul dengan teman sebayanya, bermain memicu perkembangan kognitif, sosial emosional dan moral anak.

2.3.2 Karakteristik Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan sekaligus memiliki unsur pendidikan bagi anak. Bermain harus dilakukan sesuai keinginan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain sehingga anak akan bermain tanpa ada rasa takut untuk melakukan aktivitas bermain apapun dan melakukan aktivitas-aktivitas bermain yang berbeda-beda setiap saat. Beberapa karakteristik bermain anak menurut Montolalu (2009:2.4)

- a. Bermain adalah sukarela;
- b. Bermain adalah pilihan anak;
- c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan;
- d. Bermain adalah simbolik;
- e. Bermain adalah aktiv melakukan kegiatan

Bermain membantu anak menambah pengetahuan dan mengenal lingkungan kehidupannya dengan lebih baik serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak.

Karakteristik bermain anak menurut Jeffree dan Hewson (dalam Sujiono, 2009:146) adalah:

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak;
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati;
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya;
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil;
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain;
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Berdasarkan pendapat di atas karakteristik meliputi 3 hal yaitu bermain harus dilakukan sukarela, bermain harus menyenangkan dan bermain harus aktif yang dilakukan anak dengan melibatkan berbagai jenis aktivitas baik fisik, psikis, maupun imajinasinya.

2.4 Permainan Plastisin

2.4.1 Pengertian Permainan Plastisin

Plastisin adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari permainan tanah liat (lempung). Plastisin mudah dimainkan dan disukai anak-anak, bermain plastisin dilakukan dengan cara memberi warna dan membentuk keinginan sesuai keinginan anak (Jatmika, 2012:84).

Senada dengan pendapat di atas menurut (Hanifah, 1984:50:51) yang dimaksudkan bermain plastisin adalah untuk memperkenalkan kepada anak didik tentang cara membentuk suatu benda dari plastisin, serta memupuk kreativitas anak didik agar lebih berkembang. Adapun langkah-langkah penggunaan plastisin menurut (Hanifah, 1984:51) yaitu:

- a. Guru memperkenalkan benda-benda kepada anak. Sifat benda itu serta diberitahukan bahwa benda itu bila diremas-remas menjadi lunak serta mudah dibentuk menurut kemauan diri kita sendiri;
- b. Memperlihatkan kepada anak-anak cara pemakaian plastisin, serta guru langsung memberi contoh pembuatan sesuatu dari plastisin didepan anak-anak;
- c. Apabila anak didik telah memahami cara membuat sesuatu bentuk dengan plastisin, maka guru menyuruh anak-anak untuk membuat bentuk-bentuk dari plastisin menurut keinginannya sendiri;

- d. Guru didalam pelaksanaan kegiatan ini, berfungsi sebagai pembina dan pengawas, agar kreatif-kreatif anak dapat lebih berkembang melalui kegiatan ini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dapat mengembangkan pikiran, motorik halus anak serta menunjang kreativitas anak untuk lebih berpikir kritis tentang meniru benda-benda disekitar.

2.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

Menurut Maesky (2011:xii) menyatakan bahwa bermain dengan plastisin mainan dianggap sebagai aktivitas modeling atau membuat patung. Plastisin memiliki kelebihan yaitu bahan mudah didapat, memiliki banyak warna ang disukai anak, dapat dibuat menjadi berbagai bentuk, plastisin dapat dibuat sendiri, dapat digunakan berulang-ulang, harga plastisin maupun bahan-bahan plastisin bagi yang ingin membuat sendiri terjangkau dan sebagainya. Sedangkan kelemahan plastisin yaitu membutuhkan banyak tempat (baskom/mangkuk) dalam membuat plastisin, anak yang memiliki alergi terhadap gandum/tepung akan mengalami iritasi.

Senada dengan pendapat di atas menurut Junianto (2013:15) plastisin memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut: Kelebihan plastisin yaitu:

1. Bahan yang digunakan aman dan mudah didapat;
2. Plastisin dapat dibuat sendiri;
3. Memiliki banyak warna yang menarik bagi anak;
4. Plastisin akan tetap lunak dan tidak akan keras setelah digunakan sehingga dapat digunakan berulang-ulang;
5. Bermain plastisin dapat memberikan pengalaman/ praktek secara langsung pada anak dengan membuat berbagai bentuk, dan
6. Dapat menunjukkan obyek secara utuh.

Sedangkan kelemahan plastisin yaitu: tidak bisa menjangkau sarana dalam jumlah yang besar, cara membuat plastisin sedikit repot bagi yang tidak memiliki waktu, membutuhkan tempat yang luas dalam bermain plastisin, akan sulit bagi yang tidak suka kotor.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa semua media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kita sebagai pendidik harus mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media pembelajaran sehingga tidak akan mengganggu pembelajaran yang akan diterapkan.

2.4.3 Penerapan Permainan Plastisin Pada Pembelajaran

Menurut Indira (2006:8) bahan-bahan dan cara untuk membuat plastisin sebagai berikut: Bahan-bahan untuk membuat plastisin yaitu: tepung terigu, tepung tapioka, tepung beras, air, minyak goreng, dan pewarna makanan. Cara membuat adonan plastisin yaitu : campurkan tepung terigu, tepung tapioka, tepung beras, dan air dalam sebuah baskom, bila adonan telah selesai dicampur beri pewarna makanan dan minyak goreng, setelah selesai plastisin siap digunakan.

Selanjutnya menurut Jatmika (2012:84) beberapa cara yang harus dilalui dalam bermain plastisin sebagai berikut:

- a. Ambil sedikit adonan plastisin yang sudah siap dibentuk;
- b. Buat bentuk dasar plastisin sesuai dengan bentuk yang diperlukan, seperti bentuk bulat, lonjong, panjang, kotak, dan sebagainya;
- c. Jika seorang anak mengalami kesulitan dalam membuat sendiri sebuah bentuk benda, maka untuk memudahkannya dalam berkreasi plastisin, ia bisa menggunakan media cetakan dengan bentuk yang sangat beragam;
- d. Gabungkan bentuk-bentuk yang tadi sudah dibuat menjadi bentuk baru sesuai dengan bermacam-macam karakter dan imajinasi yang akan dibuat; dan
- e. Kalau sudah pandai membentuk bermacam-macam karakter, bisa ditingkatkan dengan membentuknya dari bahan yang lainya.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan plastisin pada anak didik adalah sebagai berikut :

- a. Guru membagikan plastisin pada anak-anak.
- b. Guru menempelkan media gambar bunga di papan tulis.

- c. Guru menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara membuat bentuk plastisin menjadi bunga.
- d. Guru menjelaskan sambil mengajak anak untuk mempraktekkan cara membuat plastisin menjadi bunga.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa plastisin dapat digunakan untuk membuat bermacam-macam bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, membentuk plastisin dapat meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak, selain itu anak juga dapat mengenal berbagai macam bentuk objek/benda.

2.5 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Plastisin

Kemampuan motorik halus memungkinkan adanya gerak manipulatif. Menurut Montolalu, dkk. (2005:7:5) gerak manipulatif merupakan gerak tubuh yang mengontrol gerak otot-otot kecil atau halus serta koordinasi antara mata dan tangan. Selanjutnya menurut Wiyani (2013:66) kemampuan motorik melibatkan otot-otot kecil atau halus yang memungkinkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tanganya.

Bermain plastisin adalah media yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Menurut Indira (2006:10) penggunaan plastisin memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, hal ini terjadi ketika anak menggenggam, memukul, meremas-remas, mencubit menjadi bagian-bagian kecil, membuat lempengan bundar, memotong, menggulung, menggiling, mencetak, menipiskan, dan sebagainya.

Menurut Maesky (2011:xii) menyatakan bahwa bermain dengan plastisin mainan dianggap sebagai aktivitas modeling atau membuat patung. Plastisin memiliki kelebihan yaitu bahan mudah didapat, memiliki banyak warna yang disukai anak, dapat dibuat menjadi berbagai bentuk, plastisin dapat dibuat sendiri, dapat digunakan berulang-ulang, harga plastisin maupun bahan-bahan plastisin bagi yang ingin membuat sendiri terjangkau dan sebagainya. Sedangkan

kelemahan plastisin yaitu membutuhkan banyak tempat (baskom/mangkuk) dalam membuat plastisin, anak yang memiliki alergi terhadap gandum/tepung akan mengalami iritasi.

Menurut Junianto (2013:8) plastisin memiliki kelebihan seperti, bahan yang digunakan mudah didapat, plastisin dapat dibuat sendiri, memiliki banyak warna yang menarik bagi anak, bahan yang digunakan aman bagi anak, dapat dibuat menjadi berbagai bentuk, plastisin akan tetap lunak dan tidak akan keras setelah digunakan sehingga dapat digunakan berulang-ulang, bermain plastisin dapat memberikan pengalaman atau praktek secara langsung pada anak dengan membuat berbagai bentuk penajian secara konkrit, tidak ada verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh, dapat memperlihatkan struktur organisasi dan alur secara jelas, dan plastisin dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.

2.6 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang berkaitan dengan motorik halus anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Imamah (2016) mengenai keterampilan motorik halus dapat disimpulkan hasilnya yaitu 50% (10 anak) keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin berkembang dengan sangat baik, 45% (9 anak) keterampilan motorik halus melalui bermain plastisin berkembang dengan baik, 5% (1 anak) keterampilan motorik halus melalui bermain plastisin berkembang dengan cukup baik.

Penelitian yang selanjutnya, dilakukan oleh Kinasih (2016) dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada nilai rata-rata hasil belajar anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 secara kelompok pada siklus 1 dan siklus 2. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar anak mempengaruhi hasil belajar mengkolase dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

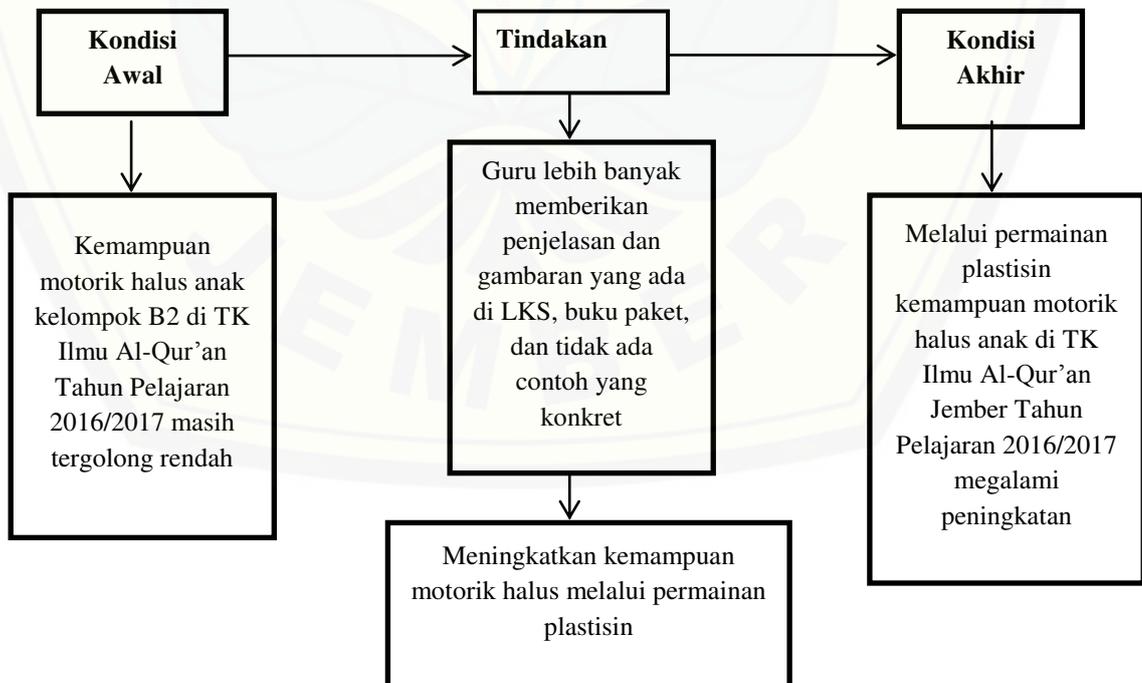
Berdasarkan beberapa penelitian di atas menginspirasi untuk melakukan penelitian dengan fokus yang berbeda dari penelitian yang telah ada, kemampuan motorik halus dapat ditingkatkan melalui berbagai metode dan media yang

menarik, maka dengan menggunakan permainan plastisin diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak usia dini.

2.7 Kerangka Berpikir

Keterampilan motorik halus anak kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 masih tergolong rendah. Hal yang menyebabkan rendahnya keterampilan motorik halus anak kelompok B2 dikarenakan metode pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motorik halus yang dilakukan masih kurang efektif dan penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran bersifat monoton seperti mengerjakan buku paket dan majalah, menulis, menggambar bebas dan mewarnai, sehingga pembelajaran terasa membosankan. Kondisi tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang harus diatasi. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi suatu masalah tersebut adalah melalui kegiatan bermain plastisin.

Kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

Kegiatan bermain plastisin yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 akan dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama guru melaksanakan pembelajaran melalui permainan plastisin dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Siklus kedua, guru melaksanakan hal yang sama dalam pembelajaran yaitu dengan permainan plastisin dalam mengembangkan motorik halus anak, namun dengan kegiatan yang berbeda dengan sebelumnya.

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian “Jika guru menerapkan metode permainan plastisin maka kemampuan anak kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam motorik halus akan meningkat”.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini akan dibahas hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian. Metode penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain: (1) Tempat Penelitian; (2) Waktu Penelitian; (3) Subjek Penelitian; (4) Definisi Operasional; (5) Rancangan Penelitian; (6) Prosedur Penelitian; (7) Data dan Sumber Data; (8) Teknik Pengumpulan Data; dan (9) Analisis Data. Berikut uraian masing-masing isi dari bab ini.

3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Pertimbangan yang mendasari pemilihan tempat penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- a. terdapat permasalahan dalam pembelajaran pada anak kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an.
- b. adanya kesediaan TK Ilmu Al-Qur'an dijadikan tempat penelitian.
- c. penggunaan media di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yang kurang menarik.
- d. jumlah anak kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an yang ideal.

3.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaannya pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Dilaksanakan pada waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Jumlah anak kelompok B2 sebanyak 15 anak, terdiri atas 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

3.4 Definisi Operasional

3.4.1 Permainan Plastisin

Permainan plastisin merupakan permainan anak kelompok B2 di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dalam bermain plastisin harus memperhatikan teknik membentuk, cara bermain, dan variasi bentuk.

3.4.2 Kemampuan Motorik Halus

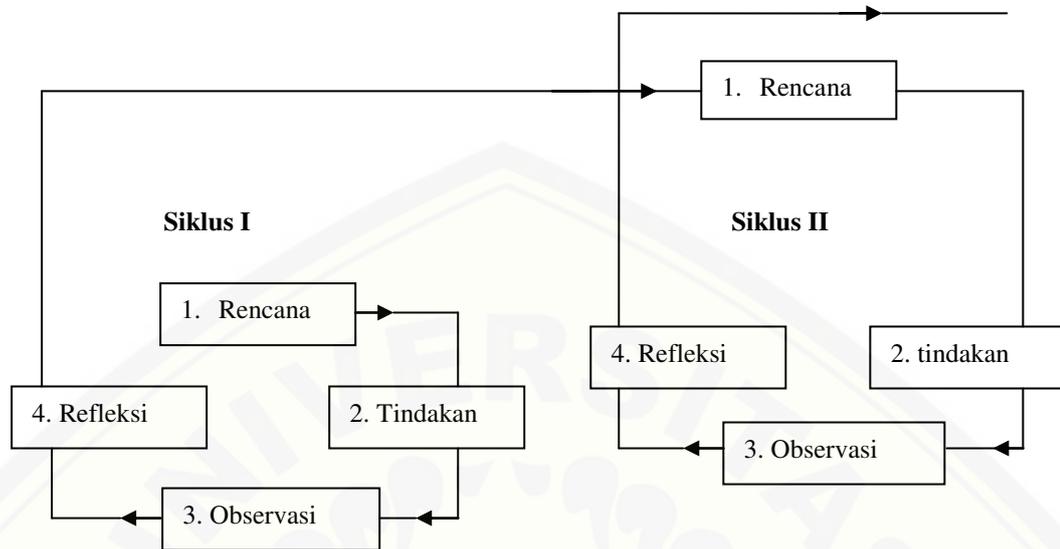
Kemampuan motorik halus adalah kemampuan menggunakan otot-otot kecil/halus yang memungkinkan anak membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan, membuat berbagai bentuk, dan luwes dalam membentuk.

3.5 Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 melalui media plastisin di TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Menurut Wardhani (2008:14), PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

3.6 Prosedur Penelitian

Menurut Mulyasa (2009:70) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu. langkah pertama adalah melaksanakan rencana, langkah kedua yaitu tindakan, langkah yang ketiga adalah observasi, dan langkah yang keempat adalah refleksi. Penelitian ini akan dilakukan sebanyak dua siklus karena jika melakukan satu siklus penelitian masih dianggap belum tuntas. Keempat tahapan pada setiap siklus di atas dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart
(Sumber: Mulyasa, 2009:73)

3.6.1 Tahap Pra Siklus

Tahap pra siklus merupakan tahap yang dilakukan sebelum tindakan penelitian. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah tahap pelaksanaan pra siklus yaitu:

- a. memohon ijin kepada kepala sekolah TK untuk melakukan penelitian di TK Ilmu Al-Qur'an Kelurahan Jember Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.
- b. melaksanakan wawancara kepada guru kelas sentra seni TK Ilmu Al-Qur'an Kelurahan Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember mengenai kemampuan motorik halus anak kelompok B2.
- c. melaksanakan observasi mengenai kemampuan motorik halus anak kelompok B2TK Ilmu Al-Qur'an Kelurahan Jember Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; dan
- d. menentukan jadwal penelitian yang akan dilaksanakan.

3.6.2 Tahap Siklus I

Pada tindakan pra siklus diketahui bahwa kemampuan motorik halus anak kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an masih lemah, oleh karena itu dilakukan siklus I. Penerapan siklus I ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media plastisin. Langkah-langkah pada siklus I dilakukan berdasarkan 4 tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap ini dilakukan untuk menyiapkan segala yang dibutuhkan dalam melakukan tindakan sebagai solusi masalah yang telah ditentukan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- 1) menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH);
- 2) menyiapkan media plastisin;
- 3) mengenalkan media plastisin pada guru;
- 4) menyusun instrumen penelitian, meliputi lembar pedoman observasi, terhadap guru dan anak, pedoman wawancara terhadap guru, serta pedoman tes lisan dan unjuk kerja anak.
- 5) menyiapkan obsever untuk membantu mengamati saat kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

b. Tahap Tindakan

Siklus I ini dilakukan usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan musikalitas anak. Tahap tindakan ini merupakan tahap pelaksanaan dari kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

- a. Guru meminta anak meletakkan sepatu dan tas ditempatnya dan mengambil nomer kedatangan;
- b. Guru meminta anak berbaris dan masuk kelas dengan rapi;
- c. Mengucap salam dan menyapa anak-anak;
- d. Mengabsen anak;
- e. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

- a) guru menjelaskan tentang bermain plastisin;
- b) guru menjelaskan tentang membentuk plastisin menjadi macam-macam bentuk secara sederhana;
- c) guru mengajak anak bernyanyi lagu ayo main plastisin (lagu cangkul);
- d) guru membentuk 3 kelompok yaitu kelompok merah, biru, dan kuning;
- e) guru membagi 3 kelompok tersebut dengan tema buah-buahan dan memberi kesempatan anak untuk mengembangkan kreativitasnya dengan membentuk apa saja sesuai tema.

3) Penutup

- a) guru melakukan evaluasi tentang materi pada hari ini, yaitu bertanya materi yang telah dijelaskan kepada anak;
- b) guru memberikan informasi mengenai kegiatan yang dilakukan besok;
- c) guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama, bedo'a sebelum pulang dan guru memberi salam.

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini dilakukan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan, yaitu dengan mengamati kegiatan belajar anak kelompok B2 selama proses pembelajaran. Indikator yang diamati pada anak meliputi membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan, membuat berbagai bentuk, dan luwes dalam membentuk.

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh 3 pengamat, pengamat pertama mengamati kemampuan membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan, pengamat kedua mengamati kemampuan membuat berbagai bentuk, pengamat ketiga mengamati keluwesan dalam membentuk. Observasi ini dilakukan untuk mengamati kegiatan guru dan anak dalam proses pembelajaran, serta kendala yang dialami dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Tahap Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji atau memikirkan apa dan mengapa dampak suatu tindakan terjadi di kelas. Pengkajian ini dilakukan

berdasarkan data yang didapatkan dari kegiatan wawancara, observasi, dan hasil tes unjuk kerja anak dengan kriteria yang telah ditentukan dalam analisis data, sehingga akan diperoleh informasi mengenai apa yang telah terjadi pada setiap siklus dan dijadikan acuan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

3.6.3 Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan pengkajian data pada tahap refleksi siklus 1, maka kendala-kendala dan kekurangan yang ditemui akan diperbaiki pada siklus II. Siklus II ini tetap dilakukan walau tujuan penelitian telah tercapai. Hal ini dilakukan sebagai pemantapan agar kemampuan motorik halus anak dapat berkembang lebih baik. Siklus II ini memiliki tahapan yang sama seperti pada siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

3.7 Data dan Sumber Data

Data yang didapat dari hasil penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang didapat dari hasil wawancara guru sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan bermain plastisin untuk meningkatkan motorik halus anak, hasil observasi mengenai aktivitas guru dalam pembelajaran terhadap kemampuan motorik halus dan dari aktivitas yang dilakukan anak. Data kuantitatif merupakan data yang didapat dari hasil tes unjuk kerja anak sesudah melaksanakan kegiatan bermain plastisin.

Sumber data dari penelitian ini adalah guru kelompok B2, anak kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017, kepala sekolah, dokumen dan arsip-arsip sekolah serta beberapa referensi yang relevan.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid dari suatu penelitian. Teknik pengumpulan data ada beberapa macam teknik yang bisa digunakan. Secara umum teknik pengumpulan data ada empat macam yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket (Sukardi, 2013:44).

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Berikut adalah penjelasan dari teknik pengumpulan data tersebut.

3.8.1 Observasi

Observasi adalah proses mengamati kegiatan secara langsung saat dipresentasikan tidak sekedar direkam (Wardhani 2008: 21). Observasi dilakukan sebelum tindakan dan pada saat tindakan berlangsung. Observasi sebelum tindakan dilakukan untuk mengamati pembelajaran yang dilakukan guru kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 yang bertujuan untuk menemukan permasalahan pembelajaran yang terjadi, sehingga dapat dilakukan perbaikan melalui tindakan siklus I.

Penelitian ini menggunakan 3 pengamat. Ketiga pengamat tersebut adalah guru kelompok B2, dan 2 teman sejawat. Lembar observasi untuk kegiatan guru berupa *chek list*, sedangkan lembar yang digunakan untuk mengamati aktivitas anak serta memberikan penilaian kepada anak dalam kegiatan bermain plastisin, berupa *rating scale*.

3.8.2 Wawancara

Wawancara adalah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2002:132). Penelitian ini menggunakan metode wawancara, karena digunakan untuk mendapat informasi dari narasumber guru kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan hasil kegiatan pembelajaran di kelas sebelum dan sesudah diterapkan media plastisin dan kendala-kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran di kelas.

3.8.3 Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang yang tertulis (Arikunto, 2002:135). Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi karena membutuhkan data baik secara tertulis maupun berupa foto. Metode dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data, profil TK Ilmu Al-Qur'an, data guru, data anak kelompok B, perangkat pembelajaran dan foto-foto kegiatan penelitian.

3.8.4 Tes Unjuk Kerja

Tes unjuk kerja adalah tes yang didapatkan dari hasil kegiatan siswa secara langsung (Trianto, 2011:271). Tes unjuk kerja merupakan proses pengambilan informasi berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan dari hasil kerja anak secara langsung. Tes unjuk kerja dilakukan dalam penelitian ini karena penilaian unjuk kerja dilaksanakan pada saat anak mengerjakan kegiatan secara langsung yaitu kegiatan bermain plastisin. Tes unjuk kerja digunakan untuk menilai kemampuan membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan, kemampuan membuat berbagai bentuk, luwes dalam membentuk. Tes ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai kemampuan motorik halus anak setelah diterapkannya permainan plastisin.

3.9 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Masyhud (2014:287) teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik menganalisis data menggunakan angka-angka secara sederhana, baik dengan cara dijumlahkan maupun dengan mencari persentasenya. Analisis data deskriptif kualitatif merupakan gambaran atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil tes lisan dan unjuk kerja, sedangkan teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil wawancara, lembar observasi, serta tes lisan dan unjuk kerja. Data hasil wawancara digunakan untuk

mengetahui tanggapan dan kendala-kendala yang dihadapi dalam peningkatan kemampuan motorik halus sebelum dan sesudah menerapkan media plastisin. Data dari hasil observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan belajar anak. Nilai tes unjuk kerja yang telah diperoleh melalui analisis data deskriptif kuantitatif juga dianalisis menggunakan kualitatif, hal ini digunakan untuk menggambarkan kualitas angka yang telah diperoleh.

3.9.1 Langkah-Langkah Analisis Data

- a. memberi skor kepada anak sesuai indikator penilaian dan kriteria penilaian tes unjuk kerja kemampuan motorik halus.
- b. hasil data kuantitatif kemudian dipersentase melalui rumus sebagai berikut:

1) Analisis data individu

Rumus:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi : Prestasi individual

$\sum srt$: Jumlah skor riil tercapai individu

$\sum si$: Jumlah skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : Konstanta

(Masyhud, 2014:284)

2) analisis data kelas

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : mean (rata-rata)

$\sum X$: jumlah nilai

N : banyaknya nilai (anak)

(Mangsun dan Lathief. 1992)

3) presentase ketuntasan belajar anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relative

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100%: Konstanta

(Magsun dan Lathief. 1992)

3.9.2 Kriteria Penilaian

Berikut ini adalah kriteria penilaian kemampuan motorik halus anak secara individu maupun kelas:

Tabel 3.1 Kualifikasi Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak

Kualifikasi	Skor
SangatBaik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
SangatKurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

3.9.3 Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus yang masing-masing siklus terjadi satu kali pertemuan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila anak memenuhi nilai ketuntasan dalam tes unjuk kerja minimal ≥ 61 dan satu kelas dikatakan berhasil apabila nilai ketuntasan dari nilai belajar klasikal ≥ 61 . Indikator penilaian kemampuan motorik halus anak adalah mampu membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan, mampu membuat berbagai bentuk, dan luwes dalam membentuk.

BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. berikut masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tindakan yang sudah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan plastisin selama 2 siklus, serta hasil refleksi maka dapat diperoleh kesimpulan yang menggambarkan keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Kesimpulan yang dimaksud adalah antara lain :

- 5.1.1 Penerapan permainan plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan dengan cara menjelaskan materi, bermain, tanya jawab, pemberian tugas dan evaluasi. Langkah-langkah permainan plastisin yaitu guru memberi penjelasan tentang plastisin terlebih dahulu kemudian guru mempraktekan langsung cara bermain plastisin dengan teman sejawat setelah itu anak mempraktekan apa yang telah dicontohkan oleh guru. Siklus II yang dilakukan hampir sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II anak-anak bermain plastisin sendiri tanpa bantuan guru, sehingga anak-anak bisa lebih maksimal dalam bermain plastisin yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I yaitu pemberian tugas tambahan sehingga kemampuan motorik halus anak meningkat.

5.1.2 Melalui permainan plastisin, kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember mengalami peningkatan Nilai rata-rata belajar pra siklus yaitu 65,625, siklus I yaitu 80,08 dan siklus II meningkat menjadi 91,41.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 melalui permainan plastisin di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

5.2.1 Bagi guru

- a. hendaknya guru kelompok B2 menggunakan permainan plastisin sebagai salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran motorik halus;
- b. hendaknya guru-guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat menarik

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. hendaknya menyarankan kepada guru untuk menggunakan permainan plastisin dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak;
- b. hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember;
- c. hendaknya memfasilitasi dan menyarankan kepada guru-guru lain untuk membuat sendiri plastisin sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas;
- d. hendaknya membantu guru mencari solusi dalam masalah pembelajaran.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis terutama pada ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan;
- b. penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis, guru menambah wawasan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui permainan plastisin.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dalyono, M. 1997. *Psikologo Pendidikan Jakarta*: PT. Rineka Cipta.
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*.Jogjakarta: DIVA Press.
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*.Jakarta: PT Rineka CIPTA.
- Fadhillah dan Khoridah. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Indira. 2006. *Kreasi Plastisin*. Jakarta: Erlangga.
- Jatmika, N. Y. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jogjakarta: Diva Press.
- Junianto, 2013. *Media Belajar Plastisin*. [online] <http://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-plastisin>. diakses tanggal 10 April 2017.
- Juwati. 2013. *Pengembangan Keterampilan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin Dikelompok TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro-Oro Gunung Kidul*.*Jurnal*. <http://www.ejurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian.html/pdf>. diakses tanggal 10 April 2017.
- Khorida, L.M dan Fadilah, M. 2013. *Pendidikan KARAKTER Anak Usia Dini*.. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Kurikulum Taman Kanak-kanak. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Lovia, N. C. 2012. *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. [online] <http://nofracandralovia.blogspot.co.id/2012/12/pengembangan-motorik-halus-anak-usia-dini.html> diakses tanggal 10 April 2017

- Magsun, H., S., dan Lathief, M, A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.
- Masitoh. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Dan Profesi Kependidikan (LPPK).
- Mayesky, M. 2011. *Aktivitas-aktivitas seni kreatif*. Jakarta: Indeks
- Montolalu . 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, 2009. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Primasari, H. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan Media Tanah Liat Dikelompok A Tk Gita Insani Sleman*. Jurnal. <http://www.e-jurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian.html/pdf>
- Raihanun. 2016. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A1 Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Balung Kulon Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jember: Universitas Jember.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Schubert. 2007. *Mainan Unik dari Lilin Warna*. Jakarta: Kriya Pustaka.
- Sudiasih. 2014. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus*. jurnal. <http://www.e-jurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian-html/pdf>
- Sujiono B. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS
- Sukardi, M. 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Uzlifah, N. H. Dan Sucipto, K. U. 2011. *Pedoman Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Malang: Klinik PAUD Indonesia.

Wardhani I. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wikaningtyas, U. D. 2014. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Berbagai Media Pada Anak Kelompok A Tk Aba Panggeran Sleman*. *Jurnal*. <http://e-jurnal.com/2013/09/kumpulan-jurnal-penelitian-html/pdf>. [diaksestanggal 10 April 2017].

Wiyani A. N. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz



LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 di TK Ilmu Al- Qur'an Kecamatan Kaliatess Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	<p>1. Bagaimanakah penerapan kegiatan <i>permainan plastisin</i> dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Ilmu Al- Qur'an kecamatan Kaliwates kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 melalui <i>permainan plastisin</i> di TK Ilmu Al-Qur'an kecamatan</p>	<p>1. Permainan Plastisin</p> <p>2. Kemampuan Motorik Halus</p>	<p>1. Permainan Plastisin</p> <p>a. Teknik membentuk plastisin</p> <p>b. Cara bermain plastisin</p> <p>c. Variasi bentuk</p> <p>2. Kemampuan Motorik Halus :</p> <p>a. Membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan</p> <p>b. Membuat</p>	<p>1. Subyek Penelitian : Anak kelompok B2 di TK Ilmu Al-Qur'an Kaliates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.</p> <p>2. Narasumber : Guru Pamong kelompok B2 TK Ilmu Al-Qur'an Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.</p> <p>3. Dokumen</p> <p>4. Referensi yang relevan</p>	<p>1. Jenis Penelitian: Penelitian tindakan kelas</p> <p>2. Metode Pengumpulan Data :</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>d. Non Tes</p> <p>3. Analisis Data :</p> <p>a. Skor Individu Rumus:</p> $Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ <p>Keterangan :</p> <p>Pi : Prestasi individu</p> <p>Srt : skor rill tercapai</p> <p>Si : skor ideal yang dapat dicapai individu</p> <p>100 : konstanta (Masyhud, 2015)</p> <p>b. Analisis data Rata-rata kelas Rumus:</p>	<p>Jika guru menerapkan permainan plastisin maka kemampuan motorik halus anak kelompok B2 di TK Ilmu Al-Qur'an Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat</p>

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?		berbagai bentuk c. Luwes dalam membentuk		$M = \frac{\sum X}{N}$ <p>Keterangan : M: Mean yang kita cari $\sum X$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada N: Number of cases (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri) (Lathief, 2013: 26)</p>	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
a.	Kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B2	Guru dan anak kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
a.	Kemampuan motorik halus anak kelompok B2	Anak kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an
b.	Kemampuan guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan permainan plastisin	Guru kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an

B.2 Pedoman Wawancara

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum pelaksanaan penelitian	
a.	Kemampuan motorik halus anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an
b.	Kegiatan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan motorik halus anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an
c.	Metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an
2.	Sesudah pelaksanaan penelitian	
a.	Tanggapan guru tentang permainan plastisin untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B2	Guru kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an
b.	Kendala yang dialami dalam penerapan permainan plastisin	Guru kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an

B. 3 Pedoman Tes Unjuk Kerja

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Nilai tes unjuk kerja anak selama pembelajaran kemampuan motorik halus	Anak kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an

B. 4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Profil TK	Dokumen
2.	Daftar nama guru TK	Dokumen
3.	Daftar nama anak Kelompok B2	Dokumen
4.	Perangkat pembelajaran TK	Dokumen
5.	Daftar nilai anak kelompok B2 TK	Dokumen
6.	Foto kegiatan penelitian	Dokumen

LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI KEGIATAN GURU**C.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I**

Nama Guru : Bayu Ade Sofiyanto
 Sekolah : TK Ilmu Al Qur'an
 Kelompok : B2
 Pengamat : Bibit Rahayu
 Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		√
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak untuk berbaris di halaman		√
3.	Mengucapkan salam	√	
5.	Mengajak anak berdo'a sebelum belajar	√	
6.	Melakukan apersepsi	√	
Kegiatan inti			
8.	Menunjukkan media plastisin	√	
9.	Menjelaskan cara membentuk plastisin	√	
10.	Meminta anak untuk melakukan permainan plastisin sesuai intruksi guru	√	
13.	Meminta anak membentuk plastisin	√	
14.	Mengamati dan membantu anak yang mengalami kesulitan saat membentuk plastisin	√	
Penutup			
15.	Review kegiatan pembelajaran yang dilakukan		√
16.	memberikan informasi mengenai tema esok hari dan menutup pembelajaran dengan do'a	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda (√) pada kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Persentase keterlaksanaan kegiatan $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

Keterangan:

- fr : frekuensi relatif
- f : frekuensi yang didapatkan
- ft : frekuensi total
- 100% : konstanta

Jember, 14 Juni 2017

Pengamat

(Bibit Rahayu)



C.2 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Nama Guru : Bayu Ade Sofiyanto

Sekolah : TK Ilmu Al Qur'an

Kelompok : B2

Pengamat : Bibit Rahayu

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak untuk berbaris di halaman	√	
3.	Mengucapkan salam	√	
5.	Mengajak anak berdo'a sebelum belajar	√	
6.	Melakukan apersepsi	√	
Kegiatan inti			
8.	Menunjukkan Permainan Plastisin	√	
9.	Menjelaskan cara bermain plastisin	√	
10.	Meminta anak untuk membentuk plastisin sesuai intruksi guru	√	
13.	Meminta anak membentuk plastisin	√	
14.	Mengamati dan membantu anak yang mengalami kesulitan saat membentuk plastisin	√	
Penutup			
15.	Review kegiatan pembelajaran yang dilakukan	√	
16.	memberikan informasi mengenai tema esok hari dan menutup pembelajaran dengan do'a	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda (√) pada kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Persentase keterlaksanaan kegiatan $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

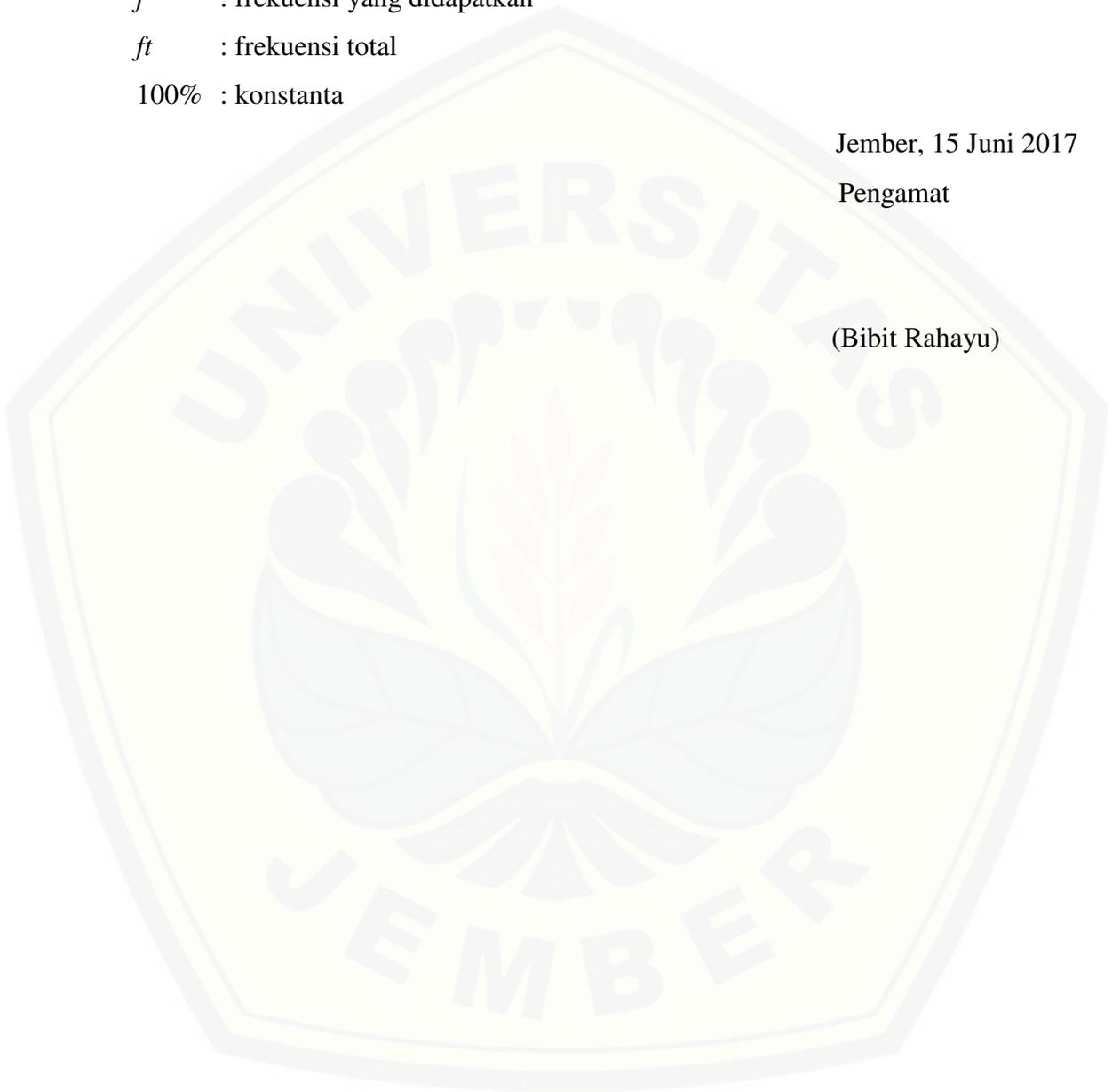
ft : frekuensi total

100% : konstanta

Jember, 15 Juni 2017

Pengamat

(Bibit Rahayu)



LAMPIRAN D. HASIL WAWANCARA**D.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : untuk memperoleh informasi tentang kegiatan dan metode yang sering digunakan oleh guru dalam peningkatan motorik halus, kendala yang terjadi selama pembelajaran, dan memperoleh informasi tentang kemampuan motorik halus anak kelompok B2.

Responden : guru kelompok B2

Nama Guru : Bibit Rahayu

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimanakan perkembangan kemampuan motorik halus anak kelompok B2 saat ini?	Beberapa anak ada yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halusnya
2.	Kegiatan apa yang digunakan dalam proses pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak?	Beragam-macam disesuaikan dengan tema dan sub temanya, namun kebanyakan kegiatannya tugas di LKS
3.	Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus?	Kendalanya kurangnya perlengkapan pembelajaran, terutama alat tulis siswa

Guru Kelas

Jember, 12 Juni 2017

Pewawancara

(Bibit Rahayu)

Bayu Ade Sofiyanto
NIM 130210205004

D.2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan Siklus I

Tujuan : untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah diadakan tindakan kelas, kemampuan motorik halus anak, dan kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran pengembangan kemampuan motorik halus anak.

Responden : guru kelompok B2

Nama Guru : Bibit Rahayu

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah permainan plastisin efektif dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak?	Pendapat beliau, permainan plastisin sudah efektif, Anak sangat antusias sekali mengikuti pembelajaran, karena plastisin mempunyai banyak warna yang menarik.
3.	Bagaimanakah kekurangan dan kelebihan dari permainan plastisin?	Menurut ibu Bibit Rahayu, kekurangannya dalam mendemonstrasikan kegiatan di depan guru kurang jelas hingga anak masih sedikit bingung. Kelebihannya permainan plastisin memiliki warna yang menarik hingga anak lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Guru Kelompok B2

(Bibit Rahayu)

Jember, 14 Juni 2017

Pewawancara

Bayu Ade Sofiyanto
NIM 130210205004

D.3 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan Siklus II

Tujuan : untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah diadakan tindakan kelas, kemampuan motorik halus anak, dan kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran pengembangan kemampuan motorik halus anak.

Responden : guru kelompok B2

Nama Guru : Bibit Rahayu

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah permainan plastisin efektif dalam pembelajaran peningkatan kemampuan motorik halus anak?	Pendapat beliau, permainan plastisin sudah efektif, Anak sangat antusias sekali mengikuti pembelajaran, karena plastisin mempunyai banyak warna yang menarik.
3.	Bagaimanakah kemampuan motorik halus anak setelah tindakan?	Menurut beliau, kemampuan motorik halus anak meningkat dengan baik karena diterapkannya permainan plastisin.

Guru Kelompok B2

(Bibit Rahayu)

Jember, 15 Juni 2017

Pewawancara

Bayu Ade Sofiyanto
NIM 130210205004

LAMPIRAN E. DOKUMENTASI**E1. Daftar Nama Guru****Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah TK Ilmu Al Qur'an Kabupaten Jember**

No.	Nama Guru	Tempat dan tanggal lahir	Jabatan
1.	Munifah, S.Pd	Jember, 08-05-1961	Kepala Sekolah
2.	Nurdiana Yuni Aristiani, S.Pd.	Jember, 07-06-1979	Guru
3.	Lilik Handayani	Lumajang, 27-07-1979	Guru
4.	Siti Fatimah	Jember, 04-04-1978	Guru
5.	Bibit Rahayu	Madiun, 12-02-1969	Guru
6.	Ika Santiana	Jember, 15-12-1994	Guru
7.	Rahmatika Maya Safiana	Jember, 20-05-1994	Guru

E2. Daftar Nama Anak

**Daftar Nama Anak Kelompok B2
TK Ilmu Al Qur'an
Kabupaten Jember
Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Nama Siswa	NIS	JK	Tgl. Lahir	Nama Panggilan
1	Amelia Septi Pratama	644	P	Jember, 2010-09-21	Amel
2	Anindia Novita Sari	645	P	Jember, 2010-04-09	Nindi
3	Ariesco Alief Efendi	631	L	Jember, 2010-04-22	Ariesco
4	Cahyo Tirta Syuarga	632	L	Jember, 2010-07-02	Cahyo
5	Fitrotul Hasanah	634	P	Jember, 2010-05-29	Fitroh
6	Geovani Abelia Putri	647	P	Jember, 2010-10-15	Abel
7	Gilang Sofyan Pratama	633	L	Jember, 2010-04-03	Gilang
8	Hafish Rafiqur Rahman	626	L	Jember, 2010-10-26	Hafish
9	Jessika Aulia Safira	622	P	Jember, 2010-10-15	Jessika
10	Moh. Iqbal Putra .H	636	L	Jember, 2010-07-27	Iqbal
11	Muhammad Ibrahim Gibran	618	L	Jember, 2010-06-13	Ibra
12	Raden Muhammad Galbilaq An.Nabi	708	L	Jember, 2010-09-23	Galbi
13	Raditya Rahmatullah Arosi	648	L	Jember, 2010-07-10	Radit
14	Syifa Maria Ulfa	640	P	Jember, 2010-09-07	Syifa
15	Zafira Aura Ramadhani	620	P	Jember, 2010-08-01	Fira

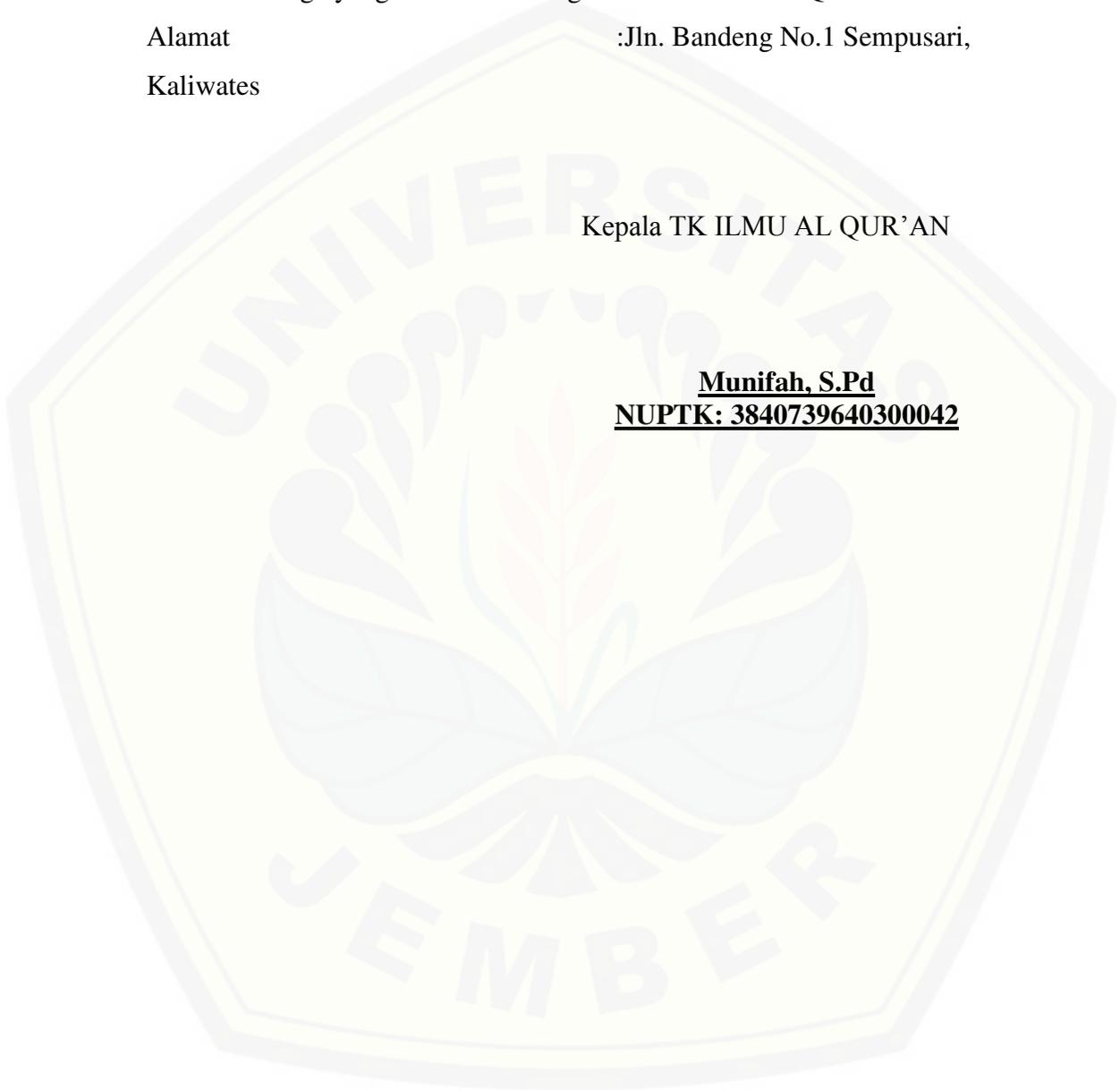
E3. Identitas Sekolah**PROFIL SEKOLAH**

1. Nama Lembaga : TK ILMU AL-QUR'AN
2. Jenis Program : Taman Kanak-Kanak
3. Tahun Berdiri : 2004
4. Alamat Lengkap :
Jalan : Jln. Bandeng No.1
RT/RW/Dusun :
Desa/Kelurahan : Sempusari
Kecamatan : Kaliwates
Kabupaten/Kota : Jember
Propinsi : Jawa Timur
5. Penanggung jawab Kelembagaan :
Nama Lengkap : A. Radiyani, SE
Jabatan : Ketua Yayasan
No. Telp./HP : 085336133473
6. Penanggung jawab Pengelolaan/Kepala :
Nama Lengkap : Munifah, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
No. Telp./HP : 081336149252
7. Ijin Kelembagaan/Yayasan :
Dikeluarkan oleh : Dinas Pendidikan
Nomor : 800/972/436.316/2004
Tgl/bulan/tahun : 30 September 2004
8. NPWP Lembaga :
Nomor : 03.214.176.4-626.000
Nama Lembaga yang tertera di NPWP : TK ILMU AL-QURAN
9. Rekening Bank An. Lembaga :

Nama Bank : Bank JATIM
No. Rekening : 0032328121
Nama Lembaga yang ada di Rekening : TK ILMU AL-QURAN
Alamat :Jln. Bandeng No.1 Sempusari,
Kaliwates

Kepala TK ILMU AL QUR'AN

Munifah, S.Pd
NUPTK: 3840739640300042



E4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pra Siklus

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak - Kanak Ilmu Al-Qur'an

Semester /bulan/Minggu ke :1/Juni /4
 Hari /Tanggal : Senin/12 Juni 2017
 Kelompok /Usia : TK B /5-6Tahun
 Tema/SubTema : Diriku / Sekolahku
 Waktu : 07.00 – 11.00 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
<p>Materi dalam kegiatan:</p> <p>1. Doa sebelum dan sesudah belajar, berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum (KI 3.1-4.1)</p> <p>2. Lagu "SEKOLAHKU" (KI 3.11 - 4.11)</p>	<p>A. Penyambutan (07.15 -07.30 WIB) Sapa, salam salim</p> <p>B. Pembukaan (07.30 – 08.00 WIB)</p> <ol style="list-style-type: none"> Salam Doa sebelum belajar. (3.1-4.1) Diskusi tindakan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas segala yang diberikan. (1.1) Berdiskusi tentang makanan. (3.6-4.6) Bernyanyi "sekolahku" (3.11-4.11) <p>C. Inti (08.00 – 09.00 WIB)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan. 	<p>A. Penyambutan - Sepatu, Rak sepatu -</p> <p>B. Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta langsung Peserta langsung Peserta langsung Gambar sekolah Peserta langsung <p>C. Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Gambar sekolah Gambar peralatan sekolah Gambar ruang 	<p>Nilai, Agama dan Moral</p>	<p>1.1</p> <p>3.1-4.1</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Allah Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar Anak terbiasa

<p>Materiyang masukdalam pembiasaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan (KI 1.1) Mengucapkan salam (KI 2.5) Doa sebelum dan sesudah belajar (KI , 3.1-4.1) <p>Karakter : Mandiri dalam mengerjakan tugas (2.8)</p>	<ol style="list-style-type: none"> Guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai “SEKOLAHKU” Guru bercakap – cakap dengan anak tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu : <ol style="list-style-type: none"> Mewarnai gambar sekolah , alat perlengkapan dan ruang kelas (3.3-4.3) Anak melakukan kegiatannya <p>Sudut Pengaman : bermain puzzle</p> <p>D. Istirahat(09.00-09.30 WIB) Berdoa sebelum makan dan minum (3.1-4.1)</p> <p>E. Penutup (09.30 – 11.00 WIB)</p> <ol style="list-style-type: none"> Berdoa sesudah makan dan minum (3.1-4.1) Berdiskusikegiatan yang sudah dilakukan Bernyanyi “SEKOLAHKU” Eks school Berdoasetelah belajar. 	<p>kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> Krayondan pensil <p>Kegiatan Pengaman -Puzzle</p> <p>D. Istirahat</p> <ol style="list-style-type: none"> Teko Sabun Lap timba <p>E. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta langsung Peserta langsung Peserta langsung Peserta langsung Peserta langsung 			<p>berdoa sebelum makan dan minum</p>	
				Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
				Sosem	2.5 2.8	<ul style="list-style-type: none"> Terbiasa menyapa guru saat penyambutan Terbiasa tidak bergantung kepada orang lain
				Kognitif,	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan
			Bahasa	3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> Memahami bahasa ekspresif 	

			Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> Anak bisa mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
--	--	--	------	-----------	--

Kepala TK Ilmu Al-Qur'an

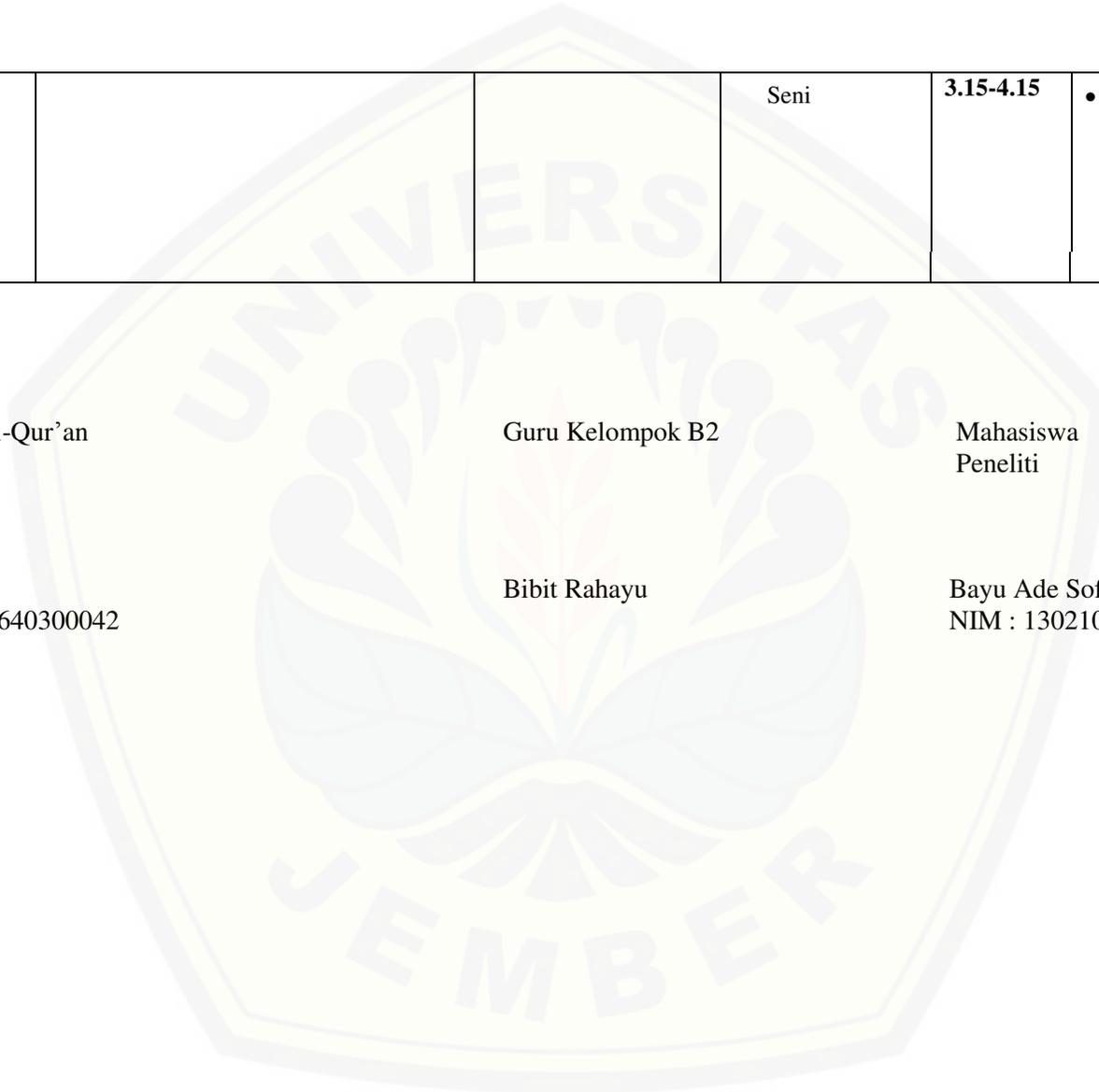
Guru Kelompok B2

Mahasiswa
Peneliti

Munifah, S.Pd
NUPTK : 3840739640300042

Bibit Rahayu

Bayu Ade Sofiyanto
NIM : 130210205004



E.5 Daftar nilai Pra Siklus

**Lembar Penilaian Pra Siklus Kemampuan Motorik Halus Anak
TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates
Kabupaten Jember**

No.	Nama	Kualifikasi				
		SK	K	C	B	SB
1.	Amel				✓	
2.	Nindi		✓			
3.	Ariesco				✓	
4.	Cahyo		✓			
5.	Fitroh			✓		
6.	Abel		✓			
7.	Gilang		✓			
8.	Hafish		✓			
9.	Jessika		✓			
10.	Iqbal		✓			
11.	Ibra			✓		
12.	Galbi		✓			
13.	Radit		✓			
14.	Syifa		✓			
15.	Fira			✓		
Jumlah (Frekuensi)		0	10	3	2	0
Presentase (%)		0%	66,7%	20 %	13,3%	0%

Keterangan:

SB (Sangat Baik) : anak mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan dengan luwes tanpa bantuan guru.

B (Baik) : anak mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan namun belum luwes tanpa bantuan guru.

C (Cukup) : anak mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan namun masih dibantu guru.

K (Kurang) : anak belum mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan dengan luwes.

SK (Sangat Kurang) : anak belum mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan dan belum luwes.

Perhitungan persentase hasil kemampuan motorik halus anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

SB : $\frac{5}{31} \times 100\% = 16,13\%$

B : $\frac{6}{31} \times 100\% = 19,35\%$

C : $\frac{6}{31} \times 100\% = 19,35\%$

K : $\frac{6}{31} \times 100\% = 19,35\%$

SK : $\frac{8}{31} \times 100\% = 25,8\%$

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran bila mencapai nilai ≥ 61 .

Ketuntasan hasil belajar anak klasikal:

$$\text{Tuntas} : \frac{11}{31} \times 100\% = 35,48\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} : \frac{20}{31} \times 100\% = 64,52\%$$

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan motorik halus anak secara klasikal berdasarkan persentase, didapatkan 64,52% belum tuntas dalam belajar, dan sebanyak 35,48% sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan siklus I agar kemampuan motorik halus anak dapat meningkat.

Jember, 15 Juni 2017

Guru Kelompok B2

Bibit Rahayu

<p>dan sesudah makan dan minum.(3.1-4.1)</p> <p>3. Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan</p> <p>4. penjemputan (KI 2.5)</p> <p>5. Mencuci tangan (KI 2.1)</p> <p>Karakter:</p> <p>Mandiri dalam mengerjakan tugas (2.8)</p>	<p>permainan plastisin .(1.1,3.6, 3.12-4.12, 3.11, 3.10)</p> <p>5. Bernyanyi “ayo main plastisin” (4.11)</p> <p>C. Inti (08.00 – 09.00)</p> <p>6. Guru mengajak anak mengamati plastisin</p> <p>7. Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang “plastisin”</p> <p>8. Anak melakukan tugasnya :</p> <p>a. Praktek membuat macam bentuk plastisin(3.9)</p> <p>b. Praktek membuat plastisin menjadi bentuk bunga</p> <p>D. Istirahat (09.00-09.30WIB)</p> <p>1. Doa sebelum makan dan minum (3.1-4.1)</p> <p>2. Cuci tangan pakai sabun</p> <p>3. Bermain diluar</p> <p>4. Cuci tangan pakai sabun (2.1)</p> <p>E. Penutup (09.30 – 11.00WIB)</p> <p>1. Anak berbaris (membuat kereta) sambil</p>	<p>C. Inti</p> <p>6. Gambar macam bentuk plastisin</p> <p>7. Plastisin</p> <p>8. Kertas</p> <p>D. istirahat</p> <p>- teko</p> <p>- timba</p> <p>- lap</p> <p>- sabun</p> <p>E. Penutup</p> <p>1. Peserta langsung</p> <p>2. Peserta langsung</p> <p>3. Peserta langsung</p> <p>4. Peserta langsung</p> <p>5. Buku eks scool</p> <p>6. Peserta langsung</p>	<p>Sosem</p>	<p>2.5</p> <p>2.8</p> <p>2.10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa menyapa pada saat penyambutan • Mandiri mengerjakan tugas • Anak senang berteman dengan semuanya 	
				<p>Kognitif,</p>	<p>2.2</p> <p>3.6-4.6</p> <p>3.9-4.9</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak aktif bertanya • Anak menyebutkan macam bentuk plastisin yang diketahui • Mengenal dan menggunakan alat sederhana sederhana
				<p>Bahasa</p>	<p>3.11-4.11</p> <p>3.12-4.12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa memahami bahasa ekspresif • Menyebutkan macam-macam

	<p>bernyanyi” ayo kita naik keta” (2.10,4.11)</p> <p>2. Berdoa sesudah makan dan minum dengan bernyanyi “bila aku berdoa” (3.1-4.1)</p> <p>3. Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>4. Bernyanyi “ayo main plastisin”</p> <p>5. Eks school</p> <p>6. Berdoa sesudah belajar sambil bernyanyi syukur alhamdulillah, tepuk “jari satu”</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Seni 	<p>3.15-4.15</p>	<p>bentuk plastisin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal berbagai karya dan aktivitas
--	--	--	--	-------------------------	---

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Munifah, S.Pd
NUPK: 3840739640300042

Guru Pamong

Bibit Rahayu

Mahasiswa

Bayu Ade Sofiyanto
NIM: 130210205004

E.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak - Kanak

Semester / bulan/Minggu ke : 2/Juni/16
 Hari / Tanggal : Kamis / 15 Juni 2017
 Kelompok / Usia : TK B /5-6 Tahun
 Tema / Sub Tema : Tanaman/Tanaman bunga
 Waktu : 07.15– 11.00 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
<p>Materi dalam kegiatan:</p> <p>1. Lagu “ayo main plastisin” (KI 3.11 - 4.11)</p> <p>Materi yang masuk dalam pembiasaan</p> <p>1. Doa sebelum dan sesudah belajar. (3.1-4.1)</p> <p>2 Doa</p>	<p>A. Penyambutan (07.15-7.30 WIB) Salam,sapa (2.5)</p> <p>B. Pembukaan (07.30 – 08.00 WIB) Salam dengan bernyanyi “, tok-tok beri salam”, menanyakan kabar.</p> <p>1. Doa sebelum belajar dengan bernyanyi “bila aku berdo’a” (3.1-4.1)</p> <p>2. Absensi sambil bernyanyi “good morning”</p> <p>3. Berdiskusi tentang permainan plastisin.(1.1,3.6, 3.12-4.12, 3.11, 3.10)</p> <p>4. Bernyanyi “ayo main</p>	<p>A. Penyambutan Sepatu, rak sepatu</p> <p>B. Pembukaan</p> <p>1. Peserta langsung</p> <p>2. Peserta langsung</p> <p>3. Peserta langsung</p> <p>4. Gambar bunga</p> <p>5. Peserta langsung</p> <p>C. Inti</p> <p>9. Gambar macam bentuk plastisin</p> <p>10.Plastisin</p> <p>11.Kertas dan krayon</p>	Nilai, Agama dan Moral	1.1 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> Anak menyebutkan ciptaan Tuhan Berdoa sebelum dan sesudah belajar Berdoa sebelum dan sesudah makan dan minum
			Motorik	2.1	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa memelihara kebersihan diri
			Sosem	2.5	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa menyapa pada saat penyambutan

sebelum dan sesudah makan dan minum.(3.1-4.1) 3 Mengucapkan salam masuk dalam penyambutan dan penjemputan (KI 2.5) 5 Mencuci tangan (KI 2.1) Karakter: Mandiri dalam mengerjakan tugas (2.8)	plastisin” (4.11) C. Inti (08.00 – 09.00) 9. Guru mengajak anak mengamati plastisin 10. Guru dan anak melakukan tanya jawab 11. tentang “plastisin” 12. Anak melakukan tugasnya : c. Praktek membuat macam bentuk plastisin(3.9) d. Praktek membuat bentuk bunga mawar			2.8 2.10	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri mengerjakan tugas • Anak senang berteman dengan semuanya
	D. Istirahat (09.00-09.30WIB) 13. Doa sebelum makan dan minum (3.1-4.1) 14. Cuci tangan pakai sabun 15. Bermain diluar 16. Cuci tangan pakai sabun (2.1) 17.	D. istirahat - teko - timba - lap - sabun	Kognitif,	2.2 3.6-4.6 3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> • Anak aktif bertanya • Anak menyebutkan macam bentuk plastisin yang diketahui • Mengenal dan menggunakan alat sederhana sederhana
	E. Penutup (09.30 – 11.00WIB) 18. Anak berbaris (membuat kereta) sambil bernyanyi” ayo kita naik keta” (2.10,4.11)	E. Penutup 12.Peserta langsung 13. Peserta langsung 14. Peserta langsung 15. Peserta langsung 16. Buku eks school	Bahasa	3.11-4.11 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa memahami bahasa ekspresif • Menyebutkan macam-macam bentuk plastisin

	<p>19. Berdoa sesudah makan dan minum dengan bernyanyi “bila aku berdoa” (3.1-4.1)</p> <p>20. Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>21. Bernyanyi ‘ayo main plastisin’</p> <p>22. Eks school</p> <p>23. Berdo’a sesudah belajar sambil bernyanyi syukur alhamdulillah, tepuk jari satu (3.1-4.1)</p>	<p>17. Peserta langsung</p>	<p>Seni</p>	<p>3.15-4.15</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anak bisa mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
--	--	-----------------------------	-------------	-------------------------	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Munifah, S.Pd
NUPK: 3840739640300042

Guru Pamong

Bibit Rahayu

Mahasiswa

Bayu Ade Sofiyanto
NIM: 130210205004

LAMPIRAN F. ALAT OBSERVASI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK DALAM BENTUK *RATING SCALE*

Alat Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Penerapan Permainan Plastisin dalam Bentuk *Rating Scale*

No	Nama Anak	Indikator												Skor	Nilai	Kualifikasi				
		Membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan				Membuat berbagai bentuk				Luwes dalam membentuk						SB	B	C	K	SK
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1.	Amel																			
2.	Nindi																			
3.	Ariesco																			
4.	Cahyo																			
5.	Fitroh																			
6.	Abel																			
7.	Gilang																			
8.	Hafish																			

**F.1 Lembar Penilaian Pra Siklus Kemampuan Motorik Halus Anak B2 TK
Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember**

No.	Nama	Kualifikasi				
		SK	K	C	B	SB
1.	Amel				✓	
2.	Nindi		✓			
3.	Ariesco				✓	
4.	Cahyo		✓			
5.	Fitroh			✓		
6.	Abel		✓			
7.	Gilang		✓			
8.	Hafish		✓			
9.	Jessika		✓			
10.	Iqbal		✓			
11.	Ibra			✓		
12.	Galbi		✓			
13.	Radit		✓			
14.	Syifa		✓			
15.	Fira			✓		
Jumlah (Frekuensi)		0	10	3	2	0
Presentase (%)		0%	66,7%	20 %	13,3%	0%

Keterangan:

Kriteria penilaian :

SB (Sangat Baik) : Anak mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan dengan luwes

- B (Baik) : Anak mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan namun belum luwes
- C (Cukup) : Anak mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan namun masih dibantu guru
- K (Kurang) : Anak belum mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan dengan luwes
- SK (Sangat Kurang) : Anak belum mampu membentuk plastisin menggunakan jari-jari tangan dan belum luwes

Penghitungan persentase hasil penilaian kemampuan motorik halus anak

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : Konstanta

$$SK = 0/15 \times 100\% = 0\%$$

$$K = 10/15 \times 100\% = 66,7\%$$

$$C = 3/15 \times 100\% = 20\%$$

$$B = 2/15 \times 100\% = 13,3\%$$

$$SB = 0/15 \times 100\% = 0\%$$

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik halus anak Anak

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran bila mencapai nilai dengan rata-rata ≥ 61 , ketuntasan hasil belajar anak klasikal :

Tuntas : $2/15 \times 100\% = 13,3 \%$

Tidak tuntas : $10/15 \times 100\% = 66,7\%$

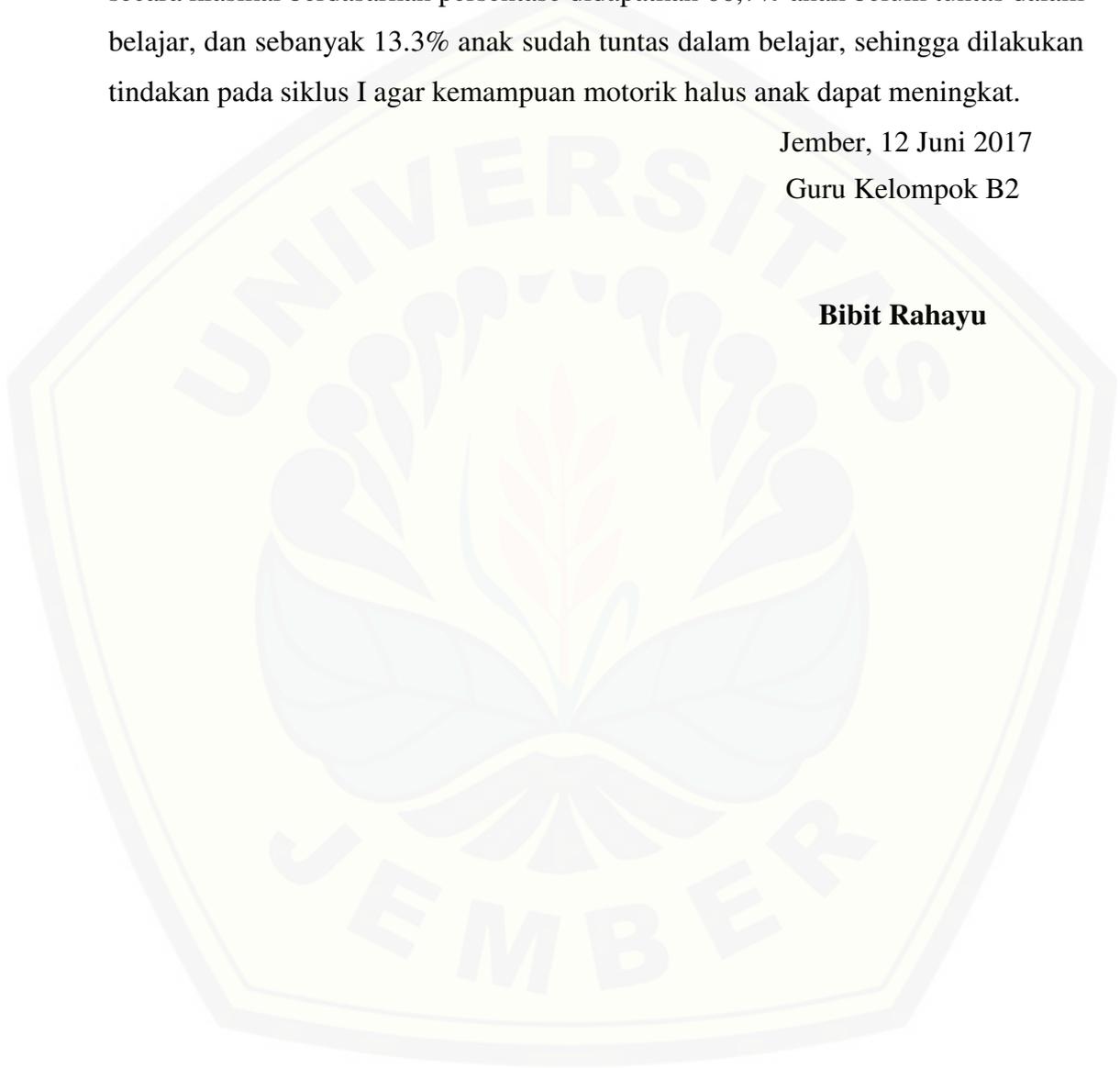
Kesimpulan:

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan motorik halus anak secara klasikal berdasarkan persentase didapatkan 66,7% anak belum tuntas dalam belajar, dan sebanyak 13.3% anak sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan motorik halus anak dapat meningkat.

Jember, 12 Juni 2017

Guru Kelompok B2

Bibit Rahayu



F.2 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Penerapan Permainan Plastisin dalam Bentuk *Rating Scale* Siklus I

No	Nama Anak	Indikator												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		Membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan				Membuat berbagai bentuk				Luwes dalam membentuk						SB	B	C	K	SK	T	TT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
1.	Amel			✓				✓			✓			10	83,3	✓					✓		
2.	Nindi		✓			✓				✓				6	50			✓					✓
3.	Ariesco			✓			✓				✓			9	75		✓					✓	
4.	Cahyo		✓				✓				✓			8	66,6		✓					✓	
5.	Fitroh			✓							✓			9	75		✓					✓	
6.	Abel		✓			✓				✓				6	50			✓					✓
7.	Gilang			✓			✓			✓				8	66,6		✓					✓	
8.	Hafish		✓				✓				✓			8	66,6		✓					✓	
9.	Jessika			✓			✓			✓				7	58,3			✓					✓

10.	Iqbal		✓				✓				✓			6	50			✓			✓	
11.	Ibra			✓				✓				✓		9	75			✓			✓	
12.	Galbi			✓				✓				✓		8	66,6			✓			✓	
13.	Radit		✓					✓				✓		6	50			✓				✓
14.	Syifa		✓						✓			✓		8	66,6			✓			✓	
15.	Fira			✓					✓			✓		9	75			✓			✓	
Jumlah															974,6							
Nilai Rata-Rata Kelas																1	9	5				

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Keterangan :

a. Penghitungan persentase hasil penelitian anak berdasarkan kriteria

- 1) SK = $0/15 \times 100\% = 0\%$
- 2) K = $0/15 \times 100\% = 0\%$
- 3) C = $5/15 \times 100\% = 33,3\%$
- 4) B = $9/15 \times 100\% = 60\%$
- 5) SB = $1/15 \times 100\% = 6,7\%$

b. Perhitungan presentase ketuntasan hasil belajar anak

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 61 dan dikatakan tidak tuntas apabila nilai ≤ 61

Tuntas : $10/15 \times 100\% = 66,6\%$ Tidak tuntas : $5/15 \times 100\% = 33,3\%$

c. Perhitungan nilai anak secara klasikal

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{974,6}{15} = 64,97$$

Berdasarkan hasil rating scale motorik halus anak pada siklus I yaitu 64,97 dengan kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari hasil prasiklus namun masih perlu adanya peningkatan karena hasil yang didapat masih kurang maksimal

Jember, 14 Juni 2017

Pengamat,

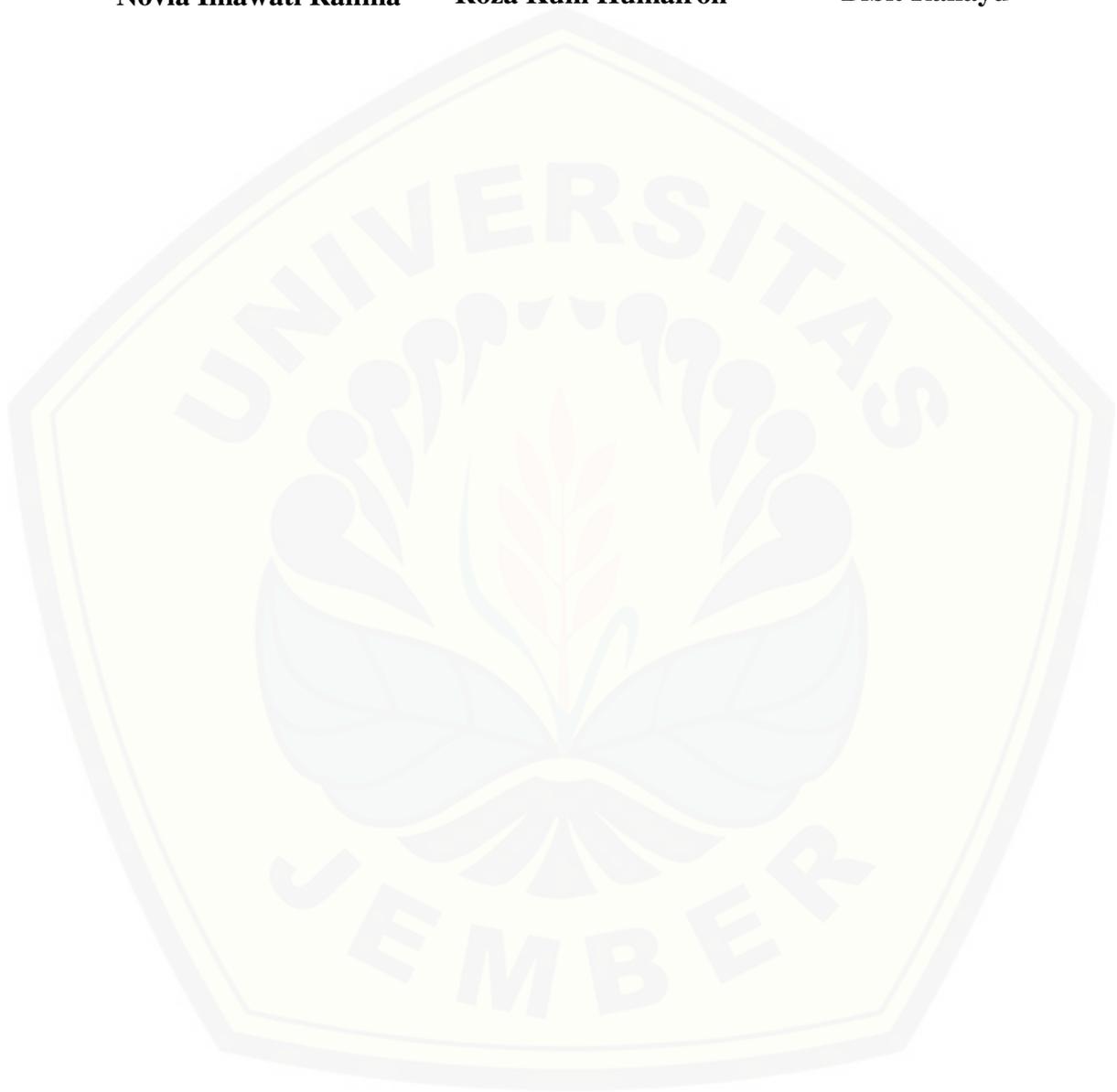
Pengamat,

Pengamat,

Novia Imawati Rahma

Roza Kuni Humairoh

Bibit Rahayu



F.3 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Penerapan Permainan Plastisin dalam Bentuk *Rating Scale* Siklus II

No	Nama Anak	Indikator												Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan			
		Membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan				Membuat berbagai bentuk				Luwes dalam membentuk						SB	B	C	K	SK			T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4											
1.	Amel				✓				✓				✓	12	100	✓					✓			
2.	Nindi		✓					✓			✓			7	58,3			✓					✓	
3.	Ariesco				✓				✓				✓	12	100	✓					✓			
4.	Cahyo				✓				✓			✓		11	91,6	✓					✓			
5.	Fitroh				✓				✓				✓	12	100	✓					✓			
6.	Abel		✓					✓				✓		8	66,6		✓				✓			
7.	Gilang				✓				✓			✓		11	91,6	✓					✓			
8.	Hafish			✓					✓				✓	11	91,6	✓					✓			
9.	Jessika			✓			✓					✓		8	66,6		✓				✓			

Kriteria Penilaian Kemampuan motorik halus Anak

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Keterangan :

a. Penghitungan persentase hasil penelitian anak berdasarkan kriteria

- 1) SK = $0/15 \times 100\% = 0\%$
- 2) K = $0/15 \times 100\% = 0\%$
- 3) C = $2/15 \times 100\% = 13,3\%$
- 4) B = $4/15 \times 100\% = 26,7\%$
- 5) SB = $9/15 \times 100\% = 60\%$

b. Perhitungan presentase ketuntasan hasil belajar anak

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 61 dan dikatakan tidak tuntas apabila nilai ≤ 61

Tuntas : $13/15 \times 100\% = 86,6\%$ Tidak tuntas : $2/15 \times 100\% = 13,3\%$

c. Perhitungan nilai anak secara klasikal

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{1232,8}{15} = 82,18$$

Berdasarkan hasil rating scale motorik halus anak di siklus II 82,18 dengan kualifikasi sangat baik. Nilai ketuntasan kemampuan motorik halus anak secara klasikal sudah mencapai ≥ 61 , data tersebut menunjukkan secara keseluruhan mengalami ketuntasan.

Dengan demikian penelitian pada anak kelompok B2 TK Ilmu Al Qur'an tahun pelajaran 2016/2017 dikatakan berhasil.

Jember, 15 Juni 2017

Pengamat,

Pengamat,

Pengamat,

Novia Imawati Rahma

Roza Kuni Humairoh

Bibit Rahayu



Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan motorik halus anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi : Prestasi Individu
 srt : Skor tercapai individu
 si : Skor ideal yang dapat dicapai individu
 100 : konstanta

(Sumber: Masyud, 2014: 284)

2. Rumus kemampuan motorik halus anak dengan nilai rata-rata kelas:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : mean (rata-rata)
 $\sum X$: jumlah nilai
 N : banyak nilai (anak)

(Sumber, Magsun dan Lathief, 1992)

Untuk mengetahui frekuensi dan persentase digunakan rumus:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr : frekuensi relatif
 f : frekuensi yang didapatkan
 ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber: Magsun dan Lathief, 1992)

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak

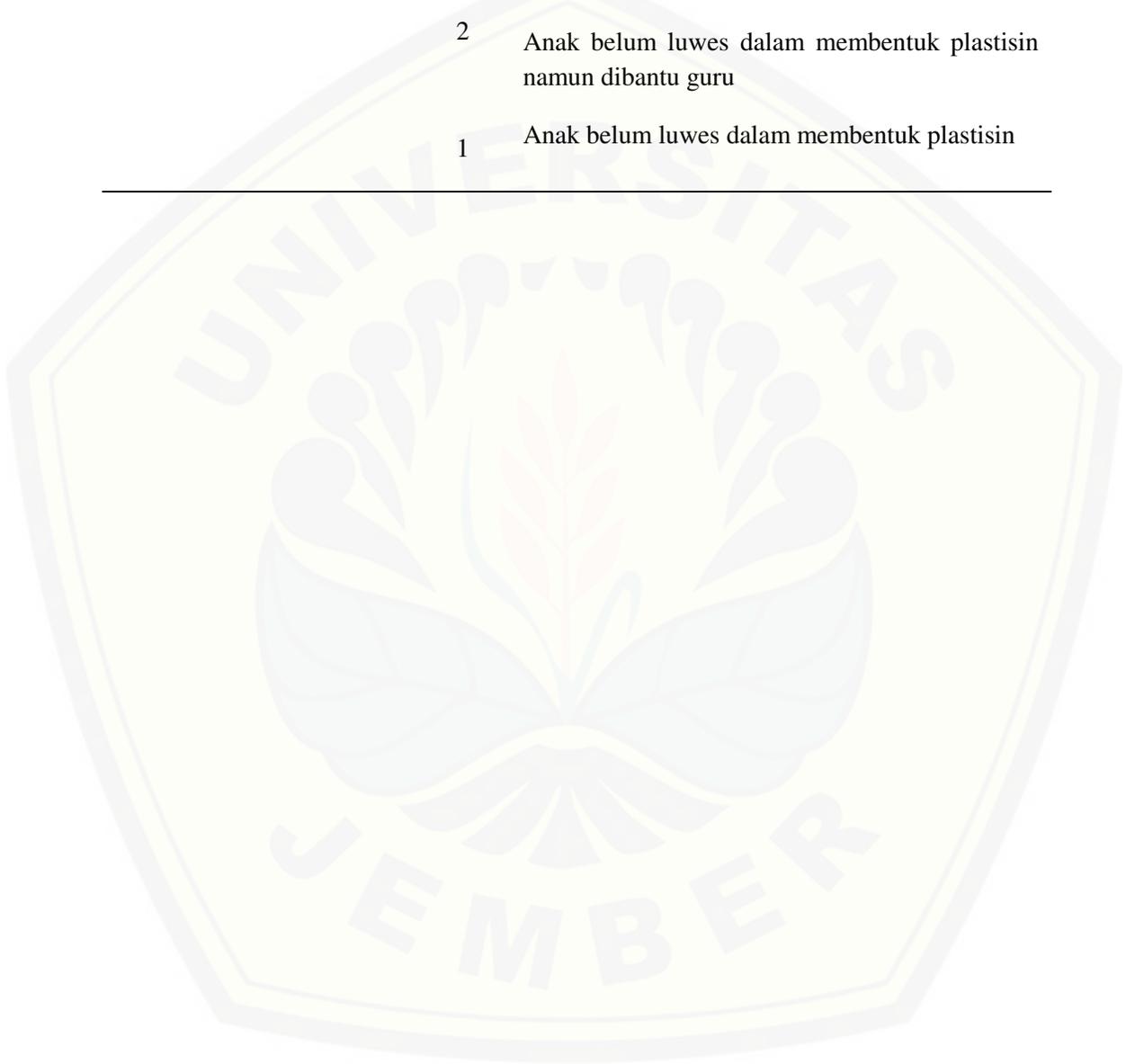
Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin

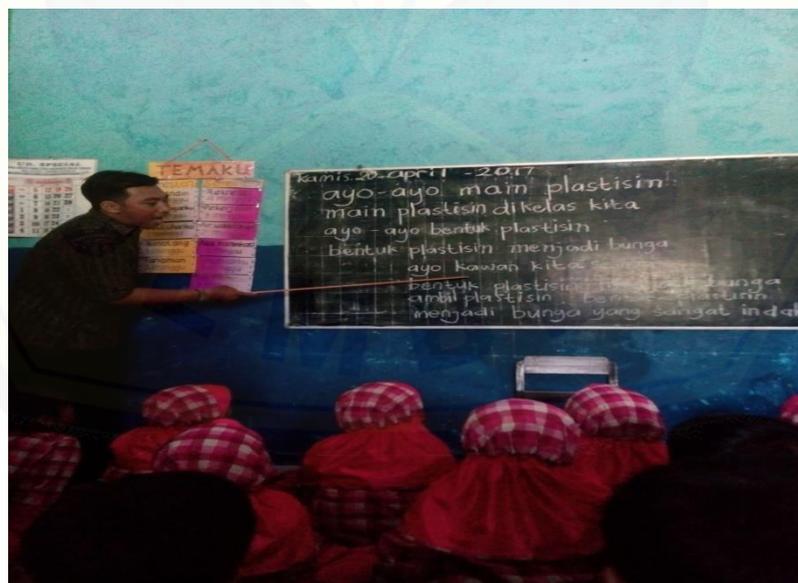
Indikator	Skor	Keterangan
Membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan	4	Anak mampu membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan tanpa dibantu guru
	3	Anak mampu membentuk plastisin dengan menggunakan jari-jari tangan namun dibantu guru
	2	Anak mampu membentuk plastisin namun tidak sesuai perintah guru
	1	Anak belum mampu membentuk sama sekali
Membuat berbagai bentuk	4	Anak dapat membuat berbagai bentuk tanpa bantuan guru
	3	Anak dapat membuat berbagai bentuk tanpa bantuan guru namun belum maksimal
	2	Anak dibantu guru dalam membuat berbagai bentuk
	1	Anak belum mampu membuat berbagai bentuk

Luwes dalam membentuk	4	Anak luwes dalam membentuk plastisin tanpa bantuan guru
	3	Anak luwes dalam membentuk plastisin tanpa bantuan gurunamun belum sesuai
	2	Anak belum luwes dalam membentuk plastisin namun dibantu guru
	1	Anak belum luwes dalam membentuk plastisin



LAMPIRAN G. FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN**G.1 Foto Pelaksanaan Siklus I**

Gambar 1. Guru memperkenalkan media plastisin



Gambar 2. Guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang plastisin



Gambar 3. Guru membagikan plastisin kepada anak-anak



Gambar 4. Anak membentuk plastisin dengan dibantu guru



Gambar 5. Tugas membuat bentuk bunga



G.2 Foto Pelaksanaan Siklus 2**Gambar 1. Guru memperkenalkan media bergambar bunga mawar****Gambar 2. Guru mencontohkan cara membentuk bunga mawar**



Gambar 3. Anak mulai membentuk bunga mawar



Gambar 4. Tugas membentuk bunga mawar

LAMPIRAN H. SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 4974/UN25.1.5/LT/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

32 JULI 2017

Yth. Kepala TK Ilmu Al Qur'an
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini

Nama : Bayu Ade Sofiyanto
NIM : 130210205004
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B2 di TK Ilmu Al Qur'an Kecamatan Kaliwates Kabupateen Jember Tahun Ajaran 2016/2017" disekoiah yang Saudari pimpin

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 19670625 199203 1 003

LAMPIRAN I. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



TAMAN KANAK – KANAK ILMU AL – QUR’AN
PONDOK PESANTREN INTERNASIONAL
NSS.05.33.11.421.1.41 NPSN.20559564
Jl. Bandeng No.1 Sempusari, Kaliwates – Jember Jawa Timur
Telp. 085107037872 / Email : ika_ilmulquran@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 10/TK/IAQ/IV/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Munifah, S.Pd**
NUPTK : **3840739640300042**
Jabatan : **Kepala Sekolah**
Unit Kerja : **TK Ilmu Al Qur’an Jember**

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Bayu Ade Sofiyanto**
NIM : **130210205004**
Jurusan/Prodi : **Ilmu Pendidikan / PG PAUD**
Universitas : **Universitas Jember**

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Meningkatkan Musikalitas Anak Kelompok B2 Dengan Menggunakan Media Perkakas Dapur di TK Ilmu Al-Qur’an Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 April 2017

Kepala Sekolah,

Munifah, S.Pd
NUPTK: 384073964(300042)

LAMPIRAN J. BIODATA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : BAYU ADE SOFIYANTO
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 26 Oktober 1995
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Bago Krajan 1 RT.02 RW.01 Kecamatan Pasirian
 Kabupaten Lumajang
 Alamat Tinggal : Jl. Karimata Semeru Perumahan Permata Indah
 Blok I-7
 Telepon : 085755533254
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Latar belakang pendidikan :

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK DHARMA WANITA	LUMAJANG	2000
2.	SDN BAGO 03	LUMAJANG	2007
3.	SMPN 01 PASIRIAN	LUMAJANG	2010
4.	SMA PGRI TEMPEH	LUMAJANG	2013

